

035627/EU XXIII.GP
Eingelangt am 23/04/08

FR

FR

FR



COMMISSION DES COMMUNAUTÉS EUROPÉENNES

Bruxelles, le 22.04.2008
COM(2008) 207 final

**COMMUNICATION DE LA COMMISSION
AU PARLEMENT EUROPÉEN, AU CONSEIL, AU COMITÉ ÉCONOMIQUE ET
SOCIAL ET AU COMITÉ DES RÉGIONS**

**sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne
l'utilisation des jeux vidéo**

**COMMUNICATION DE LA COMMISSION
AU PARLEMENT EUROPÉEN, AU CONSEIL, AU COMITÉ ÉCONOMIQUE ET
SOCIAL ET AU COMITÉ DES RÉGIONS**

**sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne
l'utilisation des jeux vidéo**

1. INTRODUCTION

La résolution du Conseil de 2002 sur la protection des consommateurs par l'étiquetage de certains jeux vidéo et jeux informatiques¹ a souligné la nécessité de fournir des informations claires sur l'évaluation des contenus et sur la classification par catégorie d'âge. Il convient de promouvoir des systèmes de classification clairs et simples dans tous les États membres afin d'assurer une plus grande transparence et la libre circulation des jeux vidéo la libre circulation. Le Conseil a également souligné l'importance de la coopération entre toutes les parties intéressées.

La résolution invite la Commission à examiner les différentes méthodes d'évaluation du contenu des jeux vidéo et informatiques ainsi que leur classification et leur étiquetage, et d'en faire rapport au Conseil.

Les jeux vidéo constituent l'un des loisirs favoris des Européens, toutes catégories sociales et toutes tranches d'âge confondues². Bien qu'ils soient achetés à des fins de divertissement, les meilleurs jeux ont d'autres effets bénéfiques: par exemple, ils stimulent les capacités d'analyse et de stratégie et habituent les jeunes à interagir avec les technologies d'information. Ils offrent également des perspectives prometteuses pour un secteur des jeux interactifs fort en Europe doté d'une spécificité européenne et qui peut être le vecteur de diversité culturelle. La popularité croissante des jeux vidéo en ligne est également un moteur important pour l'adoption de réseaux de télécommunications à large bande et de téléphones mobiles de troisième génération.

En 2006, le marché européen des jeux vidéo - qui comprend les consoles de jeu ordinaires et de poche, les jeux sur PC et les jeux en ligne, y compris les jeux sans fil - correspondait à des recettes totales de plus de 6,3 milliards d'euros et l'on s'attend à ce que ce chiffre monte à 7,3 milliards d'euros en 2008. Sa valeur représente la moitié de celle de l'ensemble du marché de la musique en Europe³ et dépasse déjà celle du marché des salles de cinéma. Ce secteur, au sein de l'industrie européenne du contenu, est le plus dynamique et celui qui connaît la

¹ Résolution du Conseil sur la protection des consommateurs, les jeunes en particulier, par l'étiquetage de certains jeux vidéo et jeux informatiques selon la tranche d'âge, 1^{er} mars 2002 (JO C 65 du 14.3.2002, p. 2).

² Rapport Nielsen sur les jeux vidéo en Europe en 2007 [*Video Games in Europe – 2007*], pp. 12-15 (<http://www.isfe-eu.org/index.php?PHPSESSID=1f6urj9ke66ppq2preebf0rb13&oidit=T001:662b16536388a7260921599321365911>)]

³ *«Interactive content and convergence: Implications for the Information Society»*, étude faite pour le compte de la Commission européenne (DG de la société de l'information et des médias) par Screen Digest Ltd, CMS Hasche Sigle, Goldmedia GmbH et Rightscom Ltd, pp. 34, 45 et 96: http://ec.europa.eu/information_society/europe/i2010/docs/studies/interactive_content_ec2006.pdf

croissance la plus rapide, avec un taux supérieur à celui des États-Unis⁴. On observe une tendance à diffuser gratuitement des versions en ligne de jeux vidéo à succès essentiellement financés par la publicité.

Comme pour les autres médias, la liberté d'expression, tant pour les créateurs que pour les consommateurs de jeux vidéo, doit être un sujet de préoccupation majeur pour la classe politique. Les évolutions du marché doivent être prises en considération. En effet, les jeux vidéos constituent un phénomène qui, de plus en plus, touche l'ensemble des générations; les parents comme les enfants y jouent, dans un espace se déplaçant de la chambre d'enfants vers le salon⁵. L'âge moyen des adeptes européens de jeux vidéo a augmenté et de plus en plus d'adultes jouent aujourd'hui à des jeux vidéo qui leur sont destinés. Dans le même temps, la classe politique porte une responsabilité quant à la santé des adeptes de jeux, et des normes de protection élevées sont nécessaires pour les mineurs. Compte tenu des effets psychologiques puissants des jeux vidéo sur les mineurs, il est important de s'assurer que les jeux vidéo sont sans danger pour eux. Cela suppose notamment que l'on module l'accès aux jeux vidéo pour les mineurs et pour les adultes.

En avril 2003, le système paneuropéen de classification par catégorie d'âge des logiciels de loisirs (PEGI)⁶ a été adopté après une consultation approfondie des acteurs de l'industrie et de la société civile, notamment des associations de parents et de consommateurs et des communautés religieuses. Le PEGI est un système d'autorégulation fondé sur l'adhésion volontaire, destiné à empêcher que les mineurs soient exposés à des jeux inadaptés à leur tranche d'âge. Le système de classification PEGI a permis de remplacer de nombreux systèmes nationaux de classification selon l'âge par un système européen unique.

Une étude indépendante sur les pratiques en matière de classification des œuvres audiovisuelles dans l'Union européenne a été réalisée en 2003 pour la Commission («*Study on the rating practice used for audiovisual works in the European Union*»)⁷. Il en ressort que l'évolution technologique et sociétale rend de plus en plus nécessaire d'homogénéiser les catégories, ce que l'application de critères de classification communs pourrait permettre. L'étude conclut en outre que l'échange régulier de bonnes pratiques entre les différents médias serait un premier pas vers une plus grande uniformité des pratiques de classification dans l'ensemble de ces derniers.

L'Union européenne s'est efforcée d'assurer la meilleure protection possible aux enfants en formulant des propositions législatives et par d'autres mesures, tout en respectant le principe de subsidiarité: ainsi la recommandation du Parlement européen et du Conseil sur la protection des mineurs et de la dignité humaine et sur le droit de réponse (2006/952/CE)⁸ mentionne-t-elle des mesures relatives aux activités illégales préjudiciables aux mineurs sur internet et à la coopération entre les organes compétents pour l'évaluation ou la classification. Le réseau INSAFE, géré par la Commission et cofinancé par le programme pour un internet

⁴ PricewaterhouseCoopers, *Global Entertainment and Media Outlook: 2007 – 2011*, p. 38.

⁵ Article du *Frankfurter Allgemeine Sonntagszeitung*, 13.5.2007, p. 28: «*Computerspiele erobern das Wohnzimmer*» (FAZ.NET: <http://www.faz.net/s/RubE2C6E0BCC2F04DD787CDC274993E94C1/Doc~EB0EA103E1BD44C65A4DB322974B1AC06~ATpl~Ecommon~Scontent.html>)

⁶ <http://www.pegi.info>.

⁷ http://ec.europa.eu/avpolicy/docs/library/studies/finalised/studpdf/rating_finalrep2.pdf.

⁸ JO L 378 du 27.12.2006, p. 72.

plus sûr⁹, vise à sensibiliser le grand public en ce qui concerne l'utilisation des nouveaux médias, y compris les jeux vidéos, par les enfants.

L'internet, y compris les jeux vidéo, offre certes de nouveaux modes de consommation des médias et de nouvelles opportunités pour la diversité culturelle, mais il peut également constituer un moyen de diffusion de contenus illégaux et dangereux, notamment pour les mineurs. Cette situation représente des défis à relever quant à la protection des jeunes. Le PEGI Online¹⁰, lancé en juin 2007 et cofinancé par le programme pour un internet plus sûr, constitue une suite logique du système PEGI. Il est conçu pour mieux protéger les jeunes contre des contenus de jeux inappropriés et pour aider les parents à comprendre les risques et les dangers potentiels dans cet environnement.

En décembre 2007, la Commission a adopté une communication¹¹ sur une approche européenne de l'éducation aux médias dans l'environnement numérique. On peut succinctement définir l'éducation aux médias comme la capacité de consulter, de comprendre, d'évaluer et de créer du contenu dans les médias. Elle se rapporte à tous les types de médias, y compris les jeux vidéo. Cette communication souligne l'importance de l'éducation aux médias pour les jeunes générations, surtout en ce qui concerne le contenu en ligne. En outre, les jeux vidéo sont de plus en plus utilisés dans les programmes scolaires¹².

2. LA CONSULTATION ET SES CONCLUSIONS

Un questionnaire a été adressé à chaque État membre afin de recueillir des informations et des données permettant de rendre compte de manière détaillée des évolutions en matière de protection des consommateurs en ce qui concerne les jeux vidéo et informatiques depuis l'adoption de la résolution du Conseil susmentionnée. Les questions y portaient sur les systèmes de classification selon l'âge et de classement des contenus, la vente de jeux vidéo chez les détaillants, les interdictions de jeux vidéo, l'efficacité des mesures actuelles de protection des mineurs, les jeux vidéo en ligne et un système de classification paneuropéen qui s'appliquerait à toutes les plates-formes. Les 27 États membres ont tous répondu.

2.1. Systèmes de classification par âge et/ou de classement des contenus

Le PEGI est soutenu par les principaux fabricants de consoles de jeux¹³. Il est appliqué dans la grande majorité des États membres¹⁴ de l'Union européenne, même si tous ces pays ne disposent pas d'une législation spécifique en la matière.

Les États membres appliquant le PEGI et disposant d'une législation spécifique¹⁵, en vigueur ou en cours d'élaboration, relative à la classification par âge sont: **la Finlande, la Grèce,**

⁹ http://ec.europa.eu/information_society/activities/sip/programme

¹⁰ www.pegionline.eu.

¹¹ COM(2007) 833.

¹² Ainsi, la Fédération européenne des logiciels de loisirs collabore avec le réseau scolaire européen pour analyser l'utilisation de jeux vidéo éducatifs à l'école et favoriser l'échange de bonnes pratiques.

¹³ Par exemple, Nintendo, PlayStation et Xbox.

¹⁴ Autriche (en partie), Belgique, Bulgarie, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Hongrie, Irlande, Italie, Lettonie (législation fondée sur le PEGI), Pays-Bas, Pologne, Portugal (législation fondée sur le PEGI), République tchèque, Royaume-Uni, Slovaquie et Suède.

¹⁵ Telle qu'une loi sur le classement des programmes audiovisuels, une loi sur les enregistrements vidéo, une loi sur la protection des consommateurs ou une loi sur l'information publique.

L'Italie, la Lettonie, les Pays-Bas, la Pologne, le Royaume-Uni et la Slovaquie. Les Pays-Bas et la Pologne prévoient également des sanctions pénales.

Au **Royaume-Uni**, le secteur des jeux informatiques utilise le PEGI pour la plupart des jeux vidéo. Les jeux vidéo au contenu à caractère sexuel ou représentant des scènes de violence extrême sont soumis à l'approbation du *British Board of Film Classification* (BBFC) qui établit une classification par âge différente de celle du PEGI.

En **France**, le PEGI est utilisé pour classer et étiqueter les jeux vidéo. Des modifications apportées au droit pénal français en 2007¹⁶ prévoient une classification par âge et un étiquetage des jeux vidéo en fonction de tranches d'âge.

La Belgique, la Bulgarie, le Danemark, l'Espagne, l'Estonie, la Hongrie, l'Irlande et la Suède appliquent le PEGI mais ne disposent pas d'une législation spécifique. Bien qu'il n'existe officiellement aucun système spécifique en **République tchèque**, le PEGI est utilisé par tous les grands éditeurs mais pas pour tous les jeux vidéos diffusés.

L'Allemagne et la Lituanie ne disposent pas de législation spécifique contraignante. En Allemagne, le système d'autorégulation du PEGI n'est pas utilisé. La loi **allemande** sur la protection de la jeunesse¹⁷ comprend des mesures spécifiques de classification selon l'âge et d'étiquetage des jeux vidéo qui sont du ressort des 16 *Bundesländer*. En coopération avec l'USK (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle*, organisation pour l'autorégulation des logiciels de divertissement), il a été établi un système de classification visant à l'application de classifications selon l'âge communes à l'ensemble des *Bundesländer*. À cette fin, les *Bundesländer* ont un représentant commun dont les décisions en matière d'étiquetage sont contraignantes.

En Autriche, la protection des mineurs est de la compétence de chaque *Bundesland*. Aussi y voit-on de grandes différences dans la législation sur la protection des mineurs et dans son application.

À **Malte**, où le PEGI n'est pas appliqué, les jeux vidéo tombent sous le coup de la législation générale.

Chypre, le Luxembourg, la Roumanie et la Slovénie ont déclaré n'avoir ni système de classification par âge et de classement des contenus, ni législation dans ce domaine.

En conclusion, la Commission considère que l'on peut encore largement améliorer la situation en ce qui concerne l'adoption dans les États membres du système de classification PEGI et la compatibilité avec le PEGI des dispositions juridiques nationales en vigueur.

2.2. Vente de jeux vidéo au détail

La Commission est préoccupée du nombre croissant de jeux vidéo violents auxquels jouent les mineurs. Il est important d'analyser les modes d'accès à ces jeux. La moitié des États membres¹⁸ ont des dispositions légales spécifiques, en droit civil et en droit pénal, relatives à

¹⁶ Loi n° 98-468 modifiée par la loi n° 2007-297.

¹⁷ Jugendschutzgesetz du 23 juillet 2002 (BGBl I n° 51, p. 2730), modifiée en dernier lieu par la loi du 20 juillet 2007 (BGBl I, p. 1595).

¹⁸ Allemagne, Autriche, Belgique, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Italie, Lettonie, Lituanie, Pays-Bas, Royaume-Uni, Slovaquie et Suède.

la vente physique de jeux vidéo dont le contenu est préjudiciable aux mineurs et diverses sanctions existent pour appliquer ces dispositions¹⁹.

Les États membres souhaitant utiliser ou utilisant déjà une classification pour la distribution, la diffusion et la publicité en fonction de l'âge et/ou du contenu sont **l'Italie** (où une loi est en cours d'approbation), le **Royaume-Uni, l'Allemagne, l'Estonie, la Grèce, la Lettonie, la Lituanie²⁰ et la Slovaquie**.

La France, la Suède et les Pays-Bas interdisent certains jeux vidéo violents en vertu de leur droit pénal (voire, en Suède, du droit constitutionnel). En ce qui concerne les jeux licites, les détaillants suédois ont convenu de suivre, pour la vente, le système de classification en fonction de l'âge du PEGI. Ils ont le droit de conditionner la vente à une autorisation parentale.

En Belgique et à Malte, de nombreuses dispositions légales concernent la vente de jeux vidéo telles que des lois sur le racisme et la xénophobie, le commerce et la protection des consommateurs et sur l'ordre public.

La Bulgarie²¹, Chypre, le Danemark²², la Hongrie, le Luxembourg, la Pologne, la République tchèque²³ et la Roumanie ne disposent pas de législation spécifique régissant la vente de jeux vidéo.

Dans ces circonstances, en toute logique, l'étape suivante consiste à mettre en place un code de conduite pour les détaillants en jeux vidéo. Aux États-Unis, l'*Entertainment Software Rating Board* (ESRB, Comité de classification des logiciels de divertissement) et les détaillants – sous l'égide du Conseil de vente au détail de l'ESRB [*ESRB Retail Council* (ERC)] – conseillent les parents et les autres consommateurs sur les questions relatives aux classifications. La finalité de leur document intitulé «*Ratings Education and Enforcement Code*» («Code de formation et de mise en application relatif aux classifications»)²⁴ est d'informer les détaillants et de faire en sorte qu'ils appliquent les classifications, notamment par la sensibilisation et la formation personnel de vente. Les consommateurs peuvent dénoncer des cas d'infraction auprès des détaillants ainsi que sur le site web de l'ESRB. L'ESRB transmet la plainte au membre de l'ERC responsable en vue de son traitement rapide et peut exclure de l'ERC tout membre s'étant rendu coupable d'une infraction.

2.3. Mesures d'interdiction des jeux vidéo

Seuls quatre États membres – **l'Allemagne, l'Irlande, l'Italie et le Royaume-Uni** - ont, à ce jour, interdit certains jeux vidéo, soit par une interdiction formelle soit par des mesures

¹⁹ Dans divers textes juridiques tels que les lois sur la protection de l'enfance, le classement des programmes audiovisuels, le droit sur la protection des consommateurs, la réglementation sur la diffusion des jeux informatiques, le droit sur la protection de la jeunesse ou le droit pénal.

²⁰ La Lituanie et la Slovaquie disposent d'une réglementation sur la vente de jeux vidéo destinés exclusivement aux adultes.

²¹ En vertu de la loi sur la protection des consommateurs parue au Journal officiel bulgare n° 99 du 9 décembre 2005, les détaillants sont tenus d'étiqueter tout produit et de fournir des renseignements relatifs notamment au producteur, à la nature et aux caractéristiques du produit.

²² Dans le questionnaire retourné par le Danemark, il est mentionné que «la diffusion de jeux vidéo violents auprès d'enfants est passible de sanctions, conformément au Code pénal».

²³ Les jeux vidéo font l'objet de mesures restrictives en ce qui concerne la publicité sur le lieu de vente.

²⁴ ESRB: <http://www.esrb.org/retailers/index.jsp>; Code: http://www.esrb.org/retailers/downloads/erc_code.pdf

équivalant à une interdiction telles que la confiscation, le refus de délivrer un visa de classification ou des restrictions à la vente.

En **Irlande**, les jeux vidéo considérés comme inappropriés au visionnage du fait de leur caractère violent peuvent faire l'objet d'une mesure d'interdiction par l'*Irish Film Censor's Office* (IFCO, bureau irlandais de censure des films). Le cas s'est produit en juin 2007 avec le jeu vidéo «*Manhunt 2*»²⁵.

Au **Royaume-Uni**, «*Carmageddon*» a été, en 1997, le premier jeu vidéo auquel un visa de classification a été refusé par le BBFC. Ce visa a néanmoins été obtenu par la suite pour une version modifiée.

En juin 2007, la BBFC a opposé un refus à «*Manhunt 2*». Cette décision a été annulée en décembre 2007 par le *Video Appeals Committee* (commission d'appel de la vidéo). Le BBFC a contesté cette décision en formant un recours juridictionnel devant la *High Court* qui a renvoyé l'affaire au *Video Appeals Committee*, lequel a maintenu sa décision en mars 2008. En conséquence, le BBFC a délivré un certificat «18»²⁶. Toutefois, ce n'est pas la version originale qui a obtenu le visa d'exploitation mais une version modifiée. Diffuser un jeu vidéo n'ayant pas reçu de visa d'exploitation est passible d'une peine allant jusqu'à deux ans d'emprisonnement et/ou d'une amende illimitée.

En **Italie**, la diffusion de «*Manhunt 2*» a été bloquée en juin 2007 par le ministre des Communications²⁷.

En **Allemagne**, le tribunal d'arrondissement de Munich a décidé, en juin 2004, de saisir²⁸ toutes les versions de «*Manhunt*» du fait d'une violation d'une disposition de droit pénal interdisant toute représentation et toute apologie de la violence. On peut citer d'autres cas, comme celui de «*Dead Rising*» mis à l'index et confisqué par décision du tribunal d'arrondissement de Hambourg en juin 2007²⁹.

La Commission est d'avis que de telles mesures d'interdiction doivent demeurer exceptionnelles, proportionnées et, par conséquent, limitées aux cas d'atteintes graves à la dignité humaine.

2.4. Efficacité des mesures actuelles de protection des mineurs

La moitié des États membres³⁰ considèrent les mesures actuellement en place comme généralement efficaces. **L'Allemagne, la France, la Grèce, l'Italie, la Lettonie, la Lituanie et la Pologne** sont en train d'apporter des améliorations à leur législation nationale ou en ont apportées récemment. Certains considèrent ces changements appropriés à condition de les combiner à une autorégulation. Par exemple, le Code pénal **français** a été modifié en 2007.

²⁵ <http://www.ifco.ie/IFCO/ifcoweb.nsf/web/news?opendocument&news=yes&type=graphic>.

²⁶ Décision du *Video Appeals Committee* du 10 décembre 2007; Dépôt d'une demande de recours juridictionnel par le BBFC auprès de la *High Court* le 17 décembre 2007; Jugement de la *High Court* du 24 janvier 2008 (jugement CO/11296/2007 par M. Justice Mittins): mauvaise application de la loi et renvoi devant le *Video Appeals Committee* qui a confirmé sa décision (<http://www.bbfc.co.uk/news/pressnews.php>).

²⁷ <http://www.comunicazioni.it/news>.

²⁸ Décision judiciaire du 19 juillet 2004 (*Aktenzeichen* 853 Gs 261/04).

²⁹ Décision judiciaire du 11 juin 2007 (*Aktenzeichen* 167 Gs 551/07).

³⁰ Allemagne, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Irlande, Italie, Lituanie, Pays-Bas, Portugal, République tchèque et Suède.

Trois principes ont été introduits: un système d'autorégulation dont la responsabilité est attribuée au secteur concerné, de nouveaux pouvoirs pour le ministère de l'Intérieur et des sanctions pénales.

En ce qui concerne les **Pays-Bas**, le PEGI et les dispositions législatives concernant la vente des jeux vidéo paraissent suffisants. **L'Allemagne, l'Espagne, la Finlande et l'Irlande** considèrent les règles actuelles comme efficaces et généralement acceptées mais elles sont en train de les renforcer au moyen de campagnes d'éducation aux médias et de sensibilisation des parents, ainsi qu'en formant des recours juridictionnels. La **Suède** utilise le PEGI et considère que les mesures prises pour sensibiliser davantage les parents, pour promouvoir l'autorégulation du secteur et pour renforcer la coopération entre l'État et le secteur fonctionnent de façon satisfaisante.

L'Allemagne³¹ et le Royaume-Uni³² sont en train de réaliser des études sur l'efficacité de la législation et sur les risques pour les enfants. **La Lettonie, la Pologne et la Slovaquie** ne savent pas encore si le PEGI est un succès, aucune évaluation n'ayant encore été réalisée.

En **Autriche**, la grande majorité des autorités régionales compétentes, qu'elles utilisent le PEGI ou non, considèrent le système actuel comme insuffisant. Le *Bundesland* de Vienne envisage de réformer la loi. L'Autriche considère qu'un système à l'échelon national ne suffit pas pour traiter les problèmes posés par l'internet ou par la proximité des pays voisins. Le manque de prise de conscience, de supervision par la police et de certification pour aider les détaillants est également perçu comme problématique.

En **Belgique** et en **Hongrie**, le PEGI s'applique déjà mais il n'est pas juridiquement contraignant, ce qui a pour conséquence que les deux pays considèrent la protection des mineurs comme insuffisante. La **Belgique** serait favorable à une législation au niveau européen. Bien que la certification PEGI puisse être trouvée sur la plupart des jeux vidéo, la Hongrie considère le PEGI comme insuffisant du fait du manque de prise de conscience chez les parents.

En **Bulgarie**, la législation sur la protection de l'enfant³³ a été complétée au cours des deux dernières années par des mesures incitatives en faveur de mécanismes d'autorégulation.

2.5. Jeux vidéo en ligne

Les jeux vidéo en ligne permettent aux joueurs d'interagir les uns avec les autres par l'intermédiaire d'un réseau. La grande majorité des États membres³⁴ ne disposent pas d'une législation spécifique sur ce point. Certains³⁵, toutefois, utilisent le PEGI Online et beaucoup

³¹ Étude menée conjointement par les *Bundesländer* et le ministère fédéral de la Famille:
<http://www.hans-bredow-institut.de/forschung/recht/jugendmedienschutz.htm>

³² Le rapport de l'étude menée par l'experte indépendante Tanya Byron «*Safer Children in a Digital World*» («Des enfants mieux protégés dans un monde numérique») a été publié le 27 mars 2008. Il est disponible sur internet: <http://www.dfes.gov.uk/byronreview>

³³ Loi sur la protection de l'enfant (Journal officiel bulgare n° 48 du 13 juin 2000); loi sur la protection des consommateurs (Journal officiel bulgare n° 99 du 9 décembre 2005).

³⁴ Autriche, Belgique, Bulgarie, Chypre, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, France, Grèce, Hongrie, Lituanie, Luxembourg, Malte, Pays-Bas, Pologne, Portugal, République tchèque, Roumanie, Royaume-Uni, Slovaquie, Slovénie et Suède.

³⁵ Danemark, Finlande, Italie, Pays-Bas, Royaume-Uni, Slovaquie et Suède.

appliquent la législation générale (y compris le droit pénal) et la législation spécifique relative aux jeux hors ligne par analogie.

En **Allemagne**, en plus des procédures d'autorégulation et de corégulation susmentionnées, une agence commune spécifique de protection de la jeunesse sur internet créée par les *Bundesländer*, «jugendschutz.net», examine les offres sur internet et prend part à des négociations avec les éditeurs et les fournisseurs, ainsi qu'à des procédures de réglementation.

En **Italie**, la loi sur la protection des mineurs concernant les jeux vidéo s'applique également aux jeux en ligne. Le projet de code d'autorégulation relatif «aux médias et aux mineurs» exige des éditeurs de jeux vidéo en ligne qu'ils affichent les classifications PEGI Online de façon claire et visible, y compris en indiquant les mesures de filtrage disponibles pour le contrôle parental.

En **Irlande**, les activités ludiques hors ligne et sur internet sont régies par la loi de la même façon. Les fournisseurs d'accès à internet ont convenu que les matériels et les services illicites au regard du droit irlandais ne seraient pas hébergés sur les serveurs irlandais ou en seraient retirés. Une ligne directe a été mise en place pour signaler tout matériel illicite ou dangereux sur internet et les fournisseurs d'accès coopèrent avec la police.

La **Lettonie** applique des dispositions spécifiques en ce qui concerne l'accessibilité des jeux informatiques sur internet. Leur diffusion peut être interdite si, par exemple, il n'est pas possible d'identifier le cercle des utilisateurs ou si le destinataire n'est pas avisé des conditions d'âge. Les fournisseurs d'accès à internet sont tenus d'informer les utilisateurs de la possibilité d'installer un système de filtrage du contenu.

De façon générale, la Commission considère que des efforts supplémentaires sont nécessaires en ce qui concerne les jeux vidéo en ligne afin de tenir compte de leurs spécificités: un mécanisme judicieux et efficace de vérification de l'âge est nécessaire et une attention particulière doit être portée aux forums de discussion. Un dialogue paneuropéen entre toutes les parties concernées serait utile à cet égard.

Dans ce contexte, la politique de l'Union européenne visant à renforcer la coopération entre les secteurs public et privé dans la lutte contre la cybercriminalité et, en particulier, contre les contenus illicites et dangereux sur internet, peut servir de point de départ.

2.6. Vers un système de classification paneuropéen qui s'applique à toutes les plates-formes

Une majorité d'États membres³⁶ est favorable à une classification paneuropéenne par tranche d'âge s'appliquant à toutes les plates-formes qui contribuerait à assurer un fonctionnement harmonieux du marché intérieur et préviendrait les risques de confusion du consommateur. Le PEGI est considéré comme utile et faisable et a le potentiel pour être développé davantage.

La Pologne et **la République tchèque** sont sceptiques mais, dans une certaine mesure, elles soutiendraient une harmonisation et une coopération. Seuls **la France**, **la Hongrie** et **le Portugal** considèrent comme impossible la mise en place d'un système de classification paneuropéen s'appliquant à toutes les plates-formes. Ils avancent que les différents types de

³⁶ Autriche, Belgique, Bulgarie, Chypre, Danemark, Espagne, Estonie, Finlande, Grèce, Italie, Irlande, Lettonie, Lituanie, Malte, Pays-Bas, République tchèque (dans une certaine mesure), Roumanie, Slovaquie, Slovénie et Suède.

médias ont besoin de conditions d'accès et de diffusion différentes et que chacun d'eux implique un type de consommation spécifique nécessitant une classification et une réglementation particulière. En outre, ils considèrent les différentes sensibilités culturelles et morales comme un obstacle à l'établissement d'un système de classification unique. **L'Allemagne** considère son propre système comme satisfaisant. **La Belgique** a indiqué qu'elle serait favorable à une réglementation communautaire pour faire face au manque de contrôles et de sanctions en ce qui concerne la bonne application de l'étiquetage. La majorité des États membres sont favorables à la promotion de systèmes d'autorégulation et de corégulation. **Au Royaume-Uni**, la situation est actuellement réexaminée.

3. CONCLUSIONS

Aujourd'hui, la plupart des États membres de l'Union européenne appliquent le PEGI, le système d'autorégulation pour les jeux vidéo hors ligne qui a été lancé en 2003. La grande majorité des États membres disposent d'une législation en la matière et un certain nombre d'entre eux ont récemment apporté des améliorations à leur législation ou sont en train de le faire. Certains États membres ont même fondé leur législation sur le PEGI.

La situation pour les jeux en ligne est différente. Internet représente de nouveaux défis du fait de sa facilité d'accès et de son caractère mondial. La majorité des États membres ne disposent pas d'une législation spécifique pour les jeux vidéo en ligne. Toutefois, certains États membres considèrent que la législation concernant les jeux vidéo hors ligne s'applique par analogie et certains États membres utilisent le PEGI Online lancé en juin 2007.

En conclusion, le PEGI apparaît comme étant parvenu à de bons résultats et le PEGI Online constitue également une initiative prometteuse, faisant du PEGI un bon exemple d'autorégulation conforme aux objectifs du projet «Mieux légiférer». Par conséquent, les efforts doivent être poursuivis par les États membres, par le secteur concerné et les autres parties prenantes, y compris les parents, afin d'accroître la confiance dans les jeux vidéo et d'améliorer la protection des mineurs.

Compte tenu de ce qui précède et gardant à l'esprit la valeur des jeux vidéo pour promouvoir la diversité culturelle, la Commission:

- invite les États membres à reconnaître que les jeux vidéo sont devenus un média de première importance et à s'assurer qu'un niveau élevé de liberté d'expression et de mesures efficaces et proportionnées de protection des mineurs soient appliqués et se renforcent mutuellement;
- invite les États membres, par conséquent, à intégrer dans leur système national le système d'information et de classification mis en place dans le cadre des initiatives PEGI et PEGI Online;
- invite les professionnels du secteur des jeux vidéo et des consoles à poursuivre leurs efforts en faveur des systèmes PEGI et PEGI Online et, notamment, à mettre régulièrement à jour les critères d'étiquetage et de classification selon l'âge, à s'investir davantage pour faire connaître le PEGI et en allonger la liste des signataires;
- reconnaît que les jeux vidéo en ligne représentent de nouveaux défis, tels que la mise en place de systèmes efficaces de vérification de l'âge ou les dangers potentiels pour

les jeunes consommateurs des forums de discussion associés à ces jeux, et invite les États membres et les parties prenantes à travailler ensemble sur des solutions innovantes;

- invite les États membres et les parties prenantes à évaluer les effets possibles des jeux vidéo, qu'ils soient négatifs ou positifs, notamment sur la santé;
- invite l'ensemble des parties prenantes à la vente au détail des jeux vidéo à convenir, dans un délai de deux ans, d'un code de conduite paneuropéen relatif à la vente aux mineurs de jeux vidéo et à s'engager à améliorer l'information des parents et des enfants sur le système PEGI, tout en assurant des moyens appropriés pour appliquer les dispositions de ce code;
- encourage les États membres et toutes les parties prenantes à prendre des initiatives pour améliorer l'éducation aux médias en ce qui concerne les jeux vidéo, conformément à la communication de la Commission du 20 décembre 2007;
- accueille avec satisfaction et soutient les efforts renouvelés pour réaliser un système paneuropéen d'autorégulation ou de corégulation de classification selon l'âge applicable à l'ensemble des médias. En particulier, la Commission souhaite organiser des réunions où les organes de classification échangeraient les meilleures pratiques dans ce domaine.
- entend, avec les organisations de consommateurs, utiliser les réseaux et plateformes existants afin d'améliorer l'information du public sur le PEGI et sur les recommandations de la présente communication.