

# 3<sup>e</sup> 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

---

**Dirk Bosmans**, Pan European Game Information System PEGI

#### ABSTRACT

##### Le système PEGI à l'ère du numérique

Aujourd'hui en Europe, le marché des jeux se concentre sur la sphère numérique, avec les jeux en ligne (sur ordinateur ou sur console) et un large éventail de jeux mobiles. Il y a quelques années, nous avons constaté chez PEGI, à l'instar de divers autres services de classification à travers le monde, que ces jeux et applications nous échappaient. Nous avons alors fondé ensemble l'International Age Rating Coalition (IARC) afin de développer une solution : celle-ci est déjà implémentée dans Google Play, et elle sera bientôt aussi adoptée par la Xbox de Microsoft, la boutique en ligne de Nintendo et la PlayStation de Sony. Elle permet aux consommateurs de recourir aux classifications PEGI usuelles pour un gigantesque volume de contenus, tandis que les éditeurs profitent gratuitement d'un guichet unique à la fois simple et fiable pour au moins cinq systèmes de classification. Cela dit, les superproductions restent prisées d'un public loyal de plus en plus large et le commerce traditionnel génère toujours une large part des revenus de l'industrie. Le système PEGI entend continuer à fournir aux parents des indications sur le caractère adapté du contenu de tous ces jeux. Nous avons mis en place un réseau de partenaires chargés d'informer les parents et les autres consommateurs, de former les détaillants, les enseignants et les responsables des plateformes publicitaires ainsi que de coopérer avec les autorités locales. Nous restons aussi attentifs aux innovations technologiques et à l'apparition de nouveaux modèles d'affaires, comme la réalité virtuelle ou les achats intégrés. Notre groupe d'experts veille à ce que nous restions à la page. Le système PEGI est ainsi paré pour l'avenir.

---

**Julian Wallace**, Assistant, unité évolution des médias & innovation, IPMZ, Université de Zurich

#### ABSTRACT

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

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 faïtière 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.