Informations de base

2022/2014(INI) INI - Procédure d'initiative	Procédure terminée
Protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne: approche à l'échelle du marché unique européen **Subject** 4.60 Protection des consommateurs, généralités	

Acteurs principaux

	Commission au fond	Rapporteur(e)	Date de nomination
Parlement européen	IMCO Marché intérieur et protection des consommateurs	MALDONADO LÓPEZ Adriana (S&D)	01/02/2022
		Rapporteur(e) fictif/fictive MANDERS Antonius (EPP) CAÑAS Jordi (Renew) VAN SPARRENTAK Kim (Greens/EFA) ZŁOTOWSKI Kosma (ECR) PELLETIER Anne-Sophie (The Left)	

	DG de la Commission	Commissaire
Commission européenne	Marché intérieur, industrie, entrepreneuriat et PME	BRETON Thierry

Evénements clés

Date	Evénement	Référence	Résumé
17/02/2022	Annonce en plénière de la saisine de la commission		
12/12/2022	Vote en commission		
20/12/2022	Dépôt du rapport de la commission	A9-0300/2022	Résumé
17/01/2023	Débat en plénière		
18/01/2023	Décision du Parlement	T9-0008/2023	Résumé
18/01/2023	Résultat du vote au parlement		

18/01/2023	Fin de la procédure au Parlement		

Informations techniques	
Référence de la procédure	2022/2014(INI)
Type de procédure	INI - Procédure d'initiative
Sous-type de procédure	Rapport d'initiative
Base juridique	Règlement du Parlement EP 55-p4
Autre base juridique	Règlement du Parlement EP 165
État de la procédure	Procédure terminée
Dossier de la commission	IMCO/9/08347

Portail de documentation

Parlement Européen

Type de document	Commission	Référence	Date	Résumé
Projet de rapport de la commission		PE719.799	13/05/2022	
Amendements déposés en commission		PE734.245	27/06/2022	
Rapport déposé de la commission, lecture unique		A9-0300/2022	20/12/2022	Résumé
Texte adopté du Parlement, lecture unique		T9-0008/2023	18/01/2023	Résumé

Réunions avec des représentant(e)s d'intérêts, publiées conformément au règlement intérieur

Rapporteur(e)s, rapporteur(e)s fictifs/fictives et président(e)s des commissions

Transparence

Nom	Rôle	Commission	Date	Représentant(e)s d'intérêts
MANDERS Antonius	Rapporteur(e) fictif/fictive	IMCO	04/10/2022	Video Games Europe
MANDERS Antonius	Rapporteur(e) fictif/fictive	IMCO	28/09/2022	Microsoft Corporation
MANDERS Antonius	Rapporteur(e) fictif/fictive	IMCO	14/09/2022	Tencent International Service Europe B.V.
MALDONADO LÓPEZ Adriana	Rapporteur(e)	IMCO	28/06/2022	Secretaría Genral de Consumo y Juego
MALDONADO LÓPEZ Adriana	Rapporteur(e)	IMCO	03/06/2022	Save the Children Europe
MALDONADO LÓPEZ Adriana	Rapporteur(e)	IMCO	05/05/2022	BEUC
MALDONADO LÓPEZ Adriana	Rapporteur(e)	IMCO	04/05/2022	ESFI
MALDONADO LÓPEZ Adriana	Rapporteur(e)	IMCO	04/05/2022	5Rights
MALDONADO LÓPEZ Adriana	Rapporteur(e)	IMCO	03/05/2022	Asociación Española de Videojuegos

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.

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

2022/2014(INI) - 18/01/2023 - Texte adopté du Parlement, lecture unique

Le Parlement européen a adopté par 577 voix pour, 66 contre et 15 abstentions, une résolution 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 à l'origine 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

Les députés rappellent que le secteur des jeux vidéo ouvre de plus en plus **de nouvelles perspectives d'emploi** pour de nombreux créateurs du secteur de la culture, tels que les développeurs de jeux, les concepteurs, les écrivains, les producteurs de musique et d'autres artistes, ce que toute action de l'Union dans ce domaine, en particulier en matière de financement, devrait prendre en considération.

La résolution a souligné l'importance du secteur des jeux vidéo pour soutenir l'innovation en Europe et a rappelé **l'importance des PME** dans la chaîne de valeur des jeux vidéo européens et la prééminence mondiale dont jouissent de nombreuses entreprises européennes développant des jeux pour consoles, ordinateurs et appareils mobiles. Or, ce succès international est souvent négligé lorsque l'on évoque la primauté européenne dans le domaine des technologies et des services numériques.

Renforcer la protection des consommateurs dans les jeux vidéo en ligne

Le Parlement estime 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. Les députés ont demandé à la Commission et aux autorités nationales de protection des consommateurs du réseau de coopération en matière de protection des consommateurs de veiller à ce que le **droit européen de la consommation** soit pleinement respecté et appliqué dans le secteur des jeux vidéo.

Tout en accueillant avec satisfaction le développement et l'application d'outils de contrôle parental, les députés ont demandé la mise en place de mécanismes permettant d'exercer **un contrôle parental plus strict**, notamment sur les dépenses et le temps que les mineurs, dont les jeunes enfants, consacrent au jeu, tout en respectant les droits et le développement des mineurs. Ils ont encouragé les plateformes à sensibiliser davantage à l'existence de tels outils et demandé à la Commission de soutenir la promotion de campagnes d'éducation et d'information publiques et privées à l'intention des parents et des personnes assurant la garde d'enfants.

La résolution souligne que la manière dont certains **mécanismes d'achats** dans le cadre du jeu sont conçus vise délibérément à manipuler et tromper l'utilisateur, car ils reposent sur des pratiques commerciales agressives qui entravent la liberté de choix du consommateur et l'incitent à prendre des décisions financières qu'il n'aurait pas prises autrement. Les députés estiment que les systèmes d'achat dans le cadre du jeu devraient être conformes à la directive sur les pratiques commerciales déloyales. Ils ont invité la Commission à prendre les mesures nécessaires pour mettre en place une approche européenne commune sur les **coffres-surprises** et à évaluer les pièges à utilisateurs présents dans les jeux vidéo.

La Commission est invitée à présenter une **proposition législative** en vue d'adapter le cadre juridique actuel de l'Union en matière de protection des consommateurs aux jeux vidéo, ou de présenter une proposition législative distincte sur les jeux vidéo en ligne en vue d'établir un cadre réglementaire européen harmonisé à même d'assurer une forte protection des consommateurs, en particulier des mineurs et des jeunes enfants.

Avantages et risques supplémentaires pour les consommateurs

Soulignant l'importance de la santé mentale, notamment celle des mineurs et des jeunes enfants, le Parlement a constaté 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 ont proposé 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, la résolution a souligné que la pratique excessive des jeux vidéo en ligne pouvait avoir un impact négatif sur les relations sociales, le travail, le décrochage scolaire, la santé physique et mentale et les mauvais résultats scolaires. La dépendance envers les jeux vidéo, également connue sous le nom de «**trouble du jeu vidéo**», étant un problème pour certains joueurs, les députés ont suggéré de lancer des campagnes de sensibilisation pour veiller à ce que les parents et les jeunes joueurs soient conscients des risques associés aux trouble du jeu vidéo. Ils ont demandé que les développeurs évitent se s'appuyer sur des mécanismes conçus pour être manipulateurs, qui peuvent conduire à la dépendance au jeu, à l'isolement et au cyberharcèlement.

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

Le Parlement a salué 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 ont demandé 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.