




Informations de base	
<p>2008/2173(INI)</p> <p>INI - Procédure d'initiative</p> <p>Protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo</p> <p>Subject</p> <p>4.10.03 Protection de l'enfance, droits des enfants 4.60.02 Information du consommateur, publicité, étiquetage</p>	Procédure terminée

Acteurs principaux				
Parlement européen	Commission au fond		Rapporteur(e)	Date de nomination
	IMCO	Marché intérieur et protection des consommateurs	MANDERS Antonius (ALDE)	07/07/2008
	Commission pour avis		Rapporteur(e) pour avis	Date de nomination
	CULT	Culture et éducation	BELET Ivo (PPE-DE)	22/05/2008
	LIBE	Libertés civiles, justice et affaires intérieures	ANGELILLI Roberta (UEN)	15/09/2008
	Commission européenne	DG de la Commission		Commissaire
Réseaux de communication, contenu et technologies		REDING Viviane		

Événements clés			
Date	Événement	Référence	Résumé
22/04/2008	Publication du document de base non-législatif	COM(2008)0207 	Résumé
04/09/2008	Annonce en plénière de la saisine de la commission		
11/02/2009	Vote en commission		Résumé
16/02/2009	Dépôt du rapport de la commission	A6-0051/2009	
12/03/2009	Décision du Parlement	T6-0126/2009	Résumé
12/03/2009	Résultat du vote au parlement		
12/03/2009	Fin de la procédure au Parlement		

Informations techniques	
Référence de la procédure	2008/2173(INI)
Type de procédure	INI - Procédure d'initiative
Sous-type de procédure	Rapport d'initiative
Base juridique	Règlement du Parlement EP 55-p4 Règlement du Parlement EP 55
État de la procédure	Procédure terminée
Dossier de la commission	IMCO/6/65386

Portail de documentation				
Parlement Européen				
Type de document	Commission	Référence	Date	Résumé
Projet de rapport de la commission		PE416.256	20/11/2008	
Avis de la commission	CULT	PE414.337	09/12/2008	
Avis de la commission	LIBE	PE415.189	21/01/2009	
Amendements déposés en commission		PE418.401	26/01/2009	
Rapport déposé de la commission, lecture unique		A6-0051/2009	16/02/2009	
Texte adopté du Parlement, lecture unique		T6-0126/2009	12/03/2009	Résumé
Commission Européenne				
Type de document	Référence	Date	Résumé	
Document de base non législatif	COM(2008)0207 	22/04/2008	Résumé	

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 échangent 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.

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

2008/2173(INI) - 12/03/2009 - Texte adopté du Parlement, lecture unique

Le Parlement européen a adopté par 552 voix pour, 12 voix contre et 12 abstentions une résolution sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo. La résolution fait suite à une communication de la Commission européenne sur le même sujet.

La résolution 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 députés partagent néanmoins la préoccupation de la Commission au sujet des risques potentiels liés à une utilisation abusive des jeux vidéo de la part des mineurs. 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, le Parlement estime 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.

Le Parlement 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.

La résolution invite la Commission et les États membres à :

- collaborer avec les organisations de consommateurs 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.

La résolution 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. Les députés demandent aux propriétaires de cybercafés d'empêcher les enfants de jouer à des jeux qui sont destinés à une tranche d'âge plus élevée. Ils estiment à cet égard qu'une **stratégie commune relative aux sanctions sévères à appliquer aux détaillants et propriétaires de cybercafés** serait bénéfique. Les États membres sont invités 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, le Parlement estime 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. La Commission est invitée à élaborer des lignes directrices afin de **prévenir les éventuels conflits d'intérêts** au sein des organismes de classification et de préserver l'indépendance de ces organismes à l'égard des groupes d'intérêt liés à l'industrie.