

Monsieur Mars Di Bartolomeo
Président de la Chambre des Députés
Luxembourg

Luxembourg, le 25 septembre 2018

Monsieur le Président,

Conformément à l'article 83 de notre règlement interne, je vous prie de bien vouloir transmettre la question parlementaire suivante à Monsieur le Ministre de la Justice.

L'exploitation d'un jeu vidéo, aussi bien que celle d'un DVD, la diffusion de films, ou encore le streaming, implique la prise en compte de normes visant la protection des mineurs. Si un jeu présente un quelconque risque pour la jeunesse, cela doit être clairement mentionné. PEGI (« Pan-European Game Information ») est une signalétique mise en place et financée par un groupement de fabricants de logiciels de loisirs européens actifs dans ce domaine depuis plusieurs années.

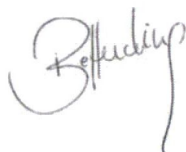
Le rôle de PEGI est de donner à tous ces joueurs, occasionnels ou passionnés, des repères clairs et précis pour chaque jeu concernant l'âge conseillé et la présence d'éventuels contenus sensibles. Ainsi, sur chaque support, l'âge en dessous duquel l'utilisation du jeu est déconseillée est représenté par un pictogramme. A ce premier pictogramme vient s'ajouter un second, qui précise la nature du ou des risques, expliquant la limitation de sa mise à disposition (langage grossier, violence, drogue etc.).

Dans ce contexte, j'aimerais poser les questions suivantes à Monsieur le Ministre :

- Le PEGI est-il actuellement la seule signalétique homologuée par l'État ?
- Ne faudrait-il pas redresser l'âge d'utilisateur, puisque le système PEGI ne catégorise les supports qu'à partir de l'âge de trois ans ?
- Est-ce que cette initiative d'autorégulation est suffisante ou faudrait-il encore d'autres pour permettre aux parents et aux adultes de contrôler l'accès des mineurs à certains jeux ?

- Quelles sont les conséquences pour une enseigne ou une personne physique qui aurait diffusé un jeu vidéo déconseillé à un mineur d'âge ? La diffusion d'images violentes à des mineurs est-elle punissable ?
- Monsieur le Ministre pense-t-il que la responsabilité incombe seulement aux éditeurs de jeux vidéo, ou vise-t-elle aussi les points de vente et de location ?
- Comment peut-on protéger les mineurs sur les jeux vidéo « en ligne » ?
- Que faire si un enfant ou un adolescent joue un jeu qui n'est pas recommandé pour lui ?

Veillez agréer, Monsieur le Président, l'expression de ma haute considération.



Taina Bofferding
Députée

Réponse conjointe de Monsieur Félix BRAZ, Ministre de la Justice, de Monsieur Claude MEISCH, Ministre de l'Éducation nationale, de l'Enfance et de la Jeunesse et de Monsieur Xavier BETTEL, Ministre des Communications et des Médias à la question parlementaire n° 4057 du 25 septembre 2018 de l'honorable Députée Taina BOFFERDING

En vertu de l'article 17 e) de la Convention internationale relative aux droits de l'enfant, les États parties « favorisent l'élaboration de principes directeurs appropriés destinés à protéger l'enfant contre l'information et les matériels qui nuisent à son bien-être (...) ».

Le système de classification par âge PEGI (Pan-European Game Information) a été créé pour permettre aux parents européens de prendre des décisions éclairées lors de l'achat de jeux vidéo. Il a été lancé au printemps 2003 pour remplacer les systèmes de classification par âge nationaux par un système unique, utilisé aujourd'hui dans plus de 35 pays européens.

Le PEGI classe les jeux vidéo en 5 catégories :

- adapté aux enfants âgés de 3 ans au moins (code vert),
- adapté aux enfants âgés de 7 ans au moins (code vert),
- adapté aux enfants âgés de 12 ans au moins (code orange),
- adapté aux enfants âgés de 16 ans au moins (code orange),
- réservé aux adultes (code rouge).

Le système de classement PEGI ne reconnaît donc pas de jeux vidéo adaptés aux enfants âgés de moins de 3 ans.

Ces classements fournissent également des indications concernant les contenus problématiques (scènes de violences, langage grossier, peur, sexe, drogue, discrimination, jeu de hasard ou jeu en ligne) présents dans ce jeu.

Au vu du nombre de productions à examiner, un système de vérification de contenus n'est possible qu'au niveau européen. Étant donné que le système de classification PEGI est en place et qu'il est soutenu par de nombreux pays européens, il ne paraît pas opportun de mettre en place un autre système de vérification de jeux vidéo.

En dehors du standard PEGI, il existe encore le standard USK en Allemagne, qui peut donc figurer aussi sur l'étiquetage d'un jeu vendu sur le territoire du Grand-Duché.

Les deux standards sont expliqués par l'initiative BEE SECURE (<https://www.bee-secure.lu/fr/themes/jeux-vid%C3%A9o>).

Ces standards n'ont certes pas de valeur légale et ne sont par conséquent pas contraignants de ce point de vue. PEGI est cependant reconnu auprès des jeunes et des parents en tant que classification de référence en matière de jeux.

PEGI n'est pas un système d'autorégulation, il a plutôt un rôle de co-régulateur puisque, depuis 2003, le comité de PEGI est composé aussi d'instances publiques, qui interviennent activement dans la définition des principes et dans la gestion du système de classification. Le Luxembourg y est représenté depuis septembre 2008, d'abord par le Conseil national des programmes, ensuite (depuis octobre 2014) par l'ALIA (Autorité luxembourgeoise indépendante de l'audiovisuel).

La mise en place de systèmes de classification supplémentaires n'est pas souhaitable, car le risque de prêter à confusion auprès des consommateurs est, malgré tout, assez important. Toute initiative supplémentaire devrait au plus être complémentaire à cette classification européenne. Des campagnes pour promouvoir le système de classification existent, notamment au Luxembourg par l'intermédiaire de l'initiative BEE SECURE.

Il devient cependant de plus en plus difficile pour les autorités publiques d'empêcher matériellement l'accès d'enfants à des contenus qui ne leur sont pas destinés, alors que ces contenus sont de plus en plus disponibles à la télévision, sur l'ordinateur ou sur le smart-phone.

Il reste ainsi important que les parents veillent à ce que les jeux soient adaptés à l'âge de leurs enfants s'ils sont mineurs.

En tant que parent, il est conseillé de définir à l'avance quels types de jeux, combien de temps et quand les enfants peuvent jouer. Cela peut-être le fruit d'une discussion avec eux afin de leur expliquer les raisons de ces quelques règles. De plus, il est conseillé que les parents prennent le temps de se familiariser avec les jeux joués par leurs enfants, par exemple en jouant ensemble avec eux. En général, il est important que les enfants n'aient pas peur de s'adresser à leurs parents en cas de doutes.

Il est également important que le mineur sache comment se comporter de façon appropriée quand il est en relation avec des personnes qui leur sont complètement inconnues, qu'il s'agisse de coéquipiers ou d'adversaires. Car tous les joueurs n'ont pas forcément le même âge, le même langage ou les mêmes motivations. Il est donc important que le joueur soit prudent et suive les conseils suivants :

- ne pas donner ses informations personnelles,
- si quelque chose l'a dérangé, éviter de côtoyer cette même personne et en parler à un adulte,
- signaler les dérives aux administrateurs des services de jeu en ligne concernés

Un autre point important à prendre en compte en jouant des jeux vidéo est la santé physique. Jouer implique l'utilisation intensive de la vue. Il est donc recommandé de jouer dans une pièce bien éclairée et de garder une distance raisonnable par rapport à l'écran. D'autres aspects

ergonomiques, comme par exemple le réglage du bureau ou une posture adaptée sont également importants. De plus, il est important que le joueur fasse des pauses et qu'il ne joue pas pendant des heures d'affilée.

Pour les parents, la meilleure protection des enfants consiste à échanger avec leurs enfants sur les contenus existants et leurs effets potentiels sur le bien-être des enfants. Un enfant sera moins « tenté par le fruit défendu » si on lui explique les conséquences que certaines scènes peuvent avoir sur lui, que ce soit des scènes marquées par la menace, par une ambiance obscure qui lui fait peur ou la violence physique ou des séquences mettant en scène des situations à contenu sexuel qui dépassent son niveau de compréhension.

Les jeux vidéo ne sont pas, en soi, défavorables au bon développement de l'enfant, certains jeux vidéo pouvant aider l'enfant dans le développement de ses compétences visuo-spatiales, de sa rapidité de réaction, de ses capacités d'empathie et de bien d'autres. La recherche sur les effets des jeux vidéo sur les enfants montre d'ailleurs que les effets sont multi dimensionnels et ne peuvent pas être dichotomisés en « bons » et « mauvais ».

Un enfant ou un adolescent qui joue un jeu vidéo qui n'est pas adapté à son âge vivra mal l'interdiction mais acceptera probablement mieux si l'utilisation de ce jeu vidéo n'est pas interdite mais reportée. En même temps il est important de donner à l'enfant l'envie de vivre dans l'aujourd'hui et de profiter pleinement de ce que peut lui offrir sa vie d'enfant au lieu de faire de l'enfance une phase pendant laquelle on a le droit de ne rien faire, de ne rien dire et de ne toucher à rien avant de devenir enfin adulte. Le report dans le temps du recours à un jeu inadéquat devrait donc utilement être compensé par l'accès à un jeu vidéo de son choix adapté à son âge.

Le Code pénal ne prévoit pas de peines spécifiques pour la diffusion d'images violentes à l'égard de mineurs.

Dès lors, la classification PEGI n'a pas de valeur légale et ne peut être considérée que comme un conseil aux parents lors de l'achat d'un jeu vidéo. Par conséquent, la vente d'un jeu vidéo déconseillé aux mineurs à un mineur ne saurait constituer une infraction. En l'état actuel de la législation, seule une auto-régulation de la part des revendeurs peut empêcher la vente de jeux vidéo à des mineurs à qui son utilisation est déconseillée

Néanmoins, le Chapitre VII du Code pénal intitulé « Des outrages publics aux bonnes mœurs et des dispositions particulières visant à protéger la jeunesse » prévoit certaines dispositions afin de protéger les mineurs.

Ainsi, l'article 383 du Code pénal incrimine le fait de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine, soit de faire commerce d'un tel message et prévoit une peine d'emprisonnement d'un mois à trois ans et

d'une amende de 251 à 50.000 euros lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur.

L'article 383ter concerne encore la diffusion d'une image ou d'une représentation pornographique mettant en scène un mineur.

L'article 457-1 du Code pénal incrimine entre autres, la diffusion d'images incitant à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne physique ou morale, d'un groupe ou d'une communauté, en se fondant sur l'un des éléments visés à l'article 454 du Code pénal.