



ASSEMBLÉE NATIONALE

13ème législature

jeux vidéo

Question écrite n° 27286

Texte de la question

M. Frédéric Lefebvre attire l'attention de Mme la ministre de la culture et de la communication sur une recommandation du forum des droits sur l'Internet intitulé « Jeux vidéo en ligne : quelle gouvernance ? ». La recommandation s'adresse aux joueurs, aux parents et éducateurs, aux éditeurs et sociétés tierces ainsi qu'aux pouvoirs publics. Elle vise à les informer sur les règles applicables en matière de jeu vidéo en ligne et fait des propositions pour répondre de manière concrète à leurs principales interrogations. Ainsi, en matière de contrôle du temps de jeu, le forum préconise d'introduire la notion de fatigue des personnages et de diffuser des messages d'information dans les fenêtres de dialogue. Il propose également de contextualiser les publicités en prenant en compte la classification d'âge du jeu. Concernant les aspects relatifs à la pédagogie et à l'information, le forum insiste sur la nécessité de traduire et localiser les règles des jeux et propose la création d'un site sur le jeu vidéo, à l'initiative des pouvoirs publics, mutualisant les ressources d'éditeurs et d'experts, afin d'apporter aux parents et aux éducateurs une information claire sur les conséquences et les atouts de ce loisir. Il lui demande de bien vouloir lui donner son avis sur ce sujet.

Texte de la réponse

Selon l'édition 2008 de l'étude « Amateurs de jeux vidéo en Europe », réalisée par Nielsen pour l'Interactive software federation of Europe (ISFE), le jeu vidéo représente en 2007 un marché d'environ 7,3 milliards d'euros pour les ventes de logiciels, en croissance de 25 % par rapport à l'année 2006. La France représente le deuxième marché européen avec 1,6 milliard d'euros, derrière le Royaume-Uni avec 2,3 milliards et devant l'Allemagne avec 1,4 milliard d'euros. En particulier, le jeu en ligne, dit MMO (Massively Multiplayer Online ou jeu massivement multijoueurs) connaît un succès important auprès des populations jeunes. L'appétence des jeunes pour les jeux vidéo en ligne conduit naturellement à vérifier que les conditions de jeu respectent les principes de la protection de l'enfance. Le Gouvernement est attentif à cette question, qui a notamment fait l'objet, à l'échelle de l'Union européenne, de la recommandation 2006/952/CE du 20 décembre 2006 du Parlement européen et du Conseil relative à la protection des mineurs et de la dignité humaine. Au plan national, la loi n° 2007-297 du 5 mars 2007 relative à la prévention de la délinquance rend obligatoire la mise en place d'une signalétique concernant les documents présentant un risque pour la jeunesse. Cette signalétique est établie sur la base de la norme européenne PEGI (Pan-European Game Information), définie en 2003 par l'ISFE. Pour évaluer un jeu vidéo, sont pris en considération deux éléments complémentaires : l'âge du joueur pour lequel le jeu est conçu et le contenu (violence, langage ordurier, peur, sexe, drogues, discrimination, jeux de hasard). PEGI est reconnu par 49 % des parents européens interrogés comme étant un « outil très précieux ». A contrario, seulement 20 % des joueurs européens affirment connaître le symbole PEGI Online, applicable aux jeux MMO. Face à ce constat, le Forum des droits de l'Internet a lancé une consultation publique ayant abouti à la publication, le 9 novembre 2007, d'un rapport, soutenu par le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs, proposant une série de recommandations sur la gouvernance des jeux vidéo en ligne. Ces recommandations s'inscrivent dans une démarche d'autorégulation, de pédagogie et de prévention des risques inhérents à la pratique abusive des jeux vidéo en ligne. Cette démarche est soutenue par les pouvoirs publics,

qui ont participé activement à l'élaboration de ces recommandations, en concertation avec les acteurs privés du secteur et la société civile. Compte tenu de la nature globale de la question des jeux en ligne, il est important que les initiatives nationales trouvent un prolongement au niveau européen (comme c'est le cas pour le système PEGI et ses extensions), voire mondial.

Données clés

Auteur : [M. Frédéric Lefebvre](#)

Circonscription : Hauts-de-Seine (10^e circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 27286

Rubrique : Audiovisuel et communication

Ministère interrogé : Culture et communication

Ministère attributaire : Culture et communication

Date(s) clé(s)

Question publiée le : 15 juillet 2008, page 6049

Réponse publiée le : 28 avril 2009, page 4029