



Document de séance

A9-0300/2022

19.12.2022

RAPPORT

sur la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne:
approche à l'échelle du marché unique européen
(2022/2014(INI))

Commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs

Rapporteuse: Adriana Maldonado López

SOMMAIRE

	Page
PROPOSITION DE RÉSOLUTION DU PARLEMENT EUROPÉEN	3
EXPOSÉ DES MOTIFS	19
INFORMATIONS SUR L'ADOPTION PAR LA COMMISSION COMPÉTENTE AU FOND.....	21
VOTE FINAL PAR APPEL NOMINAL EN COMMISSION COMPÉTENTE AU FOND ..	22

PROPOSITION DE RÉSOLUTION DU PARLEMENT EUROPÉEN

sur la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne: approche à l'échelle du marché unique européen (2022/2014(INI))

Le Parlement européen,

- vu la convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant du 20 novembre 1989, et l'observation générale n° 25 (2021) du Comité des droits de l'enfant des Nations unies sur les droits de l'enfant en relation avec l'environnement numérique,
- 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 communication de la Commission du 19 février 2020 intitulée «Façonner l'avenir numérique de l'Europe» (COM(2020)0067),
- vu la communication de la Commission du 24 mars 2021 intitulée «Stratégie de l'UE sur les droits de l'enfant» (COM(2021)0142),
- vu la communication de la Commission du 11 mai 2022 intitulée «Une décennie numérique pour les enfants et les jeunes: la nouvelle stratégie européenne pour un internet mieux adapté aux enfants» (COM(2022)0212),
- 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 directive (UE) 2018/1808 du Parlement européen et du Conseil du 14 novembre 2018 modifiant la directive 2010/13/UE visant à la coordination de certaines dispositions législatives, réglementaires et administratives des États membres relatives à la fourniture de services de médias audiovisuels (directive «Services de médias audiovisuels»), compte tenu de l'évolution des réalités du marché²,
- vu la directive (UE) 2019/770 du Parlement européen et du Conseil du 20 mai 2019 relative à certains aspects concernant les contrats de fourniture de contenus numériques et de services numériques³,
- vu la directive (UE) 2019/2161 du Parlement européen et du Conseil du 27 novembre 2019 modifiant la directive 93/13/CEE du Conseil et les directives 98/6/CE, 2005/29/CE et 2011/83/UE du Parlement européen et du Conseil en ce qui concerne une meilleure application et une modernisation des règles de l'Union en

¹ JO C 65 du 14.3.2002, p. 2.

² JO L 303 du 28.11.2018, p. 69.

³ JO L 136 du 22.5.2019, p. 1.

matière de protection des consommateurs⁴,

- vu la directive 2011/83/UE du Parlement européen et du Conseil du 25 octobre 2011 relative aux droits des consommateurs, modifiant la directive 93/13/CEE du Conseil et la directive 1999/44/CE du Parlement européen et du Conseil et abrogeant la directive 85/577/CEE du Conseil et la directive 97/7/CE du Parlement européen et du Conseil⁵,
- vu la communication de la Commission du 29 décembre 2021 intitulée «Orientations concernant l’interprétation et l’application de la directive 2005/29/CE du Parlement européen et du Conseil relative aux pratiques commerciales déloyales des entreprises vis-à-vis des consommateurs dans le marché intérieur»⁶,
- vu la communication de la Commission du 29 décembre 2021 intitulée «Orientations concernant l’interprétation et l’application de la directive 2011/83/UE du Parlement européen et du Conseil relative aux droits des consommateurs»⁷,
- vu le bilan de qualité du droit de l’Union en matière de protection des consommateurs pour ce qui est de l’équité numérique, réalisé par la Commission, qui s’est ouvert par un appel à contributions lancé le 17 mai 2022,
- vu le règlement (UE) 2016/679 du Parlement européen et du Conseil du 27 avril 2016 relatif à la protection des personnes physiques à l’égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, et abrogeant la directive 95/46/CE (règlement général sur la protection des données)⁸,
- vu le règlement (UE) 2022/2065 du Parlement européen et du Conseil du 19 octobre 2022 relatif à un marché unique des services numériques et modifiant la directive 2000/31/CE (législation sur les services numériques)⁹,
- vu sa résolution du 12 mars 2009 sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l’utilisation des jeux vidéo¹⁰,
- vu sa résolution du 20 novembre 2012 sur la protection des enfants dans le monde numérique¹¹,
- vu sa position du 28 mars 2019 sur la proposition de règlement du Parlement européen et du Conseil établissant le programme «Europe créative» (2021-2027) et abrogeant le règlement (UE) n° 1295/2013¹²,
- vu les conclusions du Conseil du 13 avril 2022 sur la construction d’une stratégie

⁴ JO L 328 du 18.12.2019, p. 7.

⁵ JO L 304 du 22.11.2011, p. 64.

⁶ JO C 526 du 29.12.2021, p. 1.

⁷ JO C 525 du 29.12.2021, p. 1.

⁸ JO L 119 du 4.5.2016, p. 1.

⁹ JO L 277 du 27.10.2022, p. 1.

¹⁰ JO C 87 E du 1.4.2010, p. 122.

¹¹ [JO C 419 du 16.12.2015, p. 33.](#)

¹² JO C 108 du 26.3.2021, p. 934.

européenne pour l'écosystème industriel culturel et créatif¹³,

- vu l'étude publiée en juillet 2020 par le département thématique des politiques économiques, scientifiques et de la qualité de la vie de la direction générale des politiques internes de l'Union du Parlement européen, intitulée «Loot boxes in online games and their effect on consumers, in particular young consumers» [Les coffres-surprises dans les jeux vidéo en ligne et leurs effets sur les consommateurs, en particulier les jeunes consommateurs],
 - vu l'article 54 de son règlement intérieur,
 - vu le rapport de la commission du marché intérieur et de la protection des consommateurs (A9-0300/2022),
- A. considérant que tous les groupes d'âge jouent à des jeux vidéo en Europe, 50 % de la population européenne âgée de 6 à 64 ans jouant aux jeux vidéo, la tranche d'âge la plus importante étant celle des 45-64 ans; que 73 % des enfants de 6 à 10 ans, 84 % des enfants de 11 à 14 ans et 74 % des jeunes de 15 à 24 jouent aux jeux vidéo¹⁴;
- B. considérant que le secteur européen des jeux vidéo est le secteur culturel et créatif qui connaît la croissance la plus rapide en Europe; que le marché européen du jeu vidéo pesait environ 23,3 milliards d'euros en 2020; que le chiffre d'affaires mondial du secteur est supérieur à celui de la musique et du cinéma¹⁵; que le secteur recèle un potentiel important de croissance et de création d'emplois et contribue au marché unique numérique européen; que le secteur des jeux vidéo est le seul secteur de la culture et de la création à avoir enregistré une croissance de son chiffre d'affaires pendant la crise de la COVID-19¹⁶;
- C. considérant que les jeux vidéo revêtent une valeur créative unique par rapport à d'autres programmes d'ordinateur, comme l'a constaté la Cour de justice de l'Union européenne¹⁷, et qu'ils sont protégés par la directive 2009/24/CE concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur¹⁸ et par la directive 2001/29/CE sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information¹⁹, ce sur quoi se fonde la chaîne de valeur;
- D. considérant qu'en dépit de son rôle central dans l'écosystème culturel et créatif européen, le secteur des jeux vidéo est toujours négligé par rapport à d'autres secteurs des médias, notamment le cinéma et d'autres produits audiovisuels, qui bénéficient généralement d'un financement plus important et sont utilisés comme modèle pour

¹³ JO C 160 du 13.4.2022, p. 13.

¹⁴ COM(2022)0212.

¹⁵ Fédération européenne des logiciels de loisirs et Fédération européenne des développeurs de jeux vidéo, «[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)», consulté le 19 décembre 2022.

¹⁶ EY, «La culture pour reconstruire l'Europe: l'économie culturelle et créative avant et après la crise de la COVID-19», janvier 2021.

¹⁷ Arrêt de la Cour de justice du 23 janvier 2014, Nintendo Co. Ltd et autres / PC Box Srl et 9Net Srl, C-355/12, ECLI:EU:C:2014:25.

¹⁸ Directive 2009/24/CE du Parlement européen et du Conseil du 23 avril 2009 concernant la protection juridique des programmes d'ordinateur (JO L 111 du 5.5.2009, p. 16).

¹⁹ Directive 2001/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 22 mai 2001 sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information (JO L 167 du 22.6.2001, p. 10).

façonner la réglementation et les politiques relatives aux jeux vidéo, une approche qui ne tient pas compte de leurs différences;

- E. considérant que le secteur européen des jeux vidéo est principalement composé de petites et moyennes entreprises (PME) et de jeunes entreprises, qui jouent un rôle important pour l'innovation et la croissance de ce secteur²⁰;
- F. considérant que le secteur des jeux vidéo dispose d'une chaîne de valeur complète fondée sur l'innovation et la créativité, qui rassemble un large éventail de compétences et de savoir-faire; que l'évolution technologique dans le secteur des jeux vidéo en ligne est en pleine accélération et qu'elle s'étend à d'autres secteurs et industries comme la construction, la conception, le commerce de détail, l'éducation, la publicité, la réalité virtuelle ou augmentée et les achats en ligne;
- G. considérant que certaines entreprises du secteur utilisent des contenus créés par des mineurs, dont de jeunes enfants; qu'il y a lieu de mettre en place des mesures pour protéger les mineurs et les jeunes enfants contre l'exploitation commerciale des contenus de jeux en ligne qu'ils créent²¹;
- H. considérant que les jeux vidéo sont l'un des divertissements parmi les plus populaires en Europe, comme le montre une étude Eurobaromètre de 2019, qui constate que 27 % des Européens jouent à des jeux en ligne au moins une fois par mois, contre 48 % qui écoutent de la musique en ligne et 47 % qui regardent des films ou des émissions de télévision sur des plateformes en ligne;
- I. considérant que le fonctionnement des jeux en ligne dépend de la connectivité pour offrir une expérience stable et de très bonne qualité; que le niveau de satisfaction des Européens pour ce qui est des débits ascendant et descendant de leur connexion internet varie d'un pays à l'autre, puisqu'il peut atteindre les 90 % dans certains États membres tout en plongeant à 65 % dans d'autres²²; que dans les zones rurales, l'insatisfaction suscitée par la connectivité internet est 30 % plus élevée que dans les zones urbaines;
- J. considérant qu'il est possible de jouer à des jeux vidéo en ligne sur de nombreux appareils différents et que de multiples fonctionnalités, choix de conception et mécanismes, tels que le mode à plusieurs joueurs, les systèmes de discussion en temps réel, les achats en ligne, la réalité augmentée, la réalité virtuelle, les contenus téléchargeables (gratuits ou payants), les abonnements et les coffres-surprises, permettent d'améliorer l'expérience de jeu des joueurs; que tous les jeux vidéo ne permettent pas une interaction en ligne avec d'autres joueurs; qu'il existe des instruments de contrôle parental pour désactiver toute interaction avec d'autres joueurs;
- K. considérant que les coffres-surprises, qui contiennent des objets censés être aléatoires, sont généralement accessibles dans le jeu ou peuvent être achetés avec de l'argent réel; que, le mécanisme de vente de ces coffres-surprises est en général conçu en s'appuyant

²⁰ Commission européenne, «[La valeur de la société européenne des jeux vidéo](#)», 30 mai 2022.

²¹ Parker, S., «[The trouble with Roblox, the video game empire built on child labour](#)», *The Guardian*, 9 janvier 2022.

²² Kantar, sur demande de la Commission européenne, «[Special Eurobarometer – Report – E-Communications in the Single Market](#)», juin 2021.

sur une formule connue sous le nom de «piège à utilisateurs», susceptible d'avoir des conséquences psychologiques et financières négatives en déclenchant des achats involontaires ou compulsifs, en particulier chez les mineurs et les jeunes enfants; qu'une affaire est pendante devant un tribunal aux Pays-Bas sur les mesures à appliquer aux coffres-surprises; que la Slovaquie étudie également quelles mesures prendre à ce sujet; que l'absence d'une approche harmonisée entraîne un morcellement du marché du jeu vidéo au sein de l'Union; qu'il n'existe aucun mécanisme spécifique de protection des consommateurs au niveau de l'Union capable d'assurer la protection de tous les joueurs, et en particulier des mineurs et des jeunes enfants, face aux coffres-surprises payants;

- L. considérant que le secteur des jeux a évolué au cours des dernières décennies, passant d'un modèle de recettes basé sur les jeux d'arcade et l'achat d'une copie physique du jeu à un modèle commercial désormais largement répandu qui s'appuie sur les jeux à la demande, le «payer pour gagner», ou le gratuit-payant; que, malgré une envolée des coûts de développement, les prix des jeux se sont stabilisés grâce à la possibilité d'amortir ces coûts en proposant des extensions; que, toutefois, le coût total pour profiter du jeu avec toutes ses extensions peut augmenter considérablement au fil du temps;
- M. considérant que certains jeux vidéo en ligne visent à monétiser leurs utilisateurs par la collecte de données et l'exposition aux publicités, et font donc tout leur possible pour inciter les utilisateurs, y compris les mineurs et les jeunes enfants, à passer le plus de temps possible à jouer;
- N. considérant que passer trop de temps à jouer aux jeux vidéo en ligne, comportement exacerbé par la conception manipulatrice, est susceptible d'entraîner une dépendance et un trouble du jeu vidéo, tel que défini par l'Organisation mondiale de la santé (OMS) dans sa classification internationale des maladies²³;
- O. considérant que de nombreux problèmes en matière de protection des consommateurs peuvent se poser lors de la pratique de jeux vidéo, en particulier en ce qui concerne les mineurs et les jeunes enfants, quel que soit le temps passé à jouer;
- P. considérant que les mineurs et les jeunes enfants ont le droit, sous le contrôle de leurs parents ou des personnes assurant leur garde, de participer au monde numérique selon des modalités compatibles avec le développement des capacités chez l'enfant;
- Q. considérant que l'article 31 de la convention des Nations unies relative aux droits de l'enfant stipule que tout enfant a le droit de se livrer au jeu et à des activités récréatives propres à son âge et de participer librement à la vie culturelle et artistique;
- R. considérant que les joueurs effectuent des achats dans le cadre du jeu afin, par exemple, de recevoir des articles ou du contenu cosmétiques, ou qui leur donnent un avantage, d'éviter la publicité, d'écourter ou d'éviter les temps d'attente, ou encore de ne pas avoir à effectuer des tâches répétitives;
- S. considérant que la majorité des parents utilisent un outil de contrôle parental; que la plupart des parents sont préoccupés par le temps que passe leur enfant à jouer à des jeux

²³ OMS, «[Trouble du jeu vidéo](#)», consulté le 15 décembre 2022.

vidéo et par les risques d'exposition à des contenus préjudiciables, des intimidations, des contacts avec des adultes étrangers et des achats dans le cadre du jeu;

- T. considérant que de nombreux parents en Europe connaissent le système PEGI (Pan-European Game Information) et estiment qu'il leur est utile au moment de décider d'acheter ou non un jeu pour leurs enfants²⁴;
- U. considérant que les chiffres communiqués par le secteur indiquent que le temps passé à jouer à des jeux vidéo est stable, les Européens y consacrant en moyenne 9 heures par semaine en 2021, contre 9,5 heures en 2020, 8,6 en 2019, 8,8 en 2018 et 9,2 en 2017²⁵; que le temps passé à jouer à des jeux vidéo demeure inférieur à celui consacré à d'autres écrans, comme regarder la télévision, devant laquelle les Européens passaient en moyenne 25 heures par semaine en 2020;
- V. considérant que la santé n'est pas seulement l'absence de maladie ou d'infirmité, mais désigne l'état de complet bien-être des points de vue physique, mental et social; que la santé mentale et le bien-être sont des questions interdépendantes qu'il convient de prendre en compte dans tous les domaines, notamment l'éducation, la santé, l'emploi et l'inclusion sociale; que les jeux vidéo peuvent être des outils importants pour étayer la santé mentale et le bien-être, peuvent être utilisés pour progresser dans ces domaines, ainsi que pour aider les citoyens à acquérir plusieurs compétences qui sont essentielles dans une société numérique, et peuvent servir à construire le marché unique numérique;
- W. considérant que 20 % des personnes employées par le secteur des jeux vidéo en 2019 étaient des femmes; que le manque de représentation des femmes est un problème bien connu et systémique dans les disciplines des sciences, des technologies, de l'ingénierie et des mathématiques et notamment dans le secteur des jeux vidéo, tant dans le secteur lui-même que dans la représentation hypersexualisée de nombreux personnages féminins dans les jeux; que 37 % des joueuses sont victimes de harcèlement en raison de leur sexe dans les jeux multijoueurs en ligne²⁶; qu'en dépit des efforts déployés pour assurer une représentation exacte, égalitaire et non stéréotypée des femmes dans les jeux vidéo, les progrès doivent se poursuivre et aller de pair avec davantage de parité à tous les postes de la chaîne de valeur, et s'accompagner de progrès dans la lutte contre les abus sexuels et la discrimination;
- X. considérant qu'en 2020, un cinquième de la population de l'Union européenne vivait avec un handicap; que l'Union s'est engagée à améliorer la situation sociale et économique des personnes handicapées, y compris en ligne; que certains handicaps peuvent être particulièrement invalidants pour les jeux vidéo en ligne, comme le daltonisme, les difficultés visuelles ou les handicaps de mobilité des mains; que le daltonisme touche 10 % de la population masculine;

²⁴ Fédération européenne des logiciels de loisirs et Fédération européenne des développeurs de jeux vidéo, «[Key Facts 2020: The year we played together](#)», 24 août 2021.

²⁵ Fédération européenne des logiciels de loisirs et Fédération européenne des développeurs de jeux vidéo, «[Key facts from 2021: Video games – a force for good](#)», consulté le 19 décembre 2022.

²⁶ Témoignage écrit présenté par l'organisation Anti-Defamation League à la commission paritaire du Parlement britannique chargée d'examiner le projet de loi en matière de sécurité en ligne (OSB0030): «[How Algorithms Influence Harmful Online Conduct](#)», septembre 2021.

Jeux vidéo en ligne dans l'Union européenne

1. souligne la valeur des jeux vidéo, tant en ligne que hors ligne, en tant que divertissement populaire apprécié par un grand nombre d'Européens de tous âges et de tous les États membres, et en tant qu'œuvre permettant l'expression culturelle des créateurs, des joueurs individuels et des communautés de joueurs au sens large;
2. met en exergue le fait que les jeux vidéo constituent un secteur numérique hautement innovant dans l'Union européenne et que ce secteur est à l'origine de plus de 90 000 emplois directs en Europe; souligne 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; souligne que les jeux vidéo appartiennent à la fois au secteur numérique et au secteur culturel, car ils constituent également un élément crucial de l'écosystème culturel et créatif, puisqu'ils représentent plus de 50 % de la valeur ajoutée de l'ensemble du marché de contenus audiovisuels de l'Union;
3. souligne l'importance du secteur des jeux vidéo pour soutenir l'innovation en Europe; fait remarquer que ce secteur a contribué au développement de nouvelles technologies telles que l'intelligence artificielle ou les technologies de réalité virtuelle et augmentée;
4. rappelle 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; se dit déçu qu'un tel succès international et un tel attrait culturel soient souvent négligés lorsque l'on évoque la primauté européenne dans le domaine des technologies et des services numériques;
5. se félicite du lancement du projet pilote proposé par le Parlement européen, intitulé «Comprendre la valeur d'une société européenne des jeux», qui vise à recueillir des données complètes pour étayer l'élaboration des politiques concernant le secteur; relève que certains des problèmes auxquels est confronté le secteur comprennent le développement et la rétention des talents, la complexité et le morcellement du cadre réglementaire sur un marché mondial, l'accès au financement et les incidences sociales et culturelles des jeux vidéo;

Renforcer la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne

6. souligne que la protection des consommateurs est essentielle pour garantir un environnement en ligne sûr et digne de confiance pour les jeux et les joueurs et que renforcer la confiance des consommateurs peut stimuler la croissance économique du secteur des jeux vidéo; estime toutefois que la protection des consommateurs pourrait être encore améliorée; invite la Commission à prendre en considération les questions de protection des consommateurs dans les jeux vidéo en ligne dans le cadre du bilan de qualité en cours du droit de l'Union en matière de protection des consommateurs pour ce qui est de l'équité numérique pour tous en ligne et hors ligne;

7. constate que l'acquis de l'Union en matière de droit de la consommation prévoit une forte protection des consommateurs, pleinement applicable aux jeux vidéo; prend acte de la communication de la Commission du 29 décembre 2021 sur les pratiques commerciales déloyales des entreprises vis-à-vis des consommateurs dans le marché intérieur, qui donne des indications sur l'application du droit européen de la consommation en matière de promotion et de publicité dans les jeux, y compris auprès des enfants, d'achats dans le cadre du jeu et de présence de contenu aléatoire payant; souligne toutefois la nécessité d'une approche cohérente et coordonnée entre les États membres et les autorités de protection des consommateurs afin d'éviter un morcellement du marché unique et de protéger les consommateurs en Europe;
8. demande instamment 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;
9. constate l'existence de plateformes de jeux vidéo en ligne qui permettent aux joueurs, y compris à des mineurs et de jeunes enfants, de créer leurs propres jeux en utilisant des outils de développement détenus et mis à disposition par le développeur; invite la Commission à adopter, si nécessaire, des mesures réglementaires afin de protéger les utilisateurs, en particulier les mineurs et les jeunes enfants, des pratiques illégales susceptibles d'être utilisées par ces plateformes;
10. salue le fait que depuis janvier 2022, la directive (UE) 2019/770 s'applique aux jeux vidéo, y compris aux jeux gratuits, et qu'elle offre ainsi une protection supplémentaire aux consommateurs; regrette toutefois que certains États membres n'aient pas encore transposé la directive, et demande instamment à ces États membres de la mettre en œuvre sans délai afin de garantir une meilleure protection des consommateurs dans l'ensemble de l'Union; invite la Commission à suivre de près le processus de transposition de la directive, à maintenir un dialogue étroit avec les États membres où la mise en œuvre prend du retard et à envisager d'intenter des procédures en manquement, le cas échéant;
11. accueille avec satisfaction le développement et l'application d'outils de contrôle parental qui aident à filtrer le contenu et les jeux vidéo par âge, à contrôler le temps consacré aux jeux, à désactiver ou à limiter les dépenses en ligne et à restreindre les communications avec d'autres joueurs ou la visualisation de contenus créés par d'autres joueurs; rappelle que les contrôles parentaux au niveau de la plateforme ne sont pas la seule méthode utilisée par les parents pour surveiller et gérer l'accès au contenu par leurs enfants; souligne toutefois que, même lorsque ces outils sont disponibles, les parents peuvent ne pas en connaître l'existence ou éprouver des difficultés à les utiliser, ce qui réduit leur efficacité; estime que la responsabilité du développement de tels outils incombe au secteur; estime qu'ils doivent être faciles à utiliser, à appréhender et à configurer, et qu'ils doivent, dès la conception et par défaut, protéger les consommateurs; rappelle que la responsabilité de la mise en œuvre du contrôle parental incombe à la fois aux parents et au secteur; demande 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; encourage les plateformes à sensibiliser

d'avantage à l'existence de tels outils et à en fournir un mode d'emploi; invite la Commission et les États membres à 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 afin de les informer des outils en place, tels que l'application pour téléphone PEGI, et d'encourager leur utilisation;

12. fait remarquer qu'il existe une grande diversité de modèles économiques dans le secteur des jeux vidéo; relève que certains jeux vidéo en ligne proposent à leurs utilisateurs d'effectuer des achats dans le cadre du jeu à l'aide de la monnaie du jeu – celle-ci pouvant soit être achetée avec de l'argent réel, soit gagnée dans le jeu – pour obtenir des articles grâce à des coffres-surprises ou à tout autre type de mécanisme censé être aléatoire, dont le joueur ne peut connaître le contenu avant de payer; fait observer qu'il existe différents types de coffres-surprises²⁷; relève que ces mécanismes ne sont pas sans conséquences pour les consommateurs; et que les jeux qui reposent sur un modèle «payer pour gagner», en particulier sur une version agressive de ce modèle, ou les jeux qui enferment du contenu populaire derrière des systèmes d'accès payants suscitent des réactions négatives de la part des communautés de joueurs, entraînant des évaluations négatives et même des modifications des jeux avant ou peu après leur sortie;
13. souligne que les achats dans le cadre du jeu sont présents dans les jeux vidéo depuis de nombreuses années; se félicite des orientations récemment adoptées par la Commission concernant la directive sur les pratiques commerciales déloyales²⁸, qui précise les règles concernant les éléments payants censés être aléatoires présents dans les jeux vidéo; souligne que les systèmes d'achat dans le cadre du jeu doivent également être conformes à la directive sur les pratiques commerciales déloyales et aux orientations récemment adoptées, afin de veiller à ce qu'elles ne débouchent pas sur des pratiques préjudiciables aux consommateurs, en particulier aux mineurs ou aux jeunes enfants; réclame le respect et la mise en œuvre rapide de la directive sur les pratiques commerciales déloyales afin de garantir la protection des consommateurs dans le marché unique, notamment la protection des mineurs et des jeunes enfants;
14. prend acte de l'étude qu'il a commandée sur les coffres-surprises et leurs effets sur les consommateurs, en particulier sur les mineurs et les jeunes enfants; constate que l'étude a recommandé d'examiner les coffres-surprises sous l'angle de la législation sur la protection des consommateurs, afin d'éviter des effets préjudiciables et des pratiques manipulatoires liés à ces coffres-surprises, en particulier à l'égard des mineurs et des jeunes enfants²⁹; demande instamment à la Commission d'analyser les pratiques de vente de coffres-surprises et de prendre les mesures nécessaires pour mettre en place une approche européenne commune sur les coffres-surprises pour assurer une protection suffisante des consommateurs, en particulier des mineurs et des jeunes enfants;

²⁷ Les coffres-surprises peuvent être de différents types en fonction des conditions d'obtention (temps d'attente, affichage de publicités, paiement avec de l'argent réel), de la récompense, de sa transparence, des chances d'obtenir l'article, et de la possibilité de convertir l'article obtenu en monnaie du jeu ou en argent réel, entre autres.

²⁸ Directive 2005/29/CE du Parlement européen et du Conseil du 11 mai 2005 relative aux pratiques commerciales déloyales des entreprises vis-à-vis des consommateurs dans le marché intérieur et modifiant la directive 84/450/CEE du Conseil et les directives 97/7/CE, 98/27/CE et 2002/65/CE du Parlement européen et du Conseil et le règlement (CE) n° 2006/2004 du Parlement européen et du Conseil (JO L 149 du 11.6.2005, p. 22).

²⁹ Forbrukerrådet, «[Insert coin –How the gaming industry exploits consumers using loot boxes](#)», 31 mai 2022.

15. 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 considérablement la liberté de choix du consommateur et l'incitent à prendre des décisions financières qu'il n'aurait pas prises autrement; rappelle que de telles pratiques sont clairement interdites par la directive (UE) 2019/2161; demande aux développeurs et aux vendeurs de jeux vidéo de veiller à ce que les jeux ciblant les mineurs respectent les droits de ces derniers, y compris ceux des jeunes enfants, notamment en ce qui concerne le respect de la vie privée, la publicité ciblée et les pratiques manipulatoires; estime que les mineurs et les jeunes enfants, lorsqu'ils jouent à des jeux vidéo en ligne, devraient bénéficier du même niveau de protection que celui garanti par la législation sur les services numériques;
16. relève que les systèmes d'achats dans le cadre du jeu et les articles aléatoires payants ne sont pas les seuls éléments trompeurs susceptibles de fausser le comportement des consommateurs présents dans les jeux vidéo; demande aux autorités nationales de faire effectivement respecter le droit européen et national en matière de protection des consommateurs, en particulier la directive sur les pratiques commerciales déloyales et les orientations y relatives, qui interdisent l'utilisation de certains pièges à utilisateurs, les pratiques commerciales agressives et une transparence trompeuse des informations qu'il est obligatoire de fournir aux consommateurs; demande en outre à la Commission de continuer à évaluer ces problèmes, en particulier les pièges à utilisateurs, dans le cadre du bilan de qualité en cours du droit de l'Union en matière de protection des consommateurs pour ce qui est de l'équité numérique, et de présenter, si elle l'estime opportun, des initiatives appropriées;
17. souligne que les développeurs de jeux en ligne ciblant les mineurs ou les jeunes enfants doivent tenir compte de l'âge, des droits et des vulnérabilités de ce public; souligne qu'ils doivent respecter les normes les plus strictes, dès la conception et par défaut, en matière de sécurité, de protection, de respect de la vie privée et de fixation de limites de temps; insiste en outre sur le rôle important des parents, qui, en plus de compléter les normes par défaut, peuvent protéger les mineurs et les jeunes enfants lorsque ceux-ci jouent à des jeux vidéo; souligne toutefois qu'il incombe au secteur des jeux vidéo de mener des campagnes de sensibilisation et d'aide à l'utilisation des outils et des informations appropriés sur la manière de mieux protéger les enfants, y compris les plus jeunes;
18. souligne que les jeux vidéo sont à la fois des outils de jeu et des œuvres d'art ayant une valeur culturelle;
19. insiste sur le fait que le consommateur doit disposer de toutes les informations nécessaires sur le jeu vidéo en ligne, y compris concernant la présence d'achats dans le cadre du jeu, tels que les coffres-surprises et d'autres achats censés être aléatoires, et doit avoir connaissance du type de contenu avant de commencer à jouer, ainsi que pendant le jeu; souligne que ces informations doivent être clairement affichées et facilement compréhensibles par tous les consommateurs avant l'achat du jeu et avant chaque achat dans le cadre du jeu, afin de mieux protéger les consommateurs, en particulier les mineurs et les jeunes enfants, et afin d'aider les parents à comprendre et contrôler les dépenses de leurs enfants; relève que, lorsque des monnaies virtuelles sont utilisées dans des jeux en ligne, la valeur en monnaie réelle de chaque achat doit

toujours être indiquée de manière claire et bien visible pour les consommateurs; rappelle que l'absence de ces informations est clairement interdite par la directive (UE) 2019/2161;

20. fait remarquer que les jeux vidéo en ligne donnant aux joueurs la possibilité d'obtenir un avantage contre des paiements, dans le cadre de modèles «payer pour gagner», doivent clairement avertir les joueurs de l'existence de ce mécanisme avant qu'ils ne commencent à jouer; estime que ces modèles «payer pour gagner» creusent les disparités entre les joueurs en fonction de leurs moyens; encourage les jeux s'appuyant sur ces modèles à prévoir donc un mode de jeu sans transactions de type «payer pour gagner»;
21. se félicite du fait que la Commission examinera les renouvellements automatiques d'abonnements et de contrats dans le cadre du bilan de qualité à venir de la législation en matière de protection des consommateurs; relève que les renouvellements automatiques peuvent être bénéfiques à la fois pour l'utilisateur et pour le commerçant, en améliorant la commodité pour les utilisateurs et en limitant l'administration des abonnements pour le commerçant, mais qu'ils peuvent également être problématiques si les renouvellements automatiques se poursuivent indéfiniment alors que ce n'est pas l'intention du consommateur; encourage à la fois la Commission, dans son évaluation, et les commerçants, dans leur politique d'entreprise, à tenir compte des meilleures pratiques des États membres ou des entreprises qui ont déjà mis en place des politiques de renouvellement automatique favorables aux consommateurs; demande à la Commission d'introduire une obligation au niveau de l'Union imposant aux commerçants de fournir aux utilisateurs une proposition d'adhésion au moment de l'achat plutôt que de faire de l'abonnement le mode par défaut, de communiquer des informations claires et facilement accessibles sur la manière d'annuler les renouvellements automatiques à tout moment, et de rendre le processus d'annulation des renouvellements automatiques simple et aussi facile que l'inscription;
22. demande davantage de transparence de la part des développeurs de jeux vidéo au sujet des probabilités sous-tendant les mécanismes de coffres-surprises, y compris des informations en langage clair sur les résultats que les algorithmes sont entraînés à obtenir;
23. souligne que les politiques de garantie de retour et de remboursement sont une pierre angulaire des droits des consommateurs dans l'Union, et que les consommateurs doivent bénéficier des mêmes droits de retour et de remboursement pour les achats en ligne que pour les achats effectués en magasin; relève que pour le contenu en ligne et numérique, qu'il soit téléchargé ou consommé en tant que service, le droit à un remboursement s'applique si le produit ou service est défectueux ou si le consommateur ne se voit pas octroyer l'accès au produit selon les modalités attendues; invite les commerçants à se conformer pleinement aux règles de l'Union en matière de protection des consommateurs et à fournir des informations claires, transparentes et fiables sur la manière de demander un remboursement ou de faire usage du droit de rétractation;
24. souligne que les personnes handicapées devraient pouvoir jouer à tous les types de jeux vidéo en ligne, et que les caractéristiques techniques et communicatives des jeux vidéo en ligne ainsi que toute information pertinente liée au jeu ou à l'achat du jeu doivent

être inclusives et accessibles; demande à la Commission de présenter des initiatives pour améliorer l'accessibilité des jeux vidéo en ligne pour les personnes handicapées; encourage les fournisseurs de jeux vidéo en ligne à rendre les jeux accessibles en appliquant les exigences d'accessibilité de l'annexe I de la directive 2019/882³⁰;

25. signale que lorsqu'un article est obtenu dans le cadre d'un jeu vidéo, il peut, dans certains cas, être échangé dans le cadre du jeu ou sur des sites internet tiers contre de l'argent réel, ce qui va à l'encontre des conditions générales d'utilisation appliquées par les éditeurs de jeux vidéo; invite les autorités nationales à mettre un terme aux pratiques illégales permettant d'échanger ou de vendre contre de l'argent réel des articles de jeu et de parier au sein du jeu; souligne que, au-delà des questions de protection des consommateurs, ces services risquent de faciliter le blanchiment de capitaux; demande à la Commission d'interdire cette pratique; estime que la législation sur les services numériques peut contribuer à atténuer ce problème, en particulier par la mise en œuvre des obligations liées à l'application du principe de connaissance de la clientèle professionnelle;
26. est préoccupé par le fait que la pratique de la chasse à l'or (*gold farming*), qui consiste à effectuer des actions répétitives dans le seul but d'accumuler le plus vite possible de la monnaie dans un jeu, ait probablement des liens avec le travail forcé et l'exploitation dans les pays en développement, ainsi qu'avec le blanchiment de capitaux; invite la Commission à évaluer le recours à cette pratique dans le cadre de délits financiers et d'atteintes aux droits de l'homme et à présenter, le cas échéant, des initiatives appropriées;
27. invite la Commission à présenter une stratégie européenne en matière de jeux vidéo qui libère le potentiel économique, social, éducatif, culturel et innovant de ce secteur pour permettre à l'Union de devenir un acteur de premier plan sur le marché mondial des jeux vidéo; demande à la Commission d'évaluer, dans le cadre du bilan de qualité à venir du droit de l'Union en matière de protection des consommateurs pour ce qui est de l'équité numérique, si le cadre juridique actuel en matière de protection des consommateurs suffit à traiter tous les problèmes de droit de la consommation soulevés par les coffres-surprises et les achats dans le cadre du jeu; lui demande, si ce n'est pas le cas, de 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; estime que ces propositions devraient évaluer s'il convient de proposer, pour protéger les mineurs, éviter un morcellement du marché intérieur et faire en sorte que les consommateurs, quel que soit leur lieu de résidence, bénéficient du même niveau de protection, une obligation de désactiver par défaut les paiements dans le cadre du jeu et les mécanismes de coffres-surprises, voire une interdiction des coffres-surprises payants;
28. demande à la Commission d'évaluer la possibilité d'exiger des fournisseurs de jeux vidéo en ligne ciblant les mineurs et les jeunes enfants de réaliser des évaluations ex

³⁰ Directive (UE) 2019/882 du Parlement européen et du Conseil du 17 avril 2019 relative aux exigences en matière d'accessibilité applicables aux produits et services (JO L 151 du 7.6.2019, p. 70).

ante de l'impact sur les enfants, fondées sur le cadre 4C (contenu, contact, conduite, contrat) pour la classification des risques et d'atténuer efficacement tout risque relevé pour les droits de l'enfant;

Avantages et risques supplémentaires pour les consommateurs

29. met en exergue l'importance de la santé mentale, en particulier pour les mineurs et les jeunes enfants; fait observer que les jeux vidéo ont apporté un soulagement lors des périodes de confinement strict pendant la pandémie de COVID-19; rappelle que la connectivité en ligne a joué un rôle positif, car elle a permis aux Européens de continuer à communiquer, à interagir et à créer ensemble, y compris au moyen de jeux vidéo en ligne; souligne que les jeux vidéo peuvent également représenter un moyen d'interagir avec autrui pour les personnes en situation de déconnexion sociale ou d'isolement dans la vie réelle; observe que cela est particulièrement vrai pour les personnes âgées, qui sont parmi celles qui ont le plus souffert de l'isolement pendant la pandémie; relève que l'OMS estime que les jeux en ligne peuvent devenir un instrument essentiel pour renforcer nos liens avec les autres³¹; souligne les avantages que présentent les jeux en ligne multiplateformes pour l'expérience utilisateur, en ce qu'ils permettent aux joueurs d'entrer facilement en contact les uns avec les autres en utilisant différentes plateformes, et pour les développeurs, et invite le secteur des jeux vidéo à déployer un maximum d'efforts pour faire pleinement usage de cette possibilité; prend acte, de manière plus générale, des possibilités et des nouvelles perspectives offertes par l'accès à l'expression créative et au contenu culturel, en particulier pour les mineurs et les jeunes enfants; demande à la Commission de continuer à agir pour améliorer l'infrastructure numérique de l'Europe, qui étaye non seulement les industries créatives créant des contenus de très bonne qualité, mais aussi l'accès des citoyens européens à ces œuvres importantes du point de vue culturel;
30. estime que, 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;
31. propose 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; estime que ce prix devrait promouvoir les jeux vidéo en ligne qui respectent les droits des consommateurs ou ont des répercussions positives dans certains domaines, tels que l'éducation, ou sur l'acquisition de compétences;
32. se félicite du projet de recherche innovant de l'Union «Kids Online», qui recueille des données de très bonne qualité dans toute l'Europe sur le point de vue des enfants sur leur expérience en ligne; demande des mises à jour plus fréquentes de cette initiative

³¹ [Bloomberg, «Games Industry Unites to Promote World Health Organization Messages Against COVID-19: Launch #PlayApartTogether Campaign»](#), 10 avril 2020.

unique en son genre au niveau mondial; invite la Commission à financer ce projet et d'autres initiatives similaires à l'avenir;

33. souligne que les jeux vidéo jouent un rôle éducatif important, en ce qu'ils peuvent être un outil d'apprentissage utile et que de nombreux jeux sont spécifiquement conçus à des fins éducatives, par exemple pour susciter un débat sur des questions de société ou pour approfondir la compréhension d'événements historiques ou culturels; rappelle que les jeux vidéo figurent dans les programmes d'enseignement nationaux; note que les jeux vidéo commerciaux sont également utilisés à des fins éducatives; fait observer que les jeux vidéo sont également utilisés pour développer l'esprit critique, favoriser l'acquisition de compétences et stimuler la créativité; souligne également que les jeux vidéo ne perdent pas leur utilité au cours de la vie, étant donné qu'ils peuvent offrir une stimulation mentale et des perspectives d'interaction aux personnes âgées;
34. souligne que l'utilisation abusive des jeux vidéo en ligne peut avoir une incidence négative sur les relations sociales, le travail, les taux de décrochage scolaire, la santé physique et mentale et les résultats scolaires; que des études montrent néanmoins que les jeux vidéo peuvent aussi avoir des effets positifs; insiste dès lors sur la nécessité de trouver un équilibre sain;
35. souligne que la dépendance envers les jeux vidéo, également connue sous le nom de «trouble du jeu vidéo», est un problème pour certains joueurs; note que l'OMS a classé le trouble du jeu vidéo comme un comportement de dépendance caractérisée par une altération du contrôle de l'envie de jouer, une priorité croissante accordée au jeu par rapport à d'autres activités au point que le jeu prend le pas sur d'autres intérêts et activités quotidiennes, et la poursuite ou l'intensification du jeu malgré l'apparition de conséquences négatives;
36. souligne que ni le secteur des jeux vidéo, ni les utilisateurs, ni les parents ne doivent sous-estimer les risques et les effets du trouble du jeu vidéo; rappelle que des recherches scientifiques ont montré que la puberté et l'adolescence sont des périodes de la vie où le risque d'avoir un comportement de dépendance est le plus élevé; invite à la poursuite de la collaboration entre les développeurs, les éditeurs, les plateformes de jeux vidéo et l'ensemble des parties prenantes, y compris les autorités nationales compétentes et la Commission, pour contribuer à atténuer le risque de trouble du jeu vidéo; suggère de lancer davantage de campagnes de sensibilisation pour veiller à ce que les parents et les jeunes joueurs soient conscients des risques associés aux troubles du jeu vidéo; demande que les développeurs évitent de s'appuyer sur des mécanismes conçus pour être manipulateurs, qui peuvent conduire à la dépendance au jeu, à l'isolement et au cyberharcèlement;
37. constate l'absence de données ventilées à l'échelle de l'Union sur le temps moyen passé à jouer, les dépenses moyennes dans le cadre des jeux, l'expérience générale du jeu et les effets socio-psychologiques qui en découlent, et invite la Commission à collecter ces données sur une base annuelle et à présenter un rapport au Parlement à ce sujet;
38. fait observer que le secteur des jeux vidéo a accès à des quantités considérables de données à caractère personnel, parfois sensibles; insiste sur la responsabilité qui incombe au secteur de traiter les données à caractère personnel en conformité avec le

règlement général sur la protection des données et la législation de l'Union en général, et de faire en sorte que les profils utilisateur créés sur la base de données comportementales ne soient pas utilisés à des fins de manipulation ou de discrimination; demande aux autorités compétentes de veiller à faire appliquer rigoureusement le droit de l'Union et le droit national pertinents; souligne que l'analyse des habitudes de jeu des joueurs par la collecte de données ne doit pas favoriser les techniques d'accrochage visant à créer une dépendance chez les joueurs, mais se concentrer sur l'amélioration de l'expérience de jeu; encourage les développeurs à concevoir des jeux comportant des chapitres ou des points de sauvegarde fréquents, afin de permettre aux joueurs de faire une pause et de se déconnecter;

39. rappelle que les plateformes de jeux vidéo en ligne peuvent être utilisées par les fraudeurs pour de l'hameçonnage; invite à mener des campagnes d'information afin de sensibiliser les joueurs, et notamment les mineurs et les jeunes enfants, aux risques encourus;
40. demande instamment au secteur des jeux vidéo, à la Commission et aux États membres d'élaborer un plan d'action visant à garantir l'équilibre hommes-femmes à toutes les étapes du développement dans le secteur des jeux en ligne; demande en outre au secteur d'éviter l'objectivation des femmes et d'éviter de créer, de répéter ou d'exacerber les stéréotypes sexistes; souligne que ces pratiques bien trop courantes créent un environnement hostile pour les femmes et les filles dans les jeux en ligne;

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

41. accueille favorablement les initiatives menées par le secteur, telles que le système PEGI, qui est utilisé dans 38 pays; considère que ce système de classification est particulièrement utile en ce qu'il permet de décrire le contenu d'un jeu et d'informer sur l'âge recommandé pour jouer à un jeu, ce qui aide les parents à sélectionner les jeux appropriés pour leurs enfants; souligne que le système de classification ne constitue qu'une partie du code de conduite global de PEGI, qui vise collectivement à garantir un environnement sûr pour les joueurs; salue l'approche actualisée adoptée par le système PEGI, qui permet désormais d'informer les consommateurs lorsque le jeu comporte des contenus payants censés être aléatoires; souligne que la présence de contenu payant dans le jeu, y compris de contenu payant censé être aléatoire, n'empêche pas les parents de gérer l'accès à ce type de contenu, tout en permettant à un enfant d'accéder au jeu de base s'ils le jugent adapté à son âge; relève que certains pays ont fait du système PEGI un système juridiquement contraignant; demande 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;
42. constate tout le potentiel du système PEGI lorsqu'il s'agit de communiquer des informations précontractuelles importantes aux consommateurs; souligne toutefois que les initiatives prises par le secteur ne suffisent pas à garantir le plus haut niveau de

protection des consommateurs ni à résoudre les problèmes de droit de la consommation suscités par les achats dans le cadre du jeu et les mécanismes de coffres-surprises;

43. invite le secteur, y compris les plateformes et les éditeurs, les experts indépendants associés et les organismes de classification à poursuivre les campagnes de sensibilisation sur le système PEGI, pour que davantage de parents en prennent connaissance, et à rester réactifs pour adapter le système de classification en fonction de l'évolution des jeux vidéo et de leur contenu, afin de continuer à faciliter la prise de décisions par les parents;
44. invite la Commission à mettre au point des normes minimum en matière de respect de la vie privée et à évaluer la nécessité de mettre en place un système de contrôle de l'âge sécurisé et inclusif;
45. relève avec inquiétude les risques liés aux discours de haine et au cyberharcèlement sur les plateformes de jeux vidéo en ligne, qui sont particulièrement dangereux lorsqu'ils visent des mineurs ou de jeunes enfants;
46. souligne que les jeux vidéo en ligne doivent offrir un environnement numérique sûr aux utilisateurs; se félicite de l'adoption récente de la législation sur les services numériques, qui actualise les normes de modération des contenus en Europe afin de mieux lutter contre les contenus illicites en ligne, y compris dans les jeux vidéo; demande que cette législation soit rapidement transposée dans le droit national et mise en œuvre;
47. souligne qu'outre les contenus illicites, des contenus préjudiciables peuvent également être diffusés dans les jeux vidéo par l'intermédiaire des fonctions de communication du jeu ou de plateformes de médias sociaux de jeux; insiste sur le fait que le secteur des jeux vidéo doit adopter les mesures et les outils appropriés pour protéger tous les utilisateurs contre les contenus préjudiciables, conformément à la législation applicable au niveau national et de l'Union;
48. demande à la Commission et aux autorités de protection des consommateurs des États membres de veiller à ce que le droit de la consommation soit pleinement respecté et appliqué, y compris dans le secteur des jeux vidéo, en menant des opérations de contrôle au niveau sectoriel ou en lançant une action coordonnée de mise en application, en vertu du règlement (UE) 2017/2394 sur la coopération entre les autorités nationales chargées de veiller à l'application de la législation en matière de protection des consommateurs³², le cas échéant;
 - o
 - o o
49. charge sa Présidente de transmettre la présente résolution au Conseil et à la Commission.

³² Règlement (UE) 2017/2394 du Parlement européen et du Conseil du 12 décembre 2017 sur la coopération entre les autorités nationales chargées de veiller à l'application de la législation en matière de protection des consommateurs et abrogeant le règlement (CE) n° 2006/2004 (JO L 345 du 27.12.2017, p. 1).

EXPOSÉ DES MOTIFS

Remarques préliminaires

Les jeux vidéo constituent une forme de divertissement très populaire parmi les citoyens européens, les majeurs comme les mineurs. Votre rapporteure a souhaité se pencher sur la manière dont la pandémie de COVID-19 a affecté ce secteur, sur ses faiblesses et sur les risques potentiels auxquels sont confrontés les citoyens européens, ainsi que sur le potentiel d'innovation de ce secteur pour le marché intérieur de l'Union et son poids sur le marché.

Pour ce faire, votre rapporteure a pris en compte les risques et les avantages que présentent les jeux vidéo en ligne du point de vue de la protection des consommateurs, en particulier des mineurs, dans le but de garantir un environnement en ligne sûr pour les utilisateurs.

Renforcer la protection des consommateurs en matière de jeux vidéo en ligne

Sous ce titre, votre rapporteure a souhaité aborder différents aspects dans le but de renforcer et de garantir la protection des consommateurs dans le cadre des jeux vidéo en ligne. Votre rapporteure a inclus dans son projet de rapport la nécessité de disposer d'outils de contrôle mis à la disposition des parents qui le souhaitent, leur permettant de contrôler le temps de jeu et d'éviter les abus.

En même temps, votre rapporteure aborde les différentes possibilités d'achat en ligne dans le cadre des jeux vidéo, et elle appelle de ses vœux l'adoption d'une approche commune européenne afin de parvenir à une harmonisation réglementaire au sein du marché unique et de garantir à tous les consommateurs européens un niveau élevé de protection.

Par ailleurs, votre rapporteure estime que les informations dont les consommateurs doivent disposer avant de jouer à un jeu vidéo doivent être claires, transparentes et accessibles, permettant aux joueurs de connaître à l'avance le contenu du jeu. Votre rapporteure aborde également la question de la publicité adressée aux mineurs, et elle demande la mise en place d'un système destiné aux développeurs de jeux vidéo, fondé sur la sécurité et la protection de la vie privée par défaut.

Risques et bénéfices des jeux vidéo en ligne

Votre rapporteure a souhaité aborder la question des risques et des avantages que peuvent comporter les jeux vidéo en ligne pour les citoyens européens qui les utilisent, en mettant particulièrement l'accent sur les mineurs. C'est pourquoi elle a souligné l'importance du bien-être de la santé mentale, qui a été aggravé par la pandémie de COVID-19.

Votre rapporteure estime qu'il convient de prendre en compte les avantages que peuvent apporter les jeux vidéo en ligne d'un point de vue social, ainsi que leur utilité, par exemple, dans le cadre des processus d'apprentissage et éducatifs. Cependant, elle souligne également la nécessité de s'attaquer à la dépendance aux jeux vidéo et au trouble du jeu vidéo, considérés par l'Organisation mondiale de la santé comme un comportement de dépendance; il est essentiel de soutenir et de déployer des campagnes d'information et de sensibilisation.

Enfin, votre rapporteure souligne l'importance de l'innovation dans le secteur des jeux vidéo en ligne ainsi que l'intégration de nouvelles technologies dans la conception et le développement des jeux vidéo. Il s'agit d'un secteur en pleine expansion qui contribue à la transformation numérique de l'Union européenne.

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

Votre rapporteure prend acte des systèmes d'autorégulation, tels que le système PEGI, qui prévalent dans le secteur jusqu'à présent. Selon elle, l'actualisation constante et l'adaptation de ces projets à la réalité des jeux vidéo a permis la mise en place de systèmes reconnus dans la majorité des États membres, ainsi que par les citoyens européens, comme par exemple le système PEGI de classification par âge et par typologie des jeux vidéo.

Votre rapporteure suggère également la nécessité de mettre en place un système européen commun d'identification de l'identité permettant de vérifier l'âge du joueur, fondé sur un système de sécurité renforcée et certifiant la protection des données du joueur potentiel. À cette fin, votre rapporteure propose également de mettre en place un étiquetage commun prenant en considération, notamment, les catégories d'âge minimum recommandé, la thématique du jeu vidéo, les possibilités d'achat dans le cadre du jeu et l'apparition de publicités.

Enfin, votre rapporteure considère que la législation sur les services numériques contribuera de façon positive à atteindre l'objectif de garantir un environnement en ligne sûr pour tous les utilisateurs, en luttant contre l'apparition de contenus illégaux sur internet et en empêchant la diffusion de contenus préjudiciables, conformément à ce qui a été convenu.

**INFORMATIONS SUR L'ADOPTION
PAR LA COMMISSION COMPÉTENTE AU FOND**

Date de l'adoption	12.12.2022
Résultat du vote final	+: 35 -: 0 0: 3
Membres présents au moment du vote final	Alex Agius Saliba, Andrus Ansip, Alessandra Basso, Adam Bielan, Biljana Borzan, Anna Cavazzini, Lara Comi, Alexandra Geese, Sandro Gozi, Maria Grapini, Svenja Hahn, Virginie Joron, Eugen Jurzyca, Andrey Kovatchev, Maria-Manuel Leitão-Marques, Morten Løkkegaard, Adriana Maldonado López, Antonius Manders, Beata Mazurek, Anne-Sophie Pelletier, René Repasi, Christel Schaldemose, Andreas Schwab, Tomislav Sokol, Róza Thun und Hohenstein, Tom Vandenkendelaere, Kim Van Sparrentak, Marion Walsmann, Marco Zullo
Suppléants présents au moment du vote final	Marco Campomenosi, Maria da Graça Carvalho, Malte Gallée, Claude Gruffat, Antonio Maria Rinaldi
Suppléants (art. 209, par. 7) présents au moment du vote final	Jarosław Duda, Cristina Maestre Martín De Almagro, Francisco José Millán Mon, Inma Rodríguez-Piñero

**VOTE FINAL PAR APPEL NOMINAL
EN COMMISSION COMPÉTENTE AU FOND**

35	+
ID	Alessandra Basso, Marco Campomenosi, Virginie Joron, Antonio Maria Rinaldi
PPE	Maria da Graça Carvalho, Lara Comi, Jarosław Duda, Andrey Kovatchev, Antonius Manders, Francisco José Millán Mon, Andreas Schwab, Tomislav Sokol, Tom Vandenkendelaere, Marion Walsmann
Renew	Andrus Ansip, Sandro Gozi, Svenja Hahn, Morten Løkkegaard, Róza Thun und Hohenstein, Marco Zullo
S&D	Alex Agius Saliba, Biljana Borzan, Maria Grapini, Maria-Manuel Leitão-Marques, Cristina Maestre Martín De Almagro, Adriana Maldonado López, René Repasi, Inma Rodríguez-Piñero, Christel Schaldemose
The Left	Anne-Sophie Pelletier
VERTS/ALE	Anna Cavazzini, Malte Gallée, Alexandra Geese, Claude Gruffat, Kim Van Sparrentak

0	-

3	0
ECR	Adam Bielan, Eugen Jurzyca, Beata Mazurek

Légende des signes utilisés:

+ : pour

- : contre

0 : abstention