

Protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo

2008/2173(INI) - 22/04/2008 - Document de base non législatif

OBJECTIF : protéger les consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo.

CONTEXTE : les jeux vidéo constituent l'un des loisirs favoris des Européens, toutes catégories sociales et toutes tranches d'âge confondues. Compte tenu des effets psychologiques puissants des jeux vidéo sur les mineurs, il est important de s'assurer que les jeux vidéo sont sans danger pour eux. Cela suppose notamment que l'on module l'accès aux jeux vidéo pour les mineurs et pour les adultes. La [résolution du Conseil](#) de 2002 sur la protection des consommateurs par l'étiquetage de certains jeux vidéo et jeux informatiques a souligné la nécessité de fournir des informations claires sur l'évaluation des contenus et sur la classification par catégorie d'âge. Elle a invité la Commission à examiner les différentes méthodes d'évaluation du contenu des jeux vidéo et informatiques ainsi que leur classification et leur étiquetage, et d'en faire rapport au Conseil.

En avril 2003, le système paneuropéen de classification par catégorie d'âge des logiciels de loisirs (PEGI) a été adopté après une consultation des acteurs de l'industrie et de la société civile, notamment des associations de parents et de consommateurs et des communautés religieuses. Le PEGI est un système d'autorégulation fondé sur l'adhésion volontaire, destiné à empêcher que les mineurs soient exposés à des jeux inadaptés à leur tranche d'âge. Le système a permis de remplacer de nombreux systèmes nationaux de classification selon l'âge par un système européen unique. Suite logique du PEGI, le « PEGI Online », lancé en juin 2007, est conçu pour mieux protéger les jeunes contre des contenus de jeux inappropriés et pour aider les parents à comprendre les risques et les dangers potentiels dans cet environnement.

CONTENU : se fondant sur les réponses à un questionnaire adressé à 27 États membres, la Commission constate qu'aujourd'hui, la plupart des États membres de l'Union européenne appliquent le PEGI. Certains États membres ont même fondé leur législation sur ce système. La grande majorité des États membres disposent d'une législation en matière de classification des contenus et un certain nombre d'entre eux - Allemagne, France, Grèce, Italie, Lettonie, Lituanie et Pologne - ont récemment apporté des améliorations à leur législation ou sont en train de le faire.

La situation pour les jeux en ligne est différente. Internet représente de nouveaux défis du fait de sa facilité d'accès et de son caractère mondial. La majorité des États membres ne disposent pas d'une législation spécifique pour les jeux vidéo en ligne. Toutefois, certains États membres considèrent que la législation concernant les jeux vidéo hors ligne s'applique par analogie et certains États membres utilisent le « PEGI Online » lancé en juin 2007.

Compte tenu de ces éléments et gardant à l'esprit la valeur des jeux vidéo pour promouvoir la diversité culturelle, la Commission:

- invite les États membres à reconnaître que les jeux vidéo sont devenus un média de première importance et à s'assurer qu'un niveau élevé de liberté d'expression et des mesures efficaces et proportionnées de protection des mineurs soient appliqués et se renforcent mutuellement;
- invite les États membres à intégrer dans leur système national le système d'information et de classification mis en place dans le cadre des initiatives PEGI et PEGI Online;
-

invite les professionnels du secteur des jeux vidéo et des consoles à poursuivre leurs efforts en faveur des systèmes PEGI et PEGI Online et, notamment, à mettre régulièrement à jour les critères d'étiquetage et de classification selon l'âge, à s'investir davantage pour faire connaître le PEGI et en allonger la liste des signataires;

- reconnaît que les jeux vidéo en ligne représentent de nouveaux défis, tels que la mise en place de systèmes efficaces de vérification de l'âge ou les dangers potentiels pour les jeunes consommateurs des forums de discussion associés à ces jeux, et invite les États membres et les parties prenantes à travailler ensemble sur des solutions innovantes;
- invite les États membres et les parties prenantes à évaluer les effets possibles des jeux vidéo, qu'ils soient négatifs ou positifs, notamment sur la santé;
- invite l'ensemble des parties prenantes à la vente au détail des jeux vidéo à convenir, dans un délai de deux ans, d'un code de conduite paneuropéen relatif à la vente aux mineurs de jeux vidéo et à s'engager à améliorer l'information des parents et des enfants sur le système PEGI, tout en assurant des moyens appropriés pour appliquer les dispositions de ce code;
- encourage les États membres et toutes les parties prenantes à prendre des initiatives pour améliorer l'éducation aux médias en ce qui concerne les jeux vidéo, conformément à la communication de la Commission du 20 décembre 2007;
- soutient les efforts pour réaliser un système paneuropéen d'autorégulation ou de corégulation de classification selon l'âge applicable à l'ensemble des médias. En particulier, la Commission souhaite organiser des réunions où les organes de classification échangeraient les meilleures pratiques dans ce domaine ;
- entend, avec les organisations de consommateurs, utiliser les réseaux et plates-formes existants afin d'améliorer l'information du public sur le PEGI et sur les recommandations de la présente communication.