

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

2008/2173(INI) - 11/02/2009

En adoptant le rapport d'initiative de M. Toine **MANDERS** (ALDE, NL), la commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs se félicite de la communication de la Commission sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo.

Le rapport souligne que les jeux vidéo constituent un important stimulant qui, outre son caractère récréatif, peut également être utilisé dans un but éducatif ainsi qu'en médecine. Les écoles devraient se pencher sur les jeux vidéo et informer les enfants ainsi que leurs parents sur les effets positifs et négatifs que ces jeux peuvent avoir.

Les députés estiment que des règles harmonisées pour l'étiquetage des jeux vidéo assurent une meilleure connaissance des systèmes d'étiquetage tout en favorisant le fonctionnement efficace du marché intérieur. Ils se félicitent par conséquent du travail effectué par le Conseil et la Commission en vue de promouvoir l'adoption de règles paneuropéennes d'étiquetage pour les jeux vidéo et de créer un code de conduite volontaire sur les jeux interactifs destinés aux enfants.

Les parlementaires observent que les conditions du marché ont considérablement évolué depuis l'époque où les jeux vidéo étaient achetés majoritairement dans les magasins et utilisés avec un ordinateur ou une console, jusqu'à la situation actuelle où il est possible d'acheter et de télécharger des jeux depuis l'internet. Les évolutions actuelles renforcent la nécessité de **mettre en place des systèmes efficaces de vérification de l'âge pour les jeux, et en particulier pour les jeux en ligne**.

Même si la violence présente dans les jeux vidéo n'engendre pas automatiquement un comportement violent, certains chercheurs estiment que l'exposition, pendant une longue durée, à des scènes de violence peut avoir des incidences néfastes et éventuellement induire un comportement violent. Par conséquent, les députés estiment que le respect du **principe de précaution** s'impose au stade de l'évaluation des incidences des jeux sur le comportement, et plus particulièrement sur celui des jeunes enfants.

La Commission et les États membres, en collaboration avec l'industrie, sont invités à examiner l'opportunité de **développer un « bouton rouge »** qui pourrait être intégré dans les consoles (mobiles) ou les appareils de jeux et les ordinateurs et qui désactiverait un jeu donné ou contrôlerait l'accès à un jeu à certaines heures ou pour certaines parties du jeu. Les députés demandent des mesures supplémentaires incluant la possibilité d'intégrer une **mise en garde sonore** dans le système paneuropéen de classification des logiciels de loisirs (PEGI) par catégorie d'âge, et comptent sur les professionnels de l'industrie des jeux pour intégrer systématiquement des modèles d'accès aux jeux en ligne afin que les mineurs ne soient pas exposés à des contenus préjudiciables en ligne.

La commission parlementaire invite les États membres à continuer à collaborer étroitement pour promouvoir la protection des mineurs. Elle demande à l'industrie des jeux et consoles vidéo **d'améliorer encore les systèmes PEGI et PEGI Online** et, notamment, de réactualiser régulièrement les critères relatifs à la limite d'âge et à l'étiquetage, de faire une promotion publicitaire plus active du PEGI et d'allonger la liste des signataires. Quant aux États membres, ils sont invités à faire en sorte que des systèmes nationaux de classification ne soient pas développés d'une manière qui pourrait mener à une fragmentation du marché.

Le rapport invite la Commission et les États membres à :

- collaborer avec les organisations de consommateurs et d'autres parties concernées pour sensibiliser, grâce à des **campagnes d'information**, les consommateurs, en particulier les jeunes et leurs parents, aux systèmes de classification mis en place et notamment au système PEGI;
- mener, auprès des parents et des enseignants, des actions d'information visant à **combler le fossé technologique entre générations** et à promouvoir les systèmes PEGI et PEGI Online ;
- faciliter **l'échange rapide de bonnes pratiques** entre autorités nationales en charge de l'enseignement afin d'intégrer l'éducation aux jeux dans les objectifs pédagogiques des établissements d'enseignement primaire et secondaire;
- **prévoir, en matière civile et pénale, une législation spécialisée** relative à la vente au détail à des enfants de jeux vidéo et informatiques violents en accordant une attention particulière aux jeux en ligne qui s'adressent principalement aux enfants et aux jeunes dans un but lucratif;
- décourager, par des mesures législatives spécifiques, **l'abus des jeux vidéo en ligne utilisés à des fins commerciales déloyales**, telles que celles qui persuadent par des moyens trompeurs les usagers mineurs à passer des accords légaux et qui envoient des messages promotionnels anticoncurrentiels ;
- collaborer avec les autorités dans d'autres régions du monde pour encourager l'adoption de **lignes directrices internationales**, de systèmes d'étiquetage et de codes de conduite afin de promouvoir des systèmes de classification au niveau mondial pour les jeux vidéo et les jeux en ligne.

Le rapport souligne également qu'à l'heure actuelle, tous les États membres ne disposent pas de règles pour assurer que les détaillants réservent la vente de jeux violents aux adultes et demande aux propriétaires de cybercafés d'empêcher les enfants de jouer à des jeux qui sont destinés à une tranche d'âge plus élevée. Les députés estiment qu'une stratégie commune relative aux **sanctions sévères à appliquer aux détaillants et propriétaires de cybercafés** serait bénéfique. Ils invitent donc les États membres à mettre en place des mesures pour empêcher que les enfants n'achètent et ne jouent à des jeux destinés à une tranche d'âge plus élevée, par exemple au moyen de contrôles d'identité.

Enfin, les députés estiment que l'industrie devrait être incitée à développer davantage les systèmes d'autorégulation et à les améliorer et que, à l'heure actuelle, une législation paneuropéenne n'est pas nécessaire dans ce domaine.