

*Forum national professionnel pour la protection de la jeunesse face aux médias*

*7 septembre 2015, Berne*

*Atelier 12 : Protection de la jeunesse et réglementation dans le domaine des jeux vidéo et des applications*

*Julian Wallace*

### *Autoréglementation dans le domaine des jeux vidéo*

**Résumé :** Smartphone, tablettes, Internet : depuis longtemps, une multitude d'appareils et d'offres médiatiques font partie intégrante du quotidien des enfants et des adolescents. Si la diversité des offres et les nouveaux modèles d'utilisation constituent un enrichissement, ils ne sont pas sans risques : il suffit pour s'en convaincre de mentionner l'accès à des jeux violents et le coût croissant entraîné par les jeux vidéo. La protection des jeunes face aux médias est donc confrontée à des défis d'envergure. L'autoréglementation de l'industrie constitue un moyen important pour y faire face, qui s'ajoute à la réglementation par l'Etat et au contrôle parental. Dans le secteur du jeu vidéo, l'association faîtière SIEA a lancé une initiative d'autoréglementation prévoyant notamment l'indication, sur les produits, de la tranche d'âges concernée et un contrôle de l'âge de l'acheteur dans les points de vente. Cette action permet de cibler d'importants facteurs de risque. L'indication de la tranche d'âges du public cible est une aide utile lors de l'achat. Les enquêtes montrent que les parents connaissent l'existence de cette indication, qu'ils s'y réfèrent lors de l'achat et la trouvent utile. En revanche, le contrôle de l'âge de l'acheteur ne fonctionne pas parfaitement, que ce soit dans les magasins physiques ou sur les boutiques en ligne : des achats-tests effectués avec des jeunes ont montré que, dans 45 % des cas, un jeu est vendu alors qu'il ne convient pas à l'âge de l'acheteur. La SIEA devrait contrôler régulièrement les ventes, en effectuant de nouvelles séries d'achats-tests.