

PARLEMENT EUROPÉEN

2004



2009

Commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs

2008/2173(INI)

20.11.2008

PROJET DE RAPPORT

sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo
(2008/2173(INI))

Commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs

Rapporteur: Toine Manders

SOMMAIRE

	Page
PROPOSITION DE RÉSOLUTION DU PARLEMENT EUROPÉEN	3
EXPOSÉ DES MOTIFS	7

PROPOSITION DE RÉSOLUTION DU PARLEMENT EUROPÉEN

sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo (2008/2173(INI))

Le Parlement européen,

- vu la communication de la Commission du 22 avril 2008 sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo (COM(2008)0207),
 - vu la résolution du Conseil du 1^{er} mars 2002 sur la protection des consommateurs, les jeunes en particulier, par l'étiquetage de certains jeux vidéo et jeux informatiques selon la tranche d'âge¹,
 - vu la recommandation du Parlement européen et du Conseil du 20 décembre 2006 sur la protection des mineurs et de la dignité humaine et sur le droit de réponse en liaison avec la compétitivité de l'industrie européenne des services audiovisuels et d'information en ligne²,
 - vu la communication de la Commission du 20 décembre 2007 sur une approche européenne de l'éducation aux médias dans l'environnement numérique (COM(2007)0833),
 - vu l'article 45 de son règlement,
 - vu le rapport de la commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs (A6-0000/2008),
- A. considérant que les jeux vidéo sont largement répandus et de plus en plus prisés en Europe et que le marché des jeux vidéo est en rapide expansion,
- B. considérant que les jeux vidéo sont majoritairement non violents et qu'ils offrent à leurs utilisateurs un divertissement qui contribue souvent au développement de diverses compétences et connaissances,
- C. considérant que, par le passé, les jeux vidéo avaient principalement les mineurs pour public cible, mais que davantage de jeux vidéo sont désormais conçus spécialement pour les adultes,
- D. considérant que le marché des jeux vidéo est un marché mondial,
- E. considérant que les mesures de restriction ou d'interdiction de la vente de jeux vidéo relèvent de la compétence des États membres,

¹ JO C 65 du 14.3.2002, p. 2.

² JO L 378 du 27.12.2006, p. 72.

1. se félicite de la communication de la Commission, mentionnée plus haut, sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo;
2. souligne que les jeux vidéo constituent un important stimulant qui, outre son caractère récréatif, peut également être utilisé dans un but éducatif; estime que 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;
3. estime que les jeux vidéo peuvent stimuler l'apprentissage de faits et de compétences telles que la réflexion stratégique, la créativité, la coopération et le sens de l'innovation, qui sont des facultés essentielles dans la société de l'information;
4. estime 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; se félicite 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 pour créer un code de conduite volontaire sur les jeux interactifs destinés aux enfants;
5. observe 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;
6. observe que les jeux vidéo peuvent être utilisés sur différentes plateformes, telles que les consoles de jeu et les ordinateurs individuels, mais de plus en plus souvent également sur des appareils mobiles tels que les téléphones portables;
7. rappelle que les jeux vidéo deviennent plus interactifs, voire développent un contenu dynamique qui permet aux utilisateurs de concevoir des parties du jeu par eux-mêmes; constate que les utilisateurs ont de plus en plus souvent la possibilité de participer à des forums de discussion, aussi bien par écrit qu'oralement, et à des communautés intégrées dans certains jeux vidéo; rappelle que le marché se différencie, davantage de jeux étant conçus spécifiquement pour les adultes;
8. estime que les récentes évolutions accentuent l'importance d'assurer une protection adéquate des mineurs, entre autres en les empêchant d'avoir accès à des contenus dangereux;
9. rappelle qu'il est de plus en plus difficile pour les parents d'exercer un contrôle car les jeux vidéo en ligne ne sont pas fournis dans un emballage concret assorti d'une étiquette claire et facilement lisible et puisque les enfants peuvent, à l'insu de leurs parents et sans leur autorisation, télécharger des jeux vidéo qui ne sont pas adaptés à leur âge;
10. rappelle que la violence présente dans les jeux vidéo n'engendre pas automatiquement un comportement violent et que le lien entre les jeux violents et le comportement violent n'a pas été prouvé; estime toutefois que la violence de certains jeux vidéo peut, dans certaines situations, favoriser un comportement violent;

11. souligne que l'addiction est un problème pour certains joueurs; invite les producteurs, les détaillants, les parents et les autres parties concernées à prendre des mesures pour éviter ce type d'effets néfastes;
12. souligne que l'évolution actuelle renforce la nécessité de systèmes efficaces de vérification de l'âge pour les jeux et notamment pour les jeux en ligne;
13. estime que différentes stratégies pour renforcer le contrôle des jeux vidéo devraient être étudiées, tout en admettant qu'aucun de ces systèmes ne peut garantir à 100 % que les enfants n'aient pas accès à des jeux vidéo inappropriés;
14. invite la Commission et les États membres, en collaboration avec l'industrie, 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;
15. souligne l'importance de mesures de contrôle adéquates pour les achats de jeux vidéo en ligne, y compris les achats réalisés au moyen de cartes de crédit ou de bons;
16. estime que les évolutions des jeux vidéo, et en particulier des jeux vidéo en ligne, rendent nécessaire de sensibiliser davantage la population au contenu des jeux vidéo, au contrôle parental et aux outils tels que le système paneuropéen de classification des logiciels de loisirs (PEGI) par catégorie d'âge; se félicite du travail effectué par l'industrie pour mettre en œuvre une autorégulation;
17. se félicite du travail accompli par le Conseil de l'Europe en vue d'instaurer des lignes directrices en ce qui concerne les jeux vidéo et d'améliorer les connaissances des enfants en matière de sécurité par rapport à l'Internet en général;
18. estime que le système PEGI de classification des jeux est un outil important qui a amélioré la transparence pour les consommateurs, notamment les parents, lors de l'achat en leur permettant de décider en connaissance de cause si un jeu est adapté aux enfants; déplore néanmoins que de nombreux consommateurs, et en particulier les parents, ne semblent pas avoir une connaissance suffisante des jeux vidéo et de leurs effets potentiels sur les enfants;
19. invite les États membres à continuer à collaborer étroitement pour promouvoir la protection des mineurs et pour aider l'industrie à élaborer des systèmes qui y contribuent, et les invite à intégrer le système PEGI dans leur législation; exhorte les États membres 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;
20. invite la Commission et les États membres à collaborer avec les organisations de consommateurs et d'autres parties concernées pour sensibiliser les consommateurs, en particulier les jeunes, aux systèmes de classification mis en place et notamment au système PEGI; souligne l'importance de diffuser cette information dans les écoles;
21. souligne 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; estime qu'une

stratégie commune relative aux sanctions à appliquer vis-à-vis des détaillants serait bénéfique; invite par conséquent les États membres à mettre en place des mesures adéquates pour empêcher que les enfants achètent des jeux qui sont destinés à une tranche d'âge plus élevée, par exemple au moyen d'un contrôle d'identité;

22. invite la Commission et les États membres à collaborer avec les autorités dans d'autres parties du monde pour encourager l'adoption de lignes directrices internationales, de systèmes d'étiquetage et de codes de conduite afin de promouvoir des systèmes mondiaux de classification pour les jeux vidéo et les jeux en ligne;
23. estime que l'industrie devrait être incitée à développer davantage et à améliorer les systèmes d'autorégulation et que, pour l'heure, une législation paneuropéenne n'est pas nécessaire dans ce domaine;
24. charge son Président de transmettre la présente résolution au Conseil et à la Commission ainsi qu'aux gouvernements et aux parlements des États membres.

EXPOSÉ DES MOTIFS

L'objectif de ce rapport d'initiative est d'exposer la position du Parlement européen sur la communication de la Commission sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo.

Les jeux vidéo jouissent d'un succès croissant auprès de différentes classes d'âge en Europe. On estime en outre que le chiffre d'affaires total du secteur des jeux vidéo dépassera les 7,3 milliards d'euros en 2008. En parallèle, les évolutions technologiques et le fait que davantage de jeux soient développés spécifiquement pour les adultes font d'une discussion politique sur le cadre réglementaire de ces jeux une nécessité.

Votre rapporteur estime que les jeux vidéo sont majoritairement inoffensifs et non violents. En outre, les jeux vidéo peuvent être utilisés à des fins éducatives et contribuent au développement des connaissances et de diverses compétences qui sont primordiales au XXI^e siècle. Dans le même temps, on constate que de plus en plus de jeux sont conçus pour les adultes et qu'ils contiennent des éléments violents qui pourraient être néfastes pour les enfants. C'est pourquoi il convient d'être attentifs à la protection des consommateurs et en particulier des enfants. Cette protection devrait garantir que les consommateurs aient accès à une information correcte sur le produit qu'ils achètent et que les enfants ne puissent pas acheter de jeux qui ne sont pas adaptés à leur âge.

Les évolutions de la technologie et des conditions du marché font apparaître de nouveaux défis. Si les jeux vidéo étaient auparavant achetés dans des magasins et utilisés en un lieu fixe sur un ordinateur ou une console de jeux, ils peuvent désormais être utilisés sur des appareils mobiles tels que des téléphones portables. Les jeux vidéo deviennent également plus interactifs et dynamiques. Cela permet aux utilisateurs de concevoir des parties du jeu par eux-mêmes ou de participer à des forums de discussion et à des communautés intégrées dans certains jeux vidéo.

Ces évolutions accentuent l'importance d'assurer une protection adéquate des enfants, entre autres en les empêchant d'avoir accès à des contenus potentiellement néfastes destinés à d'autres tranches d'âge. Parallèlement, le contrôle parental devient de plus en plus difficile à exercer puisque les jeux vidéo ne sont plus seulement fournis dans un emballage concret assorti d'une étiquette claire et facilement lisible mais peuvent maintenant être téléchargés et achetés depuis l'Internet et puisque les enfants peuvent télécharger des jeux vidéo qui ne sont pas adaptés à leur âge, à l'insu et sans l'autorisation de leurs parents, ou participer à des jeux interactifs et dynamiques.

Si la plupart des jeux vidéo sont inoffensifs, des jeux violents sont disponibles et certains États membres ont décidé par le passé d'interdire ces jeux. Bien qu'aucun lien explicite entre l'utilisation de jeux vidéo violents et l'exposition à ceux-ci et un comportement violent n'ait jamais été prouvé, il est important que les producteurs, les détaillants et les parents prennent des mesures pour éviter tout effet néfaste.

Votre rapporteur souhaiterait souligner l'importance de rechercher des possibilités d'action parallèles dans ce contexte. Il est essentiel de continuer à développer des systèmes efficaces de vérification de l'âge pour les jeux en ligne. En outre, la Commission et les États membres,

en collaboration avec l'industrie, devraient 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 certain jeu ou contrôlerait l'accès à certaines parties d'un jeu à des heures données. Il est également important d'assurer des mesures de contrôle adéquates pour les achats de jeux vidéo en ligne, y compris les achats réalisés au moyen de cartes de crédit ou de bons.

Des règles harmonisées pour l'étiquetage des jeux vidéo favoriseraient la connaissance des systèmes d'étiquetage tout en améliorant l'efficacité du fonctionnement du marché intérieur. Votre rapporteur se félicite du travail accompli par l'industrie en vue de mettre en œuvre une autorégulation et soutient également les initiatives de la Commission européenne et du Conseil visant à promouvoir l'adoption de règles paneuropéennes d'étiquetage des jeux vidéo et à créer un code de conduite volontaire sur les jeux interactifs destinés aux enfants. Il se félicite également du travail effectué par le Conseil de l'Europe pour instaurer des lignes directrices en ce qui concerne les jeux vidéo et pour améliorer les connaissances des enfants en matière de sécurité par rapport à l'Internet en général.

Le système paneuropéen de classification par catégorie d'âge des logiciels de loisirs (PEGI) est un outil important qui a amélioré la transparence vis-à-vis des parents et d'autres consommateurs lors de l'achat de jeux pour des enfants. Les acheteurs semblent néanmoins ne pas connaître suffisamment les jeux vidéo et les effets qu'ils peuvent avoir sur les enfants. La Commission et les États membres devraient également collaborer avec les organisations de consommateurs, les écoles et d'autres parties concernées pour sensibiliser les consommateurs, en particulier les jeunes, aux systèmes de classification mis en place et notamment au système PEGI.

En outre, il est important que les États membres continuent à collaborer étroitement pour favoriser la protection des mineurs et aider l'industrie à élaborer des systèmes qui y contribuent. Les États membres sont incités à intégrer le système PEGI dans leur législation nationale et à faire en sorte que des systèmes nationaux de classification ne soient pas développés d'une manière qui pourrait affaiblir le système PEGI ou mener à une fragmentation du marché.

Votre rapporteur constate parallèlement que les règles requérant que les détaillants réservent la vente de jeux violents aux adultes ne sont pas appliquées par tous les États membres. Il estime qu'une stratégie commune relative aux sanctions à appliquer vis-à-vis des détaillants serait bénéfique. Il invite par conséquent les États membres à mettre en place des mesures adéquates pour empêcher que les enfants achètent des jeux vidéo destinés à une tranche d'âge plus élevée.

Votre rapporteur estime que, s'il convient d'encourager l'industrie à continuer de développer les systèmes d'autorégulation, une législation européenne dans ce domaine n'est, pour l'heure, pas nécessaire.