Protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne: approche à l'échelle du marché unique européen

2022/2014(INI) - 20/12/2022 - Rapport déposé de la commission, lecture unique

La commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs a adopté le rapport d'initiative d'Adriana MALDONADO LÓPEZ (S&D, ES) sur la protection des consommateurs dans les jeux vidéo en ligne : une approche à l’échelle du marché unique européen.

Le secteur européen des jeux vidéo est le secteur culturel et créatif qui connaît la croissance la plus rapide en Europe, avec une taille de marché européenne estimée à 23,3 milliards d'euros en 2020 et un chiffre d'affaires mondial supérieur à celui des entreprises de musique et de cinéma. Les jeux vidéo sont un secteur numérique hautement innovant dans l'UE, le secteur étant responsable de plus de 90.000 emplois directs en Europe. Le secteur représente un important potentiel de croissance et de création d'emplois et contribue au marché unique numérique de l'Europe.

Les jeux vidéo en ligne dans l'UE

Le rapport rappelle **l'importance des PME** dans la chaîne de valeur des jeux vidéo en Europe et la prééminence mondiale dont jouissent de nombreuses entreprises européennes développant des jeux pour consoles, PC et mobiles. Le secteur est confronté à des problèmes tels que le développement et la fidélisation des talents, un cadre réglementaire complexe et fragmenté sur un marché mondial, l'accès au financement et l'impact social et culturel des jeux vidéo.

Renforcer la protection des consommateurs dans les jeux vidéo en ligne

Le rapport note que la protection des consommateurs doit être encore améliorée pour **garantir un environnement en ligne sûr et digne de confiance** pour les jeux vidéo et les joueurs. Une approche cohérente et coordonnée entre les États membres et les autorités de protection des consommateurs est nécessaire pour éviter la fragmentation du marché unique et protéger les consommateurs en Europe.

Des mesures réglementaires sont demandées pour **protéger les utilisateurs, notamment les mineurs et les jeunes enfants**, des pratiques illégales auxquelles ces plateformes peuvent se livrer. Le rapport préconise également le développement et la mise en œuvre d'outils de contrôle parental permettant de filtrer les contenus et les jeux vidéo en fonction de l'âge, de surveiller le temps passé à jouer, de désactiver ou de limiter les dépenses en ligne et de restreindre les communications avec d’autres joueurs ou le visionnage de contenus créés par d'autres joueurs.

Avantages et risques supplémentaires pour les consommateurs

Le rapport souligne l'importance de la santé mentale, notamment celle des mineurs et des jeunes enfants. Il note que la connectivité en ligne a apporté un soulagement lors des périodes de confinement strict pendant le COVID-19. Pour de nombreuses personnes, les jeux vidéo ne constituent pas seulement une activité de loisirs, mais servent également de gymnastique du cerveau, parce qu’ils permettent d’accomplir des tâches stimulantes et de résoudre des puzzles, d’être en compétition avec d’autres joueurs, ce qui nécessite une grande concentration, et favorisent l’acquisition de compétences telles que la résolution de problèmes, l’orientation dans l’espace et la coordination main-œil, le travail d’équipe ainsi que l’acuité visuelle et la célérité.

Les députés proposent de décerner chaque année au Parlement européen à Bruxelles un prix européen des jeux vidéo en ligne, afin de souligner l'importance pour le marché unique numérique européen des entreprises produisant des jeux vidéo en ligne, dont beaucoup sont des PME, en ce qui concerne l'emploi, la croissance, l'innovation et la promotion des valeurs de l'Union.

D'autre part, le rapport souligne que la pratique excessive des jeux vidéo en ligne peut avoir un impact négatif sur les relations sociales, le travail, le décrochage scolaire, la santé physique et mentale et les mauvais résultats scolaires. Il est donc impératif de trouver un équilibre sain.

Garantir un environnement en ligne sûr pour les utilisateurs de jeux vidéo en ligne

Le rapport salue les initiatives menées par l'industrie, comme le système PEGI (Pan-European Game Information), qui est utilisé dans 38 pays. Toutefois, son existence devrait être mieux connue. Les députés demandent à la Commission de **poursuivre l'évaluation de la mise en œuvre du système PEGI**, en ce qui concerne les différents types de jeux disponibles sur le marché et dans toute l'Union, et d'envisager la possibilité de faire du système PEGI et de son code de conduite, dans le droit de l'Union, le système obligatoire harmonisé de classification par âge applicable à tous les développeurs de jeux vidéo, à toutes les boutiques d'applications, et à toutes les plateformes en ligne, afin d'éviter un morcellement du marché unique et d'offrir une sécurité juridique au secteur des jeux vidéo.