



INSTITUT DE RECHERCHE ET D'ÉTUDES EN DROIT DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION

DES MINEURS SOUS INFLUENCE, UN DROIT DÉBORDÉ

Rapport réalisé par Mlle Laeticia MIOT

Sous la direction de M. le Professeur Guy DROUOT

Table Ronde du 22 mai 2008



Faculté de droit et de science
politique d'Aix-Marseille

Master Recherche « Droit des médias »

Aix-en-Provence
2007-2008



Université Paul Cézanne
U III

SOMMAIRE

CHAPITRE I : L'INFLUENCE DES JEUX VIDÉO SUR LE SYSTÈME ÉDUCATIF DES JEUNES JOUEURS	7
SECTION I : L'APPRENTISSAGE DE LA VIOLENCE PAR LES JEUX VIDÉO	7
SECTION II : LES JEUX VIDÉO ULTRA VIOLENTS, DE VÉRITABLES SIMULATEURS DE MEURTRE.	16
SECTION III : LE RÔLE CRUCIAL DU RELAIS PARENTAL.	20
CHAPITRE II : VERS RÉGLEMENTATION RELATIVE À LA PROTECTION DES MINEURS EN MATIÈRE DE JEUX VIDÉO	23
SECTION I : UNE RÉGLEMENTATION BASÉE SUR UNE INFORMATION DU CONTENU DES JEUX VIDÉO: LE SYSTÈME PEGI	24
SECTION II : LA RESPONSABILITÉ ENTRE ÉDITEURS ET JOUEURS	38
SECTION III :VERS UNE INTERDICTION DES JEUX VIDÉO ULTRA VIOLENTS	41

INTRODUCTION

Les jeux vidéo séduisent incontestablement en France comme ailleurs. Aujourd'hui plus de 3 millions 800000 personnes y jouent chaque jour, et passent en moyenne 2h45 par semaine devant leur console.

Depuis plus de 25 ans, l'univers des jeux vidéo a été considérablement bouleversé par l'apparition et le développement de différentes familles de jeux et surtout la sortie de plusieurs dizaines de titres par an. Longtemps considéré comme un loisir pour enfants ou jeunes adolescents, il a évolué et trouvé un public plus mûr, la moyenne d'âge se situant aujourd'hui autour des 28 ans en Europe, croit savoir la SOFRES.

Les éditeurs de jeux vidéo proposent donc à ces joueurs adultes des expériences de jeux ludiques et adaptés à leur âge. Certains peuvent ainsi heurter la sensibilité des jeunes joueurs et celle de leurs parents. C'est cette évolution du contenu de certains jeux vidéo, ne visant plus les jeunes enfants et adolescents, mais de véritables adultes, qui soulèvent de nouvelles interrogations notamment relatives à la protection des mineurs.

D'autre part les jeux vidéo sont souvent accusés de bien des maux : ils pourraient entraver la faculté de s'échapper dans un monde imaginaire, et à s'inventer des histoires ; ils rendraient les adolescents totalement asociaux et pourraient provoquer des crises d'épilepsie, des comportements violents et un repli sur soi.

Les jeux seraient même susceptibles d'encourager des comportements d'une grande violence, en rendant les jeunes incapables de distinguer la réalité de la fiction sur écran. À chaque grande tuerie provoquée par des adolescents certains ont mis l'accent sur l'éventuelle corrélation avec la pratique des jeux vidéos violents. Ce mass media du 21^e siècle inscrit donc le sujet bien vaste de la violence des jeux vidéo au cœur des débats publics.

Les réfractaires de ce nouveau média de masse, s'inquiètent des conséquences que la violence vidéo ludique peut avoir à terme sur cette jeune « génération digitale » dont nous parle sans cesse les grands médias.

Aux États-Unis les grandes personnalités de la vie politique, d'Hillary Clinton à Arnold Schwarzenegger, ont toutes un avis souvent assez négatif sur le sujet. Mais les États-Unis, précurseurs de la couverture médiatique de ce débat, ne sont pas les seuls à afficher des politiques sévères envers les productions à caractère violent de l'industrie vidéo ludique.

Suivi par l'Allemagne, l'Australie, l'Italie et la Royaume-Uni, ce fut au tour de la France de relancer le débat.

Il est vrai que les jeux vidéo, par l'importance qu'ils ont pris, soulèvent des interrogations nouvelles relatives à la protection des mineurs aussi bien à l'échelle nationale, qu'europpéenne.

Même si aucune enquête sérieuse n'a jamais été capable, quel que soit le système judiciaire concerné, de démontrer un lien de cause à effet répréhensible entre des violences réelles et la pratique du jeu vidéo, la question se pose de l'intervention de l'État, se doit-il d'intervenir? Si oui au travers de quel instrument, une prévention passant par une information claire et précise, une censure passant par une interdiction des jeux vidéo trop violents, ou bien les deux ?

Sans tenter un procès aux jeux vidéo, la présence de violence dans les jeux vidéo et ses conséquences sur un public de jeunes joueurs encore mineurs soulèvent bien des questions.

À ce titre de nombreuses études de chercheurs en psychologie et de spécialistes en jeu vidéo admettent malheureusement que certains jeux vidéo violents présentent un véritable danger, en matière d'éducation lorsqu'ils sont pratiqués par de trop jeunes joueurs, déjà souvent en quête de repères.

La prévention du crime et de la violence, si tentée qu'elle soit liée à la pratique du jeu vidéo, doit-elle dans une démocratie passer par la censure? Comment encadrer la pratique de certains jeux vidéo afin de protéger le jeune public encore mineur et les autres contre eux-mêmes ?

La France dès 1992 au travers de syndicats spécialisés, puis l'Europe a pris le relais de cette question afin de créer une structure autour de l'idée qu'il fallait informer les consommateurs du contenu des jeux vidéo, cette structure mise en place est un dispositif nommé PEGI (Pan European Game Information), en cours d'adaptation pour les jeux en ligne.

CHAPITRE I : L'INFLUENCE DES JEUX VIDÉO SUR LE SYSTÈME ÉDUCATIF DES JEUNES JOUEURS.

De nombreuses études de chercheurs, psychologues, pédiatres et spécialistes des jeux vidéo, s'accordent sur le même constat négatif dressé quelques temps plus tôt s'agissant de la télévision.

Les jeux vidéo comme les autres médias qui prennent le relais d'une éducation que les parents délaissent trop volontiers, en devenant les *Baby Sitter* du 21^e siècle, peuvent véhiculer un message et un comportement malvenu dans l'esprit de joueurs trop jeunes, générateurs de troubles divers, dont le principal serait une certaine habitude de la violence. Allant même jusqu'à devenir des entraînements, des simulateurs de meurtre, il a été mis en évidence par certains chercheurs que les jeux vidéo trop violents pouvaient être à l'origine du passage à l'acte de futurs criminels.

Face à l'influence certaine que peut malheureusement avoir les jeux vidéo, dont les aspects négatifs sont le plus souvent mis en évidence, il est donc indispensable que les parents prennent le relais, d'une part par un filtrage et un droit de regard sur les jeux vidéo que pratiquent leurs enfants, mais aussi par une explication du message que celui-ci renvoi.

SECTION I :L'APPRENTISSAGE DE LA VIOLENCE PAR LES JEUX VIDÉO.

Les jeux vidéo violents parce qu'ils séduisent par leur réalisme peuvent détruire en inculquant le message d'une violence banale et transposable au quotidien.

Certaines études ont mis en évidence les effets néfastes sur la jeunesse d'une telle abondance de violence, américaines ou françaises, ces études rendent un jugement un appel : les jeux vidéo violents sont néfastes au bon développement social de l'enfant.

§1. LE RENFORCEMENT DES STÉRÉOTYPES HUMAINS ATTENDUS.

Au Québec, la plupart des chercheurs qui se sont intéressés au sujet tendent à associer les jeux vidéo à l'agressivité, à l'anxiété, ou à la dépendance.¹

C'est au travers du terme, « rôle sexuel », qui renvoi aux attitudes et aux comportements qu'une culture considère comme appropriés pour un homme ou une femme que ces chercheurs ont axé leurs études relatives à l'impact des jeux vidéo sur les jeunes sujets.

Chez les garçons, un des rôles sexuels souvent attendus est celui de savoir faire preuve d'agressivité. Durant l'adolescence, les jeunes sont vulnérables et sensibles aux stéréotypes de rôles en raison de leur quête d'identité.

Cet apprentissage des rôles sexuels peut s'effectuer par l'entremise des parents, des adultes ayant un rôle important aux yeux de l'adolescent, des amis, mais encore des médias comme la télévision et les jeux vidéos.

Des chercheurs comme Dietz, Provenzo et Trudeau estiment que les jeux vidéos encouragent le sexisme et la violence, car près du tiers d'entre eux présentent la femme comme une victime. Ainsi par l'entremise des jeux électroniques, les garçons peuvent apprendre que pour devenir un homme, il faut être violent et dominant envers les femmes et le monde en général.

Par ailleurs les règles de fonctionnement de certains jeux visent tous à la valorisation de certaines actions s'apparentant souvent à des actes de violences et d'agressivité, au travers l'augmentation du score.

La théorie de l'apprentissage social veut que les joueurs par identification aux personnages virtuels seraient tentés d'imiter ces comportements dans la réalité.

Les jeux vidéo qui proposent alors une vision agressive misogyne et machiste pourraient alors renforcer les stéréotypes des rôles sexuels chez les jeunes utilisateurs.

Les jeux vidéo, particulièrement les jeux violents, peuvent accroître l'image stéréotypée du rôle masculin, car ils mettent en avant les caractéristiques promues par la société pour la constitution de l'identité masculine, c'est-à-dire l'agressivité, la compétition et l'inhibition des émotions.

¹ ANDERSON et FORD, 1986. DILL et DILL, 1998. BENSLEY et EENWYK, 2001. VALLEUR et MATYSIAK, 2003. BALDARO et al., 2004. GENTILE et coll, 2004. BARTHOLOW et al., 2005.

Les différentes recherches réalisées pour comprendre l'influence des jeux vidéo sur les jeunes utilisateurs au Québec démontrent que jouer à des jeux vidéo violents augmenterait les comportements agressifs à court terme chez les enfants âgés de 4 à 8 ans et les adolescents en favorisant l'expression de l'hostilité.

En combinant le modelage, la pratique et le renforcement, les jeux vidéo constituent de puissants outils d'apprentissage.

Comparativement à la télévision, les jeux vidéo exercent une plus grande influence sur les adolescents, car ils proposent davantage de contrôle et constituent un divertissement plus actif. Les joueurs au travers le choix de leur personnage, peuvent s'identifier à lui de manière extrêmement forte dans la mesure, où justement celui-ci est choisit par le joueur.

De plus certains auteurs associent cette liberté de choix à un degré de réalisme que les concepteurs des jeux cherchent à accroître de plus en plus.

La notion de réalisme n'implique pas que les jeux vidéo représentent la vraie vie, certains d'entre eux peuvent être qualifiés de très réalistes même s'ils se déroulent dans un univers fantastique. Le réalisme se situe plutôt dans la réalité graphique, dans les personnages et dans la possibilité d'explorer l'environnement du jeu.

Comme des études ont montré que la télévision pouvait favoriser l'adoption de comportements stéréotypés, tout porte à croire que les jeux électroniques peuvent avoir le même effet.

§2. HABITUDE ET BANALISATION DE LA VIOLENCE.

Bruce Bartholow et Brad Bushman ont démontré qu'en présence d'une scène violente, l'activité des sujets se traduit par une onde cérébrale particulière, qui reflète le degré d'aversion du sujet. Ce qui se traduit par le dégoût et le rejet, d'une personne assistant à une scène violente (meurtre, viol, etc.).

Le jeu *Carmaggedon* en est un exemple révélateur de l'habitude de la violence que peut générer des jeux violents.

Deux expérimentateurs Nicholas Carnagey et Craig Anderson ont mis au point, face à la version normale du jeu où le fait d'écraser des piétons est récompensée, une version « soft » où au contraire la violence est punie par la diminution du score. Deux groupes de joueurs ont ainsi été formés à partir de ces deux versions du jeu.

Par la suite ils ont aussi mis au point une version où le joueur peut infliger des sanctions à ses adversaires, ils ont alors remarqué que les joueurs ayant joué à la version normale du jeu, infligeaient des punitions plus dures et plus longues, à leurs adversaires, que les joueurs ayant joué à la version de *Carmaggedon* dans laquelle écraser un piéton faisait perdre des points, c'est-à-dire la version « soft ».

La violence touche directement et les jeux vidéo, mais également la télévision dont les critiques furent tout aussi sévères en leur temps, comme s'agissant du dessin animé *dragon ball Z*.

§3. LE MODÈLE D'UNE VIOLENCE RECOMPENSÉE, D'UNE RÉALITÉ VIRTUELLE À UNE RÉALITÉ TOUTE SIMPLE.

« Les jeux vidéo, qu'ils soient sur console ou sur informatique classique sont très souvent d'une grande violence. Et c'est cette dimension violente accompagnée de stratégies plus ou moins élaborées qui fascine notre jeune plutôt de sexe masculin.

La violence développée dans ces jeux, permet de tuer, voler, torturer à souhait, et en toute impunité. Pouvoir mettre en acte, par l'intermédiaire d'un clavier ou d'un écran, les tabous de nos sociétés, permet ainsi de les banaliser.

Si, chez la plupart des jeunes, cela reste sur un ordinateur, pour certains dont la structuration de la personnalité en cours n'est pas étayée, la réalité virtuelle peut dès lors devenir une réalité tout simplement. »²

D'autres études comme celles du Canadien Albert Bandura ainsi que la théorie principalement professée par Berkowitz peuvent se résumer ainsi : les médias présentant un

² Sylvie SCAROMOZZINO, psychiatre, chef de service au CHI de Clermont de l'Oise.

modèle de la violence récompensée abaisse l'inhibition envers le crime. Sans être la cause efficace, la violence représentée pourraient jouer le rôle de facteur déclenchant.

De même une autre théorie, celle du Professeur Tannebaum considère que le spectacle de la violence stimule les instincts et élève l'excitabilité.

Récemment le journal « *Le Monde* » paraissait en novembre 2007 un article sur la question récurrente de la violence des images diffusées par la télévision, et ses effets négatifs sur les enfants. Ce rapport peut aussi s'appliquer aux jeux vidéos.

« Suite à la publication dans la revue médicale « *Pediatrics* » d'une étude menée aux États-Unis sur des centaines d'enfants, filles et garçons, la conclusion est la suivante : les images télévisées peuvent induire une perturbation psychologique chez les enfants. »³

Selon cette enquête réalisée par deux chercheurs du département de pédiatrie de l'hôpital pour enfants de Seattle (Washington), Dimitri Christakis et Frederick Zimmerman, les garçons âgés de 2 à 5 ans qui sont exposés à des programmes télévisés violents ont plus de probabilité que les autres de développer entre 7 et 10 ans des comportements agressifs.

Les enfants qui ne sont pas scolarisés et qui regardent des émissions violentes seront plus enclins à des comportements antisociaux une fois scolarisés.

Cette étude ne vise certes que la violence à la télévision mais à plus forte raison s'applique aux jeux vidéos violents dans la mesure où le joueur ne subit plus mais devient actif et devient alors lui même le criminel que son personnage incarne. Il crée et met en œuvre sa propre violence.

Les petits garçons seraient d'ailleurs plus sensibles à ce type d'influence qu'est la diffusion d'une fausse impression de la violence par rapport à la vie réelle.

D'autre part le mardi 30 octobre 2007 un article est paru dans le magazine « *Destination santé* » soumettant à nouveau la question souvent posée : les adolescents sont-ils réellement victimes des jeux vidéos ?

Il est généralement convenu par les spécialistes, que les comportements violents chez l'enfant et l'adolescent sont d'origines multiples : traits de la personnalité, antécédents de

³ *Le Monde*, « *Les écrans en accusation* », novembre 2007. Les jeudi 8 et vendredi 9 novembre à 9h45 dans « *Les Maternelles* » sur France 5.

maltraitance, abus sexuels... Mais qu'en est-il des jeux vidéo ? Alors qu'ils sont de plus en plus réalistes, leur impact sur les jeunes suscite de nombreuses interrogations.

Le débat est loin d'être clos, précise d'emblée le Dr Stéphane Mouchabac, psychiatre au CHU Saint-Antoine de Paris. Si depuis de nombreuses années, l'influence des médias sur les enfants a été confirmée, ce n'est pas le cas de celle des jeux vidéo.

Même si quelques travaux ont déjà traité du sujet. C'est le cas par exemple de la méta analyse publiée en 2004 par le Pr. Craig Anderson, qui portait sur 4000 personnes dont la conclusion rendue affirmait que les sujets perçoivent le monde de manière plus effrayante, se désensibilisent de la violence et sont moins empathiques. Ils deviennent plus agressifs et violents. En revanche, et c'est tout le paradoxe de cette méta-analyse, la majorité des joueurs ne passeraient pas à l'acte...

Alors, la violence engendrée par les jeux vidéo est elle un mythe ou une réalité ? Les données dont nous disposons ne permettent pas de conclure à ce jour.

Cependant étant donné que l'adolescence est à la fois une période de changement psychologique et biologique où le risque de dévoiler une vulnérabilité psychiatrique importante, le jeu vidéo violent ainsi utilisé peut avoir des conséquences néfastes.

En revanche une chose est sûre, le jeu vidéo enferme de plus en plus de joueurs invétérés dans une dépendance incompatible avec leur quotidien... Alors prudence !

§4. LA MÉTA-ANALYSE DU PR. CRAIG ANDERSON MET EN EXERGUE LA DÉSENSIBILISATION DES JEUNES PAR LES JEUX VIDÉO.

En 2004 une étude publiée par le Pr. Craig Anderson, responsable en psychologie de l'université d'Iowa State, répond à la question de savoir si les jeux vidéos violents ont-ils un impact sur l'agressivité ? L'ensemble des recherches professionnelles sur les jeux vidéo prouverait définitivement leur extrême nocivité, d'après lui.

Le Professeur Craig Anderson est le doyen des chercheurs sur les jeux vidéos, une lecture attentive de ses ouvrages devrait satisfaire la curiosité des défenseurs de ces jeux et de ceux qui en produisent.

Craig Anderson (Iowa State University) dans son étude affirme donc que « *L'augmentation de l'agressivité due aux jeux vidéo violents est prouvée* ». Publiée dans un numéro spécial de la revue scientifique « *Journal of adolescence* », elle établit l'impact négatif des jeux vidéo sur le comportement des utilisateurs. Le 9 mars 2004 Ludovic Nachury pose quelques questions au Professeur:

Découper un monstre à la hache ou bombarder une ville ennemie est-il néfaste ?

Selon Craig Anderson, les études qui se penchent sur la question montrent clairement que les jeux vidéo violents augmentent les pensées ainsi que les comportements agressifs et diminuent la propension des gens à aider autrui.

« Il semblerait que les jeux vidéos violents soient, par exemple, plus dangereux que les programmes télévisés du même genre. Et l'effet de ces derniers sur l'agressivité a été prouvé depuis longtemps. La spécificité du jeu vidéo, c'est l'interactivité qui augmente l'attachement au personnage. Or, on sait que, plus une personne s'identifie à un personnage violent, plus elle sera sujette à des pensées semblables.

Afin d'identifier la dangerosité d'un jeu vidéo il faut en analyser le contenu. Avec un film, c'est plus simple puisque chaque spectateur voit la même histoire. De plus, un film quoi que violent peut décrire une réalité, à déplorer certes, mais qui peut s'inspirer de faits réels. Avec un jeu, en fonction du parcours de chacun, l'expérience sera totalement différente.

Ceci étant, les jeux vidéo ne sont pas fondamentalement bons ou mauvais. Un jeu éducatif est un formidable outil d'apprentissage, puisqu'il est capable d'augmenter la motivation et l'implication du joueur. Mais l'avantage se transforme en inconvénient avec un jeu violent. »

L'institut national des médias et de la famille a également publié une étude au printemps 2001 : 500 lycéens, peu habitués des jeux vidéo, ont été répartis en deux groupes, ceux qui selon leurs professeurs témoignaient d'un haut niveau de violence dans leur comportement à l'école, et ceux qui avaient un faible niveau. Ces jeunes, alors équipés d'une Playstation® et de jeux vidéo violents se sont mis à jouer. Leur comportement a ensuite été contrôlé en classe. Il s'est avéré que les jeunes ayant manifesté un faible niveau de violence, avant de devenir joueur avaient très vite rattrapé le niveau de ceux du niveau élevé, tandis que

ces derniers, après un semestre, avaient « crevé » tous les plafonds en matière de comportement violent.

C'est le phénomène de « l'effet pathologique du jeu ». Les jeux vidéo apprennent à tuer et cet acte devient un réflexe conditionné, à tel point que, lorsqu'on met un pistolet dans les mains d'un joueur, il devient exceptionnellement dangereux.

À chaque tuerie provoquée par des adolescents, comme les fusillades survenues à Columbine au Colorado en 1999, les jeux vidéos sont pointés du doigt. En effet, les deux adolescents responsables du drame ont commencé par faire un site web qui fournissait des niveaux pour le jeu *Doom*, avant de le faire dériver vers la fabrication de bombes et le pamphlet idéologiques. En 2005, les services de police du comté d'York en Ontario, prétendaient qu'il existait un lien entre la prolifération des jeux vidéo violents et la hausse de la criminalité violente. L'Entertainment Software Association s'est vivement élevée contre cette position des policiers, qui ne résistait pas à l'analyse, sur le plan juridique.

En France si la sexualité n'est plus un tabou, la violence, le spectacle de la torture n'est pas accepté. Ainsi dès l'attaque de la maternelle de Neuilly par un « Human Bomb » en 1993, une journaliste avait mentionné les jeux vidéos comme possible cause de la psychose du preneur d'otage.

L'aspect de mise en scène virtuelle du meurtre fut d'abord critiqué, puis le réalisme qui participe à l'immersion du joueur, l'illusion du réel.

Il est vrai que le fusil à pompe est un grand succès des FPS (First Person Shooter), pour ses effets visuels éloquentes (recul de l'arme, puissance de perforation, arrosage sanguinolent des alentours...), le pistolet qui, lui, ne fait qu'abattre l'adversaire dans *Resident evil 4* est en comparaison bien ennuyeux. Ce que des psychologues appellent le « thrill to kill » (plaisir de tuer).

Le recours à la violence dans les jeux vidéos FPS dont on sait qu'ils seront utilisés par des enfants n'a rien à voir avec la liberté d'expression et la créativité derrière lesquelles certains se cachent.

§5. JACQUES BRODEUR ET SON DÉFI DE 10 JOURS SANS TÉLÉVISION NI JEU VIDÉO:

Jacques Brodeur, consultant en prévention de la violence, publie en 2004 un rapport 10 jours sans télévision ni jeu vidéo.

Un des programmes de prévention de la violence (EDUPAX) cible l'influence de la télévision comme facteur majeur d'augmentation de la violence physique et verbale.

Dans un article du *Monde diplomatique* intitulé « *Malaise dans l'éducation* », on a pu lire que le laminage des enfants par la télévision commençait très tôt. Les émissions, films et jeux vidéos qui alimentent l'imaginaire des enfants nuiraient à leur développement mental et physique. Ils glorifient des héros qui règlent les conflits par la violence, provoquent des cauchemars. L'influence de la violence est alors vérifiée scientifiquement et abondamment argumentée.

Tom Robinson, professeur de médecine à UCLA, a tenté une expérience sur des élèves de primaire de San José, en Californie. Il les a rencontrés à plusieurs reprises et les a préparés à accepter de se priver volontairement de télé et de jeux vidéo pendant 10 jours.

Pour mesurer l'impact de l'expérience, il a pris soin de quantifier la violence physique et verbale à 3 reprises : avant de rencontrer les enfants pour la première fois, immédiatement après les 10 jours et 20 semaines plus tard. Résultat : réduction de la violence verbale à 50%, et de la violence physique à 40%. Les enfants au comportement le plus troublé ont accompli les progrès les plus importants.

La Californie et le Québec mènent le même combat : curieux de savoir si un régime similaire aurait les mêmes vertus dans leur milieu, le personnel d'une autre école, s'est réuni à deux reprises pour évaluer les enjeux.

C'est ce qui a décidé Jacques Brodeur à appuyer le lancement du « Défi de 10 jours ». La préparation impliquait trois rencontres avec l'ensemble des élèves, des ateliers avec les parents et le personnel.

En 10 jours, 368 élèves ont réussi à réduire leur consommation de 4387 heures au total. Aux dires de certaines enseignantes, la réponse des élèves dépendait en grande partie de l'appui des parents.

Plusieurs parents, avec l'aide de la direction de l'école et autres bénévoles, se sont impliqués avec enthousiasme et ont organisé, avec des organismes du milieu, diverses activités alternatives susceptibles de rivaliser avec le petit écran. Dans un milieu où les jeux vidéo et la télévision occupent une place centrale dans la vie des familles, l'expérience a été bénéfique à tout le monde. Dans les familles participantes, on a noté un rapprochement entre parents et enfants.

En 2003, le « Défi » animé par Céline Bilodeau, présidente du Conseil d'établissement scolaire admet que le lancement du « Défi » par l'association régionale des comités de parents (ACP) n'est pas étranger au succès obtenu. Car au lieu d'être perçu comme une ingérence de l'école dans la vie des familles, le « Défi » est compris comme une opération de mobilisation collective d'adultes pour appuyer la décision des enfants.

Pour le président de l'ACP, Marc Desgagnés, la participation de 10 écoles primaires laisse présager un avenir prometteur au « Défi ». La réalité pourrait bien dépasser la fiction et les sceptiques pourraient bien se trouver confondus.

Il faut garder à l'esprit que si selon le ministère de la Sécurité publique du Québec⁴ le taux de crimes violents est deux fois plus élevé chez les jeunes que chez les adultes, il faut éviter que les jeunes ne reçoivent en guise d'éducation, à travers des jeux simulateurs de meurtre, encore plus de violence que ce que notre société en donne déjà.

SECTION II : LES JEUX VIDÉO ULTRA-VIOLENTS, DE VÉRITABLES SIMULATEURS DE MEURTRE.

Déjà trois études majeures ont montré aux États-Unis l'existence d'un lien entre télévision et criminalité, c'est maintenant au tour des jeux vidéo de passer le test de la nocivité.

S'agissant de la télévision ce fut l'étude du Conseiller du président américain (*Surgeon General*) en matière de santé publique de 1972, celle de l'Institut national de santé

⁴ Statistiques de 2001.

mentale de 1982, ainsi que celle de l'Association américaine de psychologie de 1992 qui ont mis en exergue la relation entre la criminalité et la violence audiovisuelle. Ces études mettent en lumière trois effets majeurs qui sont : l'insensibilité des enfants à la douleur et à la souffrance des autres, leur peur accrue du monde qui les entoure, l'augmentation d'un possible comportement agressif et dangereux envers autrui.

Une nouvelle étude effectuée par le Dr Jeffrey Johnson de l'Université Columbia et du New York State Psychiatric Institute, publiée en mars 2002 dans la revue « *Science* », montre que 22,5% des enfants de 14 ans regardant la télévision même moins de trois heures par jour commettent des actes agressifs à l'âge de 22 ans contre 5,7% des jeunes ayant regardé la télévision moins d'une heure par jour.

S'ajoute donc à cela la propagation des jeux vidéo capables de transmettre aux jeunes la volonté et la compétence technique de tuer.

En juillet 2000, la communauté médicale américaine (les académies de médecine, de pédiatrie, et de psychiatrie des enfants et des adolescents) avait publié une déclaration conjointe affirmant que la violence dans les médias s'étendait chez les enfants et que les jeux vidéo violents étaient particulièrement dangereux, surtout en raison de leur interactivité.

En 2002, le Professeur David Grossman, psychologue militaire et expert des jeux vidéo, auteur de deux livres à succès (*On Killing ; The Psychological Costs of Learning to Kill in War and Society* et *Stop Teaching Our Kids to Kill*, figurant sur la liste des livres à lire obligatoirement à l'Académie de West Point, de l'armée de l'Air, du FBI et des commandants des Marines), analyse le mécanisme « tueur » des jeux vidéo violents de guerre.

Cet universitaire, qui donne des cours de formation au FBI, aux force spéciales, et enseigne aux Marines ainsi qu'aux officiers des différentes polices à l'échelle fédérale comme à l'étranger, travaille sur l'acte de tuer.

Selon lui « Si on prend un jeune soldat de 18 ans, sain de corps et d'esprit, ou encore un policier de 22 ans, comment les rendre capable de presser la détente ? ». Pour répondre, Grossman a recours au « stimulus-réponse » : mécanisme qui transforme l'acte de tuer en un réflexe conditionné. Ainsi, à l'heure de vérité, lorsqu'il se retrouve en présence du stimulus, le sujet tire automatiquement, sans réfléchir.

« La portée de l'acte qu'accomplit en tirant un militaire, exige un détachement complet du caractère humain de la personne à tuer, qui ne devient alors qu'une cible. Le meilleur mécanisme trouvé fut alors le simulateur de tir à silhouette humaine. »

Or, ce système utilisé par l'armée et la police, est maintenant mis en place sous forme de jeux vidéo violents. Ces jeux, d'abord développés aux États-Unis dans le cadre de la formation militaire des Forces spéciales, afin d'amener les recrues à surmonter leurs inhibitions naturelles les empêchant de tuer l'ennemi au cours de l'affrontement, transforment l'acte de tuer en activité banale, mécanique, libérée de tout scrupule gênant.

Une étude cruciale est publiée à Indianapolis : une organisation dénommée *Center for Successful Parenting*, a investi des centaines de milliers de dollars dans des recherches faisant appel à l'imagerie par résonance magnétique (IRM), qui permet d'enregistrer l'activité du cerveau des enfants pendant qu'ils jouent aux jeux vidéo.

Pour résumer, ceux qui jouent pour la première fois, lorsqu'ils sont censés tuer quelqu'un, s'arrêtent d'abord pour réfléchir. En revanche, chez ceux qui ont beaucoup joué et sont très performants, il n'y a plus de pensée consciente. C'est seulement le tronc cérébral du cerveau qui est actif, on fait l'économie de la conscience.

Trois facteurs doivent être réunis pour tuer : l'arme, la compétence technique et la volonté. Sur les trois, les jeux vidéo en fournissent deux.

La question se pose alors d'un lien réel entre les différents massacres causés par des lycéens et leur pratique à haute dose des jeux vidéo violents. L'Allemagne se souvient du lycée d'Erfurt, les États-Unis de Columbine en 1999.

Dans le cas de ce jeune tueur du lycée d'Erfurt en Allemagne, la police avait retrouvé chez lui le jeu vidéo *Counterstrike*. Apparemment, il possédait aussi, grâce à Internet ou à d'autres sources, beaucoup de documentation sur le massacre commis au lycée Columbine, à Littleton.

D'après David Grossman, des centaines de milliers d'enfants s'entraînent avidement, aux jeux vidéo violents, comme le jeune lycéen d'Erfurt. *Counterstrike* est un jeu intéressant et attirant : les joueurs doivent d'abord se répartir en deux groupes. Ensuite chacun choisit son camp : les terroristes ou ceux qui leur font la chasse. Ceux qui jouent les terroristes tuent des

innocents et, en retour, ils augmentent leur score. Ainsi la récompense vient de la tuerie d'innocents, en passant par la valorisation du terroriste dans la peau duquel on se glisse. Ce terrorisme qui a pourtant marqué l'Amérique en 2001 ! En outre, *Counterstrike* a des règles complexes qui récompensent fortement le tir à la tête car la probabilité de mort atteint 90%. C'est donc un jeu très réaliste, où les crânes explosent, les corps tombent, agités de convulsions, avant de mourir.

De même, en ce mois d'avril 2008, sort le quatrième volet de la série des GTA. Les raisons qui dressent des ennemis de ce jeu sont les mêmes que celles qui malheureusement soulèvent l'enthousiasme de ses admirateurs : le jeu est violent, subversif, amoral, et profondément incorrect, très fréquemment grossier et diaboliquement addictif, regorgeant de grossièretés, d'écarts sexuels, de cynisme mafieux et de crime mafieux payant. Cela conditionne les jeunes joueurs à une réalité virtuelle présentant le risque principal d'être transposé à la réalité virtuelle.

En 1996, un tireur d'élite avait commis un massacre en Australie, tuant 35 personnes et en blessant 22 autres. Dans le cas du massacre du lycée d'Erfurt, le garçon a tué 16 personnes et en a blessé 6 ou 9. Comment ses jeunes ont-ils pu obtenir un tel niveau de « compétence », équivalent à celui de forces spéciales, car même le FBI ou les bérets verts n'atteignent un tel niveau ?

Selon David Grossman : « la visualisation explique en partie cette performance. Il faut comprendre qu'un simulateur de vol, par exemple, n'apprend pas à un débutant à voler, mais il accélère pour beaucoup son apprentissage. Si un simulateur n'apprend pas à voler, on apprendra, grâce à lui, à voler plus vite, il met en condition et permet d'acquérir une expérience imbattable. »

Récemment, Xavier Darcos, ministre de l'Éducation nationale, a dénoncé « le rôle dangereux des images brutales ingurgitées par les adolescents au travers des jeux vidéo ». Un jeune collégien de 15 ans venait de porter des coups de couteau à plusieurs de ses camarades de classe, le 29 avril 2008, au collège Olivier-de-Serres de Meyzieu (Rhône). Le ministre ayant apparemment eu un entretien sur ce même thème avec un pédopsychiatre, déplore la confusion que les « adolescents peuvent opérer entre le monde virtuelle et violent des jeux vidéo et le monde réel ».

Le problème n'est peut être pas tant la violence des scènes que l'absence de contrôle, d'accompagnement des parents. Le contrôle des parents doit intervenir non seulement par un code qui évite la connexion à des sites. Mais le contrôle doit aussi avoir lieu par rapport au temps d'utilisation de l'outil par l'enfant, du plaisir qu'il y trouve, du désinvestissement des autres activités, de la vie sociale réelle et non par écran transposé. Ce contrôle parental n'a pas de code, il demande du temps et de l'introspection familiale.

SECTION III : LE RÔLE CRUCIAL DU RELAIS PARENTAL.

Il importe de faire prendre conscience aux jeunes des répercussions négatives que peuvent avoir les jeux vidéo.

Ce type de divertissement pouvant entraîner une diminution de l'empathie et de l'altruisme ainsi qu'une augmentation de l'agressivité et des comportements compétitifs, il est important de développer l'esprit critique des parents et des jeunes eux-mêmes sur les messages véhiculés par les jeux vidéos.

La majorité des écrits sur les jeux vidéos soulignent l'importance du rôle des parents.

Lorsque les parents limitent la consommation des jeux vidéos violents, les adolescents sont moins agressifs et ont de meilleurs résultats scolaires. En outre, les parents qui discutent avec leurs enfants en leur donnant une bonne interprétation du message, favoriseraient chez les jeunes une meilleure compréhension des informations véhiculées par les médias.

Aussi, les recherches mettent-elles en valeur non seulement le rôle des parents ou d'autres adultes importants aux yeux des adolescents, mais aussi celui de la discussion et de la clarification des messages diffusés par les jeux vidéo.

Une étude de l'université de Stanford montre que la solution la plus radicale est, en fin de compte, l'éducation. Ainsi, après avoir informé certains enfants des dangers des jeux vidéo violents et de la violence à la télévision, on a constaté une réduction de 40% du niveau de violence chez ces enfants, parce que la majorité d'entre eux ont sciemment décidé de

changer de chaîne ou d'éteindre leur poste de télévision. Les élèves prennent au sérieux ce que leurs instituteurs leur disent.

« Les jeunes jouant à des jeux vidéo violents, brisent deux barrières morales, leur permettant de juguler leur propre violence : d'une part, leur sensibilité à la violence s'amointrit, et ainsi, l'onde cérébrale détectée par les deux chercheurs, est nettement atténuée du moins chez les sujets ayant joué régulièrement à des jeux violents... d'autre part, l'éducation normale des parents vise à atténuer les comportements violents. Si un enfant frappe un camarade, ses parents auront en moyenne (...) tendance à le punir, l'enfant associera donc son comportement violent à une conséquence négative. Or, dans les jeux les plus violents plus l'enfant se montre violent, plus il augmente son score... Ce type de renforcement peut vite l'amener à croire que la violence n'est pas forcément une mauvaise chose... »

Dans un contexte de violence physique, les parents, l'entourage, sont là pour remettre les choses en place, lorsque leur enfant frappe son congénère à la récréation, il reçoit immédiatement sous une forme ou une autre la conséquence négative de son geste. L'entourage est là pour le guider et imposer des limites, rappeler à l'ordre, en quelque sorte...

Le spectaculaire est d'autre part ce qui séduit le plus. La violence des jeux vidéo en fait souvent leur attrait et les concepteurs l'ont bien compris. Il faut donc que l'entourage et les parents choisissent bien les jeux à confier à leurs enfants, et éventuellement, les rappellent à l'ordre s'ils constatent des comportements un peu choquants.

Ce rôle crucial que détiennent les parents face à la contre éducation virtuelle est mis à l'épreuve face à certains jeux vidéo violents. L'accent doit aussi être mis sur ce qui amène un enfant à s'orienter vers les jeux vidéo : le jeu vidéo ne doit pas être pris comme une *Baby Sitter*.

Combien de parents supervisent l'exposition des enfants à la violence dans les jeux vidéo comme les FPS, la télévision et les films violents ? L'UNICEF rapporte que le pourcentage de ceux qui le font est faible et que la toxicité augmente.

En réalité si aucun consensus ne se dégage du monde des chercheurs, les travaux sur la violence réactivent de profondes controverses scientifiques opposant psychanalystes et sociologues, et ouvrent des boîtes de pandore dont la discussion sur l'agressivité, l'agression et la violence est sans fin.

En tout état de cause personne ne prétend que ces représentations de la violence sont une cause unique d'augmentation de la criminalité, à laquelle s'ajoute sans doute d'autres facteurs aggravants et un terrain prédisposé. Et si aucune étude criminologique n'affirme clairement la corrélation entre l'augmentation de la violence et le passage à l'acte. Il n'empêche que les jeux vidéo violents peuvent être une source d'inspiration, de découverte, d'incitation au passage à l'acte. Face à ces différents risques et pour que les parents soient les mieux informés possible au moment de leur achat l'État se devait d'intervenir avec pour mot d'ordre : la protection des mineurs avant tout.

CHAPITRE II : VERS UNE RÉGLEMENTATION RELATIVE À LA PROTECTION DES MINEURS EN MATIÈRE DE JEUX VIDÉO.

Les médias généralistes, pour des raisons liées au traitement de l'information, reprennent les revendications de certaines associations comme Familles de France (1997-1999) qui militent en faveur d'une censure des jeux vidéo. En se faisant le porte-parole de ces mouvements, les médias touchent un public novice en la matière, semant le doute auprès des parents.

L'industrie du jeu vidéo encourt alors le discrédit du grand public, craignant le boycott et une réelle chute des ventes. La survie du secteur passe alors par le maintien de la confiance entre les producteurs et le public. Même s'il n'a pas été instauré en réaction à ce traitement médiatique alarmiste, un système de classification dit PEGI (voir *infra*) va voir le jour afin de contribuer à maintenir ce lien, apaiser le marché, le rendre plus transparent, en offrant des informations précises et détaillées, et ce pour le consommateur. En effet le PEGI est intervenu à l'heure où l'industrie du jeu vidéo était en quête de reconnaissance au sens culturelle et subissait la polémique sur les relations ambiguës entre l'accès aux contenus violents et la violence perpétrée notamment par les jeunes.

Au sein des jeux, même si les éditeurs veillent au respect des règles par les joueurs au moyen notamment des CLUF (contrat de licence utilisateur) et conditions d'utilisation de leur jeu et prennent parfois des mesures d'exclusion à l'encontre des joueurs peu scrupuleux en suspendant leurs comptes, des pratiques douteuses ont lieu. La société Blizzard, exploitant de *Warcraft*, a, à ce titre radié plusieurs milliers de joueurs de ses listes de clients.

Par ailleurs les guildes exercent un contrôle sur leurs joueurs par l'instauration de chartes et de « code moral ». Il en résulte que la régulation au sein des univers persistants est opérée de manière concomitante par les éditeurs et les joueurs.

Cela étant, certains jeux sont interdits dans nombre de pays, y compris la France, en raison de l'apologie qu'ils font de la violence extrême.

SECTION I : UNE RÉGLEMENTATION BASÉE SUR UNE INFORMATION DU CONTENU DU JEU VIDÉO : LA SIGNALÉTIQUE PEGI.

Le jeu vidéo intéresse des millions de joueurs à travers l'Europe, au fil des années l'âge moyen de ces joueurs a progressé, pour atteindre aujourd'hui 28 ans. Ainsi pour répondre aux attentes de ce nouveau public composé d'adultes, les éditeurs ont été amenés à concevoir des jeux de plus en plus complexes et sophistiqués, parfois peu adaptés aux plus jeunes.

§1. L'INTERVENTION DE L'UNION EUROPÉENNE POUR UNE NORME PEGI :

En matière de jeux vidéo et de protection des mineurs, le principe fut d'abord celui de l'autorégulation.

En France, dès 1992, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (SELL), a mis au point un système d'information des consommateurs consistant à classer les contenus des jeux vidéo en fonction des tranches d'âges des mineurs. Cette classification était largement inspirée de celle existante au Royaume-Uni depuis 1994.

Le SELL définit son action dans ses instances collectives (assemblée générale, conseil d'administration, commissions et groupes de travail *ad hoc* auxquels participent ses membres) par la diversité des approches et des compétences, la réunion des professionnels membres du SELL apporte à chacun un éclairage précieux et complémentaire à son propre point de vue. La permanence du SELL s'attache à contribuer à la réflexion générale par la préparation des dossiers. Le SELL s'intéresse à différents domaines tels que la piraterie, la copie, le cadre juridique de l'activité, le financement et l'investissement, mais aussi la protection de la jeunesse et de la dignité humaine.

À cet effet, différentes vignettes sont placées au dos des emballages indiquant l'âge approprié de l'enfant auquel le jeu est destiné. Une vignette complémentaire figure également, lorsque le jeu est interdit aux mineurs âgés de moins de 18 ans.

Cependant ce système n'a aucune force contraignante, et sa mise en œuvre relève de la responsabilité de l'éditeur. Le SELL met, d'autre part, à la disposition des éditeurs un

système de saisie en ligne permettant de procéder de manière simple et rapide à la détermination de la classification des jeux vidéo.

Aujourd'hui ce système est remplacé par le système PEGI qui a opéré une harmonisation communautaire des différents systèmes des états européens en la matière pour lequel le 20 juin 2007 le SELL s'est lancé en campagne.

La Fédération européenne des éditeurs de logiciels de loisirs (ISFE : *Interactive Software Federation of Europe*), créée en 1998 rassemblant des associations nationales d'éditeurs en Europe, a lancé il y a 5 ans (en mai 2003) un programme d'autorégulation baptisé *Pan European Game Information* (PEGI).

À l'origine du projet, une réunion en mai 2001, au cours de laquelle l'ISFE et la commission européenne décide d'examiner les moyens de mettre en place le futur système PEGI en constituant un groupe de travail multinational, regroupant les acteurs du secteur privé mais aussi du secteur public. Un an plus tard fut déclaré la faisabilité du projet. Ainsi, dans un souci de visibilité et d'harmonisation, le Conseil de l'Union européenne a validé la mise en place de l'étiquetage des jeux vidéo, le 1^{er} mars 2002.

Les mécanismes d'autorégulation sont encore très diversifiés en Europe, plusieurs États disposaient déjà de règles obligatoires parfois complétées par des règles de bonne conduite d'origine privée. De fait, les États membres ont du abandonner leurs signalétiques internes pour adopter le système PEGI. L'initiative de l'ISFE permet aussi de pallier l'absence de règles dans certains États européens. La signalétique PEGI est effective dans plus de 20 pays de l'union européenne, en Norvège, au Lichtenstein et en Suisse.

Alors que le Danemark, la Suède, la Lituanie et l'Allemagne disposent chacun d'une classification volontaire, la Finlande a choisi une classification d'origine légale, mais ne dispose pas des mêmes seuils légaux... Certains pays, comme le Portugal, ne sont pas associés au PEGI, de même Chypre, le Luxembourg, la Roumanie et la Slovénie n'ont mis en place aucun système. Malte a choisi d'appliquer le droit commun.

Il existe, il est vrai, un régime particulier pour l'Allemagne où est en vigueur depuis 2002 une classification légale avec sa propre autorité de régulation, l'USK (Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle) régie par la loi de la protection de l'enfance, ainsi tout jeu ne recevant pas une classification de l'USK ne peut être distribué. Le système PEGI est toléré, mais ne remplace pas l'USK, dont la classification se rapproche de PEGI, même si

l'évocation de la seconde guerre mondiale est plus fortement contrôlée par l'USK que PEGI. Toute glorification guerrière, ou référence au nazisme sont interdites.

En France, le système PEGI est suffisant. Le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel n'intervient pas en matière de jeux vidéo, sauf lorsque ces derniers font l'objet d'une publicité audiovisuelle.

Dès sa mise en œuvre, en avril 2003, le dispositif PEGI s'est alors substitué aux systèmes nationaux existants et a bénéficié du soutien sans réserve de la Commission européenne en tant qu'exemple d'harmonisation européenne nécessaire à la protection de l'enfance.

Ce programme met alors en place une classification des jeux vidéo pour la jeunesse et un code de conduite. Il vise à rendre obligatoire certaines mentions sur les jeux violents, à l'image de ce qui se fait dans l'audiovisuel.

Le PEGI n'a pas pour objectif d'interdire la diffusion de jeux vidéo mais de permettre aux parents et aux adultes en général un contrôle de l'accès des mineurs à certains jeux par une information, et de leur donner la certitude que le contenu du jeu vidéo sera adapté à leur enfant, en tenant compte de critère. Les éditeurs mettent en avant la recherche d'un équilibre entre la sauvegarde de la liberté du consommateur, et la responsabilité des éditeurs.

Les éditeurs devront apposer le ou les logos adéquats sur les emballages et le cas échéant, sur le site d'accueil des jeux vidéos en ligne, en recommandant un âge minimum, ainsi qu'en indiquant le contenu potentiellement néfaste pour les jeunes joueurs.

Le choix d'une classification par un éditeur pourra être contesté par tout intéressé devant une commission de suivi au sein de l'ISFE qui contrôlera régulièrement les classements effectués. Cette commission disposera également un pouvoir de sanction, en cas de manquement répété aux règles.

Au-delà du service homogène ainsi rendu aux consommateurs européens, cette démarche répond à la logique commerciale de jeux proposés, dans leur majorité, sous une forme identique dans l'ensemble du marché unique européen.

Le délégué général du SELL, Jean-claude Larue explique que le système PEGI a ainsi pour objectif « d'assurer une meilleure protection des individus et un développement sain du marché des logiciels de loisirs. PEGI témoigne donc d'une vraie cohérence à l'égard de l'émergence du poids que prennent les jeux vidéos dans nos sociétés. Le système PEGI s'apparente donc comme un outil d'aide à l'achat. Car les logiciels de loisirs en dépit de certains jeux restent avant tout de formidables outils d'apprentissage et de développement. »

§2. LA CLASSIFICATION MISE EN PLACE PAR LE SYSTÈME PEGI :

Le système PEGI classe les contenus en fonction de 5 catégories d'âge : 3 ans et plus, 7 ans et plus, 12 ans et plus, 16 ans et plus et enfin 18 ans et plus.

À cette classification par âge vient s'ajouter une classification par type de contenu, au nombre de 7, selon que le jeu contient des scènes violentes, fait usage d'un langage grossier, risque de faire peur aux jeunes enfants, se réfère à la consommation de drogues, risque d'inciter à la discrimination, ou est un jeu de hasard.

Ce sont alors un double icône de pictogrammes qui figurent au dos de la jaquette.

La combinaison de la recommandation d'âge et des descripteurs de contenu permet d'obtenir une information facilement compréhensible par les acheteurs et leurs familles. Ces derniers, en majorité des parents sont ainsi assurés que le jeu qu'ils achètent est approprié à l'âge du joueur auquel il est destiné.

À titre d'exemple, un jeu vidéo sur lequel l'icône « 12+ » et le descripteur « violence » sont apposés ne sera pas approprié à un enfant de moins de douze ans, en raison du caractère violent de certaines séquences.

Par ailleurs le site www.pegi.info est accessible gratuitement par tous : il informe sur la signalisation courante et met à la disposition des internautes une base actualisée des descriptions touchant les jeux vidéos en vente.

Conçu pour éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisirs aux contenus inappropriés, le système PEGI est soutenu par les principaux fabricants de console,

Playstation®, Xbox® et Nintendo®, ainsi que par la plupart des éditeurs et des développeurs européens de logiciels de loisirs.

Ainsi développé par l'industrie, PEGI est l'un des rares outils harmonisés en Europe, au-delà des sensibilités de chaque état et est autorégulé par les acteurs du secteur. « Cette signalétique répond à un souci d'information primordial et de transparence vis-à-vis du consommateur. Il contribue à maintenir la confiance entre le public et les éditeurs, et à encourager la prise de responsabilité de chacun, éditeur comme consommateur. »⁵

A. ORGANISATION FONCTIONNELLE.

On distingue trois instances l'ISFE, le NICAM, le VSC.

L'ISFE est le propriétaire du système, c'est l'interface entre les consommateurs, les producteurs et l'union européenne.

L'ISFE a donc confié l'administration de PEGI à l'institut public néerlandais de classification des médias audiovisuels (NICAM) sur un appel d'offre. Cet institut a aussi contribué aux travaux du groupe d'experts chargés d'élaborer ce système.

Le NICAM s'occupe de l'évaluation technique des jeux déconseillés aux moins de 12 ans. Instituée en 1998, il précède de la sorte le système PEGI.

Au Royaume-Uni c'est le « video standards council » (VSC) qui agit au nom du NICAM. Le NICAM étant le seul administrateur de PEGI selon l'ISFE, le VSC est en charge de l'analyse des jeux recevant une classification de plus de 16 ans, étant ainsi un agent du NICAM. Au Royaume-Uni, le VSC a œuvré dans un premier temps comme administrateur d'un code de conduite à l'usage des professionnels de la vidéo dans le cadre de la loi britannique connue sous le nom de video recording act de 1989.

En tout état de cause, le système PEGI, de nature volontaire, demeure subordonné aux dispositifs législatifs et réglementaires existants ou à venir décidés par certains états dans le cadre de la protection de l'enfance.

⁵ Jean-Claude LARUE, délégué général du Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs.

Le système PEGI repose sur un code de conduite exigeant, auquel les éditeurs décident volontairement d'adhérer. Ce code de conduite se définit par trois missions : fournir aux parents et éducateurs une information fiable et transparente sur la teneur du jeu, veiller à ce que les éditeurs ne mettent pas sur le marché un jeu contraire à la dignité humaine, et enfin réguler la publicité, le marketing et les activités promotionnelles attendant aux jeux classés.

B. REPRÉSENTATION DES ÉTATS MEMBRES AU SEIN DES COMITÉS PEGI.

La charte initiale prévoit l'existence d'un comité consultatif et d'un comité des plaintes. C'est au sein de ces comités que les états membres sont représentés.

Le comité consultatif (Advisory Board) se compose de 14 membres, dont douze liés à un gouvernement national, un universitaire et un expert, nommés pour un an. Il émet des recommandations pour mettre à jour le code de conduite, en l'informant des avancées sociales, légales et technologiques.

Le comité des plaintes (complaints board) quant à lui se compose de 17 experts indépendants, dont dix membres sont liés au gouvernement, trois acteurs du milieu universitaire et quatre consommateurs, nommés pour une période de deux ans. Il reçoit toutes les requêtes déposées par les consommateurs ou éditeurs, portant sur la classification d'un jeu, et prend des décisions à la majorité des voix, après une procédure contradictoire.

Les membres de ces comités s'ils peuvent être des représentants de gouvernement sont nommés par l'ISFE, en fonction d'intérêts multiples et de critères de compétences, d'expérience et de fonctions, et sur recommandation d'autres membres du comité ou des associations nationales membres de l'ISFE.

Les membres sont en majorité des hauts fonctionnaires, généralement spécialisés en nouvelles technologies, par exemple Isabelle Falque-Pierrotin, Conseiller d'État et membre de la CNIL.

Le critère principal de la représentativité de ces comités est l'origine nationale, au-delà de la profession. Ainsi les représentants des états membres sont généralement issus du corps administratif, de l'appareil technique de l'État, les députés et autres représentants politiques étant absents pour de multiples raisons.

Selon Patrice Chazerand, Secrétaire général de l'ISFE, la représentation reste un point à améliorer, notamment en ce qui concerne la représentation de l'Est de l'Union. Les consommateurs présents dans ces comités ne sont pas forcément représentatifs du consommateur type de jeux vidéo, puisqu'ils entretiennent un rapport plus ou moins distendu avec ce secteur, qu'ils soient dirigeants d'associations, journalistes, essayistes, ce qui les apparente plus à des experts. Il semblerait que le NICAM accepte plus volontiers les recommandations des politiques et des professionnels, que les revendications des associations de parents.

En effet, l'European Parents Association (EPA) mène des actions contre la dangerosité des jeux vidéo, condamne souvent le système PEGI mais a refusé à maintes reprises les propositions émises par l'ISFE de rejoindre le système PEGI.

C. SYSTÈME D'ATTRIBUTION DU DISPOSITIF PEGI :

Pour évaluer un jeu vidéo, chaque éditeur doit fournir au NICAM un questionnaire dûment rempli qui sera ensuite traité de manière automatique et signe un contrat avec PEGI afin de fournir aux parents, éducateurs une information fiable et transparente sur la teneur du jeu, réguler la publicité, le marketing et toute activité promotionnelle attenants aux jeux classés, afin de veiller à ce que les éditeurs ne mettent pas sur le marché un jeu contraire à la dignité humaine.

Au sein de ce contrat, un « registrar code » est formé chez chaque éditeur, responsable du questionnaire déclaratif contractant avec le PEGI. L'éditeur est alors compétent pour proposer une évaluation du contenu du jeu et le soumettre.

Pour les jeux bénéficiant d'une classification pour les plus de 3 ans et de 7 ans des contrôles aléatoires sont organisés.

Un contrôle systématique est ensuite mis en place pour vérifier tous les jeux ayant reçu une classification « 12+ » et au-delà.

Le système PEGI repose donc sur deux piliers : la réponse à un questionnaire en ligne par l'éditeur intéressé et le contrôle des contenus par un administrateur indépendant.

Après envoi du questionnaire par l'éditeur au NICAM, les réponses y sont soigneusement vérifiées : s'il n'y a pas d'erreur apparente et qu'il s'agit d'une classification

pour les 3 ans et plus de 7 ans, le NICAM accorde à l'éditeur sans délai une licence l'autorisant à utiliser le logo approprié. Les risques d'erreur étant en pratique négligeable, du moins à ce stade, l'attention est alors privilégiée sur le questionnaire plutôt que le produit lui-même.

Dans le cas des autres jeux, c'est-à-dire, ceux visant les plus de 12 ans, le NICAM ne confirme par le biais d'une licence, la classification provisoire issue du questionnaire, qu'après un étalonnage indépendant du jeu. Cette opération pouvant s'avérer longue, il est dans l'intérêt de l'éditeur d'attirer lui-même l'attention du NICAM sur les parties les plus sensibles de son jeu du point de vue de la protection des mineurs. Les scènes concernées joueront ainsi un rôle déterminant dans la décision du NICAM relative à la licence de classification. Les éditeurs portent l'entière responsabilité d'une erreur éventuelle, c'est donc dans leur intérêt bien compris d'obtenir la classification appropriée.

L'une des clés du fonctionnement harmonieux de PEGI est sans doute son instance d'appel indépendante, le « *PEGI complaints board* ». Le PCB est chargé d'arbitrer les différends entre éditeurs et NICAM lors de l'attribution d'une licence PEGI, ainsi que l'éventuelle contestation d'une classification par un consommateur.

Le PCB comprend des experts indépendants spécialistes en pédopsychiatrie et en classification des médias, des représentants d'associations religieuses, parentales...résidant dans les divers pays européens.

Les décisions du PCB ne sont pas susceptibles d'appel.

Dans l'hypothèse où le PCB retiendrait une classification différente de celle attribuée par le NICAM, le jeu est alors immédiatement retiré de la vente et ne sera réintroduit sur le marché qu'avec sa nouvelle classification. Les frais d'une telle opération seront à la charge de l'éditeur, il y va donc de nouveau de son intérêt d'obtenir la classification la plus appropriée.

Les cas de contentieux sont inexistantes entre l'administrateur et les éditeurs, et très rares entre les consommateurs et l'ISFE, seulement deux recours ont été à ce jour formulés, il s'agissait d'un jeu qui avait reçu originellement une classification inférieure à celle retenue par le jugement en appel par le PEGI Complaints Board.

Aujourd'hui la grande majorité des jeux PC et vidéo disponibles sur le territoire européen font l'objet d'une classification PEGI, outre les jeux disponibles en magasins, le

système PEGI couvre ceux que l'on peut télécharger sur Internet, les jeux en ligne et les DVD de démonstrations proposées par certains magazines.

Le système PEGI établi pour le secteur des jeux vidéo, délégué et approuvé par l'union européenne, connaît un changement avec le plan « Safer Internet ». Pour relever le défi des échanges de données sur Internet, notamment les jeux massivement multi joueurs en ligne, l'union européenne et l'ISFE développent conjointement le « PEGI on line ».

§3. L'ÉLABORATION D'UN SYSTÈME « PEGI ON LINE » DEPUIS LE 1^{ER} SEPTEMBRE 2005.

Le « PEGI on line » a pour objectif d'une part de sécuriser les jeux en ligne, afin de protéger les mineurs de toute atteinte à la dignité humaine, et d'autre part de sensibiliser et éduquer les parents aux risques encourus dans les jeux massivement multi joueurs.

Le système PEGI « classique » ne prenant en compte ni les risques d'exposition à des contenus préjudiciables émanant d'autres joueurs, ni le caractère évolutif de monde virtuel. Ce qui complique considérablement la tâche des administrateurs et des éditeurs. Le système PEGI on line se veut une extension du système PEGI classique.

Le système PEGI on line doit être compris comme une information supplémentaire et non comme une validation du contenu présent dans le jeu. Il est basé sur la ratification d'un code de conduite (POSC). Tout comme le PEGI classique un administrateur indépendant vient certifier la capacité du postulant à remplir les obligations issues du POSC. Au-delà une procédure de plaintes simple et rapide permet de veiller à la bonne marche du système.

Les jeux massivement multijoueurs, dans la mesure où ils présentent la particularité d'offrir un environnement persistant, un monde parallèle, où le joueur incarne un personnage qui pourra accomplir des quêtes, il s'apparente au jeu vidéo classique, cependant la possibilité d'entretenir des relations avec les autres membres, par le biais d'un « chat » exposent les joueurs à un risque d'affrontements et collaborations. Le Best Seller du genre est *World of Warcraft* qui compte six millions d'abonnés, dont une part de personnes ayant sombré dans la « no life⁶ ».

⁶ Expression désignant une certaine addiction du joueur qui délaisse toute autre activité sociale pour s'adonner pleinement à sa vie virtuelle.

Si les cas sont rares et surmédiatisés, le risque essentiel est la confrontation des mineurs avec des majeurs, qui peuvent tenir des propos racistes, sexistes, homophobes, anti-religieux...

Le système « PEGI on line » classe alors ces jeux au moment de leur sortie, en avertissant que le contenu n'est pas fixe et évolue au cours d'une partie. Pour l'instant il n'est pas en mesure de fournir une signalétique capable de décrire le contenu du jeu au fur et à mesure de son évolution. Le « PEGI on line » tente de pallier cette carence en complétant la classification du moteur du jeu par une labellisation des sites lorsque les opérateurs de ces sites témoignent de leur souci de protéger les mineurs en souscrivant à un certain nombre d'engagement qui font l'objet du « PEGI on line Safety code ».

Financé à parts égales par l'Union européenne et l'ISFE, ce programme s'est fixé deux objectifs : la création d'un code de conduite des jeux « on line », le POSC et la mise en place d'une signalétique adaptée à ces contenus dans les pages d'accès de ces jeux.

La première condition stipulée est la responsabilité du contenu des jeux par les éditeurs. Il existe certes une charte que les joueurs signent au moment de leur inscription, interdisant de tenir des propos infamants, cependant ces chartes reproduites que par les éditeurs de manière discrétionnaire ne constitue qu'un contrat moral entre le joueur et l'éditeur.

Le POSC entend mettre en place un contrat entre l'éditeur et l'opérateur de site de jeu en ligne et l'ISFE, responsabilisant de la sorte le signataire et l'exposant à des sanctions en cas de violation du POSC. Les décisions de PEGI et de l'ISFE seront rendues obligatoires et exécutoires.

L'intégration de « PEGI on line » au sein du plan européen « Safer Internet » est un tournant dans la nature de la signalétique. Étant le produit a priori conjoint d'un organisme privé et des institutions européennes, ce label s'institutionnalise et devient implicitement une norme européenne, dont la mise en place et l'effectivité est opérée par le secteur du jeu vidéo.

La nouvelle directive Services de Médias Audiovisuels adoptée le 18 décembre 2007, exclut en principe de son champ d'application les jeux vidéo en ligne (considérant 18) car ils n'ont pas pour finalité principale la diffusion de programmes. Cependant cela n'exclut pas les contenus diffusés dans le cadre des jeux en ligne avec toutes les questions qui s'en suivent à

savoir : quelle responsabilité en matière de contenus illicites véhiculés par les joueurs, celle des joueurs eux-mêmes ou celle du producteur en raison de la responsabilité éditoriale ?

Cette directive se préoccupe de la protection des mineurs, et oblige au travers du système « PEGI on line » les fournisseurs de jeux en ligne de proscrire de leur site Web tout contenu illégal et choquant créé par des utilisateurs, ainsi que de mettre en place des mesures de protection.

Selon la commissaire européenne en charge de la société et de l'information et des médias, Viviane Reding, la directive ne vise en aucun cas la régulation d'Internet, le seul objectif de la directive étant la protection des mineurs et la réduction des publicités haineuses. Elle opte pour une co-régulation, considérant que l'autorégulation fonctionne mieux quand elle est soutenue par un cadre juridique dont les règles définies par le gouvernement sont appliquées par les entreprises directement.

À ce titre, la Commission européenne a adopté récemment une communication visant à protéger les mineurs contre les jeux vidéo violents, appelant l'industrie à redoubler d'effort pour mettre en place une signalétique avertissant clairement l'âge minimum recommandé du public visé par le jeu. Viviane Reding et son homologue à la protection des consommateurs, Meglena Kucereva, appellent à l'adoption, sous deux ans, d'un code de bonne conduite paneuropéen visant à encadrer les ventes aux mineurs. En effet, seulement quinze pays disposent d'une législation sur la vente de jeux vidéo violents aux mineurs. Quant aux jeux vidéo sur Internet, la plupart des pays ne disposent d'aucune législation spécifique, d'où l'appel de Bruxelles aux professionnels et aux autorités nationales pour intégrer le PEGI.

§4. CRITIQUES ET RECOMMANDATION DU FORUM DES DROITS SUR INTERNET.

Si aujourd'hui 64% des éditeurs de logiciels de loisirs estiment que le système PEGI, et « PEGI on line » est utile et devenu indispensable à la pérennité de l'industrie du jeu vidéo, seulement 53% des utilisateurs en connaissent l'existence, car il faut les comprendre, le système PEGI est encore à perfectionner, même s'il est déjà un modèle d'harmonisation à saluer.

A. L'ABSENCE DE COHÉRENCE ENTRE LES SIGNALÉTIQUES DE L'AUDIOVISUEL ET DES JEUX VIDÉO, UN RISQUE DE CONFUSION.

Même si en soi le système PEGI relève d'une bonne initiative, il faut noter qu'en France par exemple, sa comparaison avec la signalétique du Conseil Supérieur de l'Audiovisuel peut engendrer quelques troubles.

Si la signalétique du CSA applicable aux contenus audiovisuels comme les films, utilise un signe « - » devant l'âge requis pour le visionnage du film, le système PEGI, lui, recommande un âge minimum par un signe « + ».

Le CSA, qui devient un garant de la signalétique PEGI lorsque les jeux vidéo font l'objet d'une promotion audiovisuelle, veille de façon très sévère à ce que la signalétique appropriée mise en place soit respectée.

Le 4 janvier 2006, par exemple, le CSA avait mis fermement en garde le service Game One contre le renouvellement de manquements à la protection de l'enfance et de l'adolescence dans ses émissions, d'autant plus que sa programmation consacrée aux jeux vidéos rencontre un large public de mineurs. Le 19 mai 2005 lors de la diffusion de deux éditions de l'émission Game Zone, le pictogramme « moins de 10 ans » est apparu de façon épisodique et la classification des jeux vidéos établie par le Syndicat des éditeurs des logiciels de loisirs (SELL) ou par l'interactive Software Federation of Europe (ISFE) n'a été ni mentionnée de manière systématique ni dans des termes suffisamment explicites.

Le CSA conduit, il est vrai une politique très stricte en matière de publicité de jeux vidéo, et dont les règles ont été fixées lors d'une délibération du 4 juillet 2006. La lutte contre la violence à la télévision est une des priorités du Conseil qui déclare logiquement que « les messages publicitaires doivent être exempt de toute scène de violence. »

Le CSA exige tout d'abord que « chaque fois qu'un message publicitaire relatif au vidéogramme d'une oeuvre cinématographique ou audiovisuelle ou à un jeu vidéo qui fait l'objet d'une classification par tranche d'âge ou d'une interdiction aux mineurs, est diffusé, celle-ci doit être portée à la connaissance du public de manière claire et intelligible. »

Cette règle est la traduction évidente du décalage entre la classification d'une oeuvre cinématographique et celle d'une oeuvre vidéo ludique.

Par exemple le film « Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde » avait été classé « tous publics » par la commission de classification du CNC. Le jeu vidéo pourtant tiré

du film est, quant à lui, recommandé à la vente aux plus de 16 ans, selon la classification PEGI. Il apparaît clairement un manque de cohérence, non sans conséquence quant à la diffusion de la publicité.

Le Conseil précise ensuite, que « les messages publicitaires en faveur de vidéogrammes d'oeuvres cinématographiques ou audiovisuelles interdites ou déconseillées aux moins de 12 ans, et de jeux vidéo destinés aux plus de 12 ans ne sont diffusés ni pendant des émissions destinées à la jeunesse, ni dans les 10 minutes qui précèdent ou qui suivent ces émissions ». Concernant les jeux vidéo classés « + de 16 ans », le CSA pose que « les messages publicitaires en faveur de vidéogrammes d'oeuvres cinématographiques ou audiovisuelles interdites ou déconseillées aux moins de 16 ans, et de jeux vidéos destinés aux plus de 16 ans ne doivent pas être diffusés avant 20 h 30 ». Ainsi la publicité pour le vidéogramme du film « Pirates des Caraïbes : Jusqu'au bout du monde » (c'est-à-dire le DVD) pourra être diffusé à toute heure alors que la diffusion de la publicité du jeu sera limitée aux horaires précisées.

La délibération du CSA précise ensuite que « les messages publicitaires en faveur de jeux vidéo qui sont destinés aux plus de 18 ans et qui ne sont pas à caractère pornographique ne doivent pas être diffusés avant 22 h 30. »

La recommandation du CSA fait naître une incohérence, une distorsion de traitement. De plus la publicité pour un jeu vidéo est également encadrée par une seconde recommandation du CSA s'agissant des produits dérivés, en date du 7 juin 2006.

S'ajoute à cette difficulté celle tenant au fait qu'il ne faut pas considérer la signalétique PEGI comme la désignation d'un degré de difficulté du jeu, car le système PEGI est une signalétique de contenu et non de niveau de difficulté du jeu. Un jeu classé « plus de 3 ans » peut ne présenter aucun problème de contenu pour un enfant de 3 ans et plus, alors que sa maîtrise peut l'être par ce même enfant de 3 ans, comme de 7 ans en raison de la complexité des règles du jeu ou de la maniabilité.

B. L'ABSENCE DE CARACTÈRE CONTRAIGNANT.

Le système PEGI et « PEGI on line », ne reposent que sur une action volontaire, n'ayant aucune force contraignante.

Le forum des droits sur Internet recommande qu'une campagne d'information soit menée afin d'éviter les risques importants de confusion sur ce qu'est le dispositif « PEGI on line » dans la mesure où celui-ci ne garantit nullement que les aspects en ligne du jeu soient conformes au « rating initial » mais formule un simple avertissement aux parents les informant qu'en vertu de ces fonctionnalités de jeu en ligne, le contenu est susceptible de changer.

Le risque de confusion dans l'esprit du consommateur est d'autant plus réel que celui-ci va être conduit à penser que le label n'est décerné qu'à de très rares jeux ayant fait l'objet d'un examen approfondi et ayant fait l'objet d'une grande vigilance de qualité et de sécurité.

Le forum des droits sur Internet souhaite que les logiciels de contrôle parental prennent en compte ce système « PEGI on line » dans leur capacité de filtrage des jeux.

Quant au mécanisme de simple alerte prévu par le POSC, il doit être remplacé par une véritable « *modération* » lorsque le jeu est destiné à un public mineur, de plus il doit être accessible simplement, de façon permanente, et claire.

Selon l'étude commanditée par l'ISFE et menée par le cabinet Nielsen Interactive en 2004 et 2005, les résultats dénotent un niveau insuffisant de connaissance et d'utilisation du système PEGI par les parents et éducateurs professionnels. Alors que, selon Patrice Chazerand, secrétaire général de l'ISFE, au regard des 81% des parents qui déclarent se référer à la signalétique, 67% s'estiment satisfaits. La France, marque le plus grand retard dans sa compréhension du système.

Cependant l'Europe peut se féliciter car le système PEGI est l'une des classifications les plus sûres en Europe, et certainement la plus rigoureuse sur le plan des critères qui la soutendent.

SECTION II : LA RESPONSABILITÉ ENTRE JOUEURS ET ÉDITEURS.

Si le système PEGI se veut être une information claire et précise pour les consommateurs des caractères éventuels contenus dans les jeux vidéo, en tant que véritable guide d'achat, le système « PEGI on line » pose de nombreux problèmes. S'adressant aux jeux sur Internet et ayant un caractère évolutif la question se pose alors du partage de responsabilité entre les éditeurs et joueurs en présence de contenu litigieux.

§1. LA RESPONSABILITÉ DES JOUEURS :

L'apologie des crimes contre l'humanité et la provocation à la discrimination, à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes à raison de leur origine, ou de leur appartenance ou non à une ethnie, une nation, une religion déterminée sont considérées comme des atteintes à la dignité humaine qui justifient une limite à la liberté d'expression des joueurs. De même pour les propos injurieux, diffamatoires, les atteintes à la vie privée, la diffusion de contenu pédopornographique.

La sanction de ces excès varie en fonction du caractère public ou privé de la communication.

§2. LA RESPONSABILITÉ DE L'ÉDITEUR :

Deux régimes juridiques existent en droit Français qui diffèrent selon la nature privée ou publique de la correspondance : il s'agit de la circulaire du 17 janvier 1988 et de la loi du 21 juin 2004.

Selon la circulaire du 17 janvier 1988 la correspondance privée est protégée par le secret des correspondances, même émises par voie de télécommunication selon la loi du 10 juillet 1991.

La communication au public en ligne définie par la loi du 21 juin 2004 pose le principe de la responsabilité des hébergeurs en son article 6-I-2. Ceux-ci n'ont pas une

obligation de surveillance générale du contenu, mais peuvent voir leur responsabilité engagée en cas de connaissance du caractère manifestement illicite du contenu⁷. En contrepartie, les hébergeurs détiennent et conservent les données de nature à permettre l'identification de quiconque ayant contribué à la création du contenu illicite.

Par exemple des jeux comme les *Sims on line* ont vu apparaître des objets tels que des « *sex toys* » virtuels créés par des utilisateurs. De même les sociétés virtuelles telles que *Second Life* disposent de zones réservées aux adultes et dans lesquelles les résidents peuvent entretenir des relations sexuelles virtuelles.

Que les jeux vidéo en ligne proposent des contenus pour les joueurs adultes cela n'a rien d'étonnant lorsque l'on connaît l'âge moyen de ces joueurs. En revanche ce qui pose problème est la difficulté que l'éditeur a à maîtriser l'ensemble des contenus présents dans le jeu dès lors que les joueurs eux-mêmes participent à la création de celui-ci.

La plupart de ces jeux disposent d'outils de dialogue entre joueurs, des « *chat* ». Ainsi certains messages peuvent être illicites tout comme des liens vers des sites illicites ou préjudiciables pour les mineurs. L'éditeur en principe ne procède pas à une modération *a priori* en raison du prix élevé de ce système, de son manque de fiabilité, et responsable du détournement éventuel des joueurs vers des jeux moins encadrés. Cela ne dispense pas de toute façon d'une modération *a posteriori*. Pour autant, certains éditeurs ont inséré dans leur jeu un système de filtre automatique sur certains mots « sensibles » ou grossiers.

La modération *a posteriori* est mieux acceptée par les éditeurs qui confient cette tâche à des « *Gamemasters* » bénévoles, choisis parmi les joueurs. En pratique, il s'agit généralement de joueurs ayant une relation privilégiée avec l'éditeur, car juridiquement ils sont sous son autorité. Ils ont alors à leur disposition une grille de sanctions, de contacts clés leur permettant de prendre des sanctions les plus harmonisées possibles.

Les possibilités de signalement par les joueurs eux-mêmes donnent de bons résultats, mais sont parfois vécues par les joueurs comme un encouragement à la délation. De plus, le signalement par les joueurs souffre du fait que certaines informations communiquées à titre de preuve peuvent être tronquées. En tout état de cause, c'est à l'éditeur de prendre la décision finale concernant ces messages.

⁷ Décision n°2004-496 du 10 juin 2004.

À titre d'exemple, un jugement concernant *Second life* a été rendu au sujet de la responsabilité des contenus. Le fameux site de réalité virtuelle persistante a échappé à une condamnation sollicitée par la Fédération des Familles de France, qui reprochait au site américain, Linden research, la présence de pornographie infantile, de jeux interdits et de publicités pour l'alcool et le tabac. Les demandeurs ont été déboutés par le TGI de Paris en raison de l'absence de force probante des constats produits.

Second life est un *chat* virtuel dans lequel des individus représentés par leur image appelée « *avatar* », dialoguent dans une reconstitution en 3D du monde réel ou dans un monde imaginaire créée par eux. La différence avec les autres jeux de rôle en ligne dits *MMORPG* vient du scénario. Dans les *MMORPG*, le scénario est établi par l'éditeur, les joueurs peuvent influencer le déroulement de l'histoire, mais celle-ci est préécrite et la fin est programmée. *Second life* fonctionne différemment, seul le décor est planté, à charge pour les utilisateurs de créer le jeu qui n'obéit à aucun scénario particulier. Autre particularité de *Seconde life*, il est doté d'une monnaie virtuelle le *Linden dollar*, lui-même convertible en dollars américains.

Le TGI de Paris après avoir vérifié l'application de la loi française en raison du lien suffisant rattachant l'affaire à l'ordre juridictionnel français, se penche sur les constats d'huissier produits. En réalité il s'agissait de l'huissier qui avait lui-même créé un avatar à l'apparence infantile dévêtue. En raison de l'absence de neutralité dont a fait preuve l'huissier dans l'établissement du procès-verbal, celui-ci se retrouve dépourvu de caractère démonstratif aux tentatives tendant à convaincre de l'accessibilité incontrôlée du site par des mineurs.

Même si cette affaire est une première victoire du site américain, la possibilité de créer des avatars aux apparences d'enfants et de les dévêtir reste accessible à des mineurs.

Le forum des droits sur Internet recommande alors de privilégier la modération *a priori* pour les jeux spécifiquement destinés aux mineurs avec l'octroi d'une aide financière. D'autre part il faudrait faciliter le système d'alerte par une information pratique, claire et facile d'accès avec la création d'un bouton d'alerte systématiquement présent dans l'interface du jeu. Face à des contenus illicites, les éditeurs doivent mettre en place des procédures nécessaires afin de respecter leurs obligations en matière de signalement des contenus et propos illicites. Il est donc demandé aux éditeurs de créer en interne les structures ou

processus nécessaires pour améliorer la coopération avec les autorités judiciaires en matière de contenus et propos illicites et protection des personnes.⁸

SECTION III : VERS UNE INTERDICTION DES JEUX VIDÉO ULTRA VIOLENTS.

L'Europe n'ayant pas de législation uniforme sur la vente des jeux vidéo violents aux jeunes mineurs, certains pays comme l'Allemagne, l'Italie, l'Irlande, le Royaume-Uni vont jusqu'à interdire les logiciels jugés trop violents. Il est vrai que la question d'une restriction de vente se pose un peu partout dans le monde, à plus forte raison avec la sortie mondiale de jeux violents, amoraux et addictifs comme *Grand Theft Auto IV* le mardi 29 avril 2008.

§1. AUX ÉTATS-UNIS :

Selon le site anglophone *Gamespot*, le projet de loi déposé par Leland Yee, représentant démocrate de Californie, et approuvé par Hillary Clinton, puis repris par Jennifer M. Granholm, gouverneur démocrate du Michigan, vise à prohiber toute vente, distribution, ou location de jeux vidéo violents aux mineurs.

La peine encourue est une amende s'élevant à 5000 dollars par infraction. Puis 15000 en cas de récidive, pour finir à 40 000 dollars sur le 3^e essai. De plus, si un parent est conscient qu'il achète un jeu violent pour son enfant, il encourt une peine de 93 jours de prison ferme, assortie d'une amende de 15 000 dollars. De fait, le projet de loi définit le jeu vidéo violent de la manière suivante : « tout jeu qui diffuse de manière continue et répétitive une extrême violence, montrant des images réelles et simulées de dommages et de blessures physiques, sur tout être humain, entraînant la mort, les traumatismes, les démembrements, ou tout autre dégradation de quelque partie du corps que ce soit, les meurtres, les crimes sexuels et les tortures... ». Quant aux associations, elles attirent l'attention sur le fait que les jeux

⁸ Recommandation du forum des droits sur Internet au sujet de la « création d'une marque de confiance des fournisseurs d'accès à Internet et de services en lignes » publiée le 28 juillet 2006 : <http://www.forumdunet.org>.

vidéo sont des médias au même titre que les livres et la presse et tombent donc sous le coup du 1^{er} amendement relatif à la liberté d'expression.

Les Américains avaient été extrêmement choqués par le carnage perpétré au lycée de Littletown, dans le Colorado, tout comme les Allemands l'ont été après la tuerie au lycée d'Erfurt. Aux États-Unis, face aux demandes d'interdiction de vente des jeux vidéo violents aux mineurs, Washington a tranché autrement. Et ce, en grande partie grâce au sénateur démocrate du Connecticut, Joseph Lieberman, qui, se présente comme le « défenseur de la famille » et la « conscience du Sénat ».

Trois semaines après le massacre au lycée Columbine (15 morts, 6 blessés), Joseph Lieberman, de concert avec le sénateur républicain John McCain, fit adopter une loi exemptant Hollywood des « lois anti-trust », laissant ainsi à l'industrie des jeux vidéo et du cinéma le soin d'établir « de son plein gré » un système de classement par tranche d'âge pour chacun de ses produits.

§2. EN ALLEMAGNE.

Les jeux violents ont été montrés du doigt comme étant à l'origine d'incidents dramatiques en Allemagne, ce qui a décidé le pays à prendre des mesures d'encadrement concernant leur commercialisation. Selon la ministre bavaroise de la Famille, « le gouvernement doit enfin interdire les simulateurs de meurtre », plusieurs jeux vidéo, en raison de leur caractère violent, ont ainsi fait l'objet d'une décision d'interdiction dans ce pays. L'Allemagne a donc été le premier pays à interdire certains jeux vidéos violents, comme *Doom*, suite aux fusillades survenues en 2006, dans un lycée à Erfurt, ou encore le jeu *Manhunt 2*, et ce en vertu du principe de précaution.

L'appel d'Helga Zepp-LaRouche, présenté sous forme de pétition par Solidarité et Progrès, détaillait alors les mesures à prendre pour vaincre cette violence. En tant que présidente du Mouvement des droits civiques et solidarité en Allemagne, elle souhaite une interdiction internationale des jeux vidéo violents, en réaction au massacre d'Erfurt. Après cet effroyable massacre commis par le jeune Robert Steinhäuser, il n'y a qu'une seule réaction

responsable selon elle, « l'Allemagne doit appeler les Nations unies à établir un protocole interdisant, à l'échelle internationale, la production et la vente de films, jeux informatiques et jeux vidéos glorifiant la violence ». Afin d'appuyer sa réclamation elle produit avec elles les études réalisées par les psychologues et éducateurs ayant mis en avant le lien direct entre les jeux vidéo glorifiant la violence et ce type de massacre, de même que l'étude de David Grossman, citée plus haut, celle de 1972 du conseiller du président américain en matière de santé publique, celle de l'American Medical Association.

L'interdiction des vidéos, films et jeux promouvant la violence, ainsi que la coopération avec les responsables des médias, sont donc des mesures correctes et nécessaires, selon elle. L'Allemagne devrait proposer auprès des Nations unies, un protocole international visant à l'interdiction de ces produits glorifiant la violence.

§3. LA SITUATION EN FRANCE :

En juin 2007 l'Europe ne parvenait toujours pas à se mettre d'accord sur le sort à réserver aux jeux vidéo violents. L'Allemagne présidente de l'union européenne jusqu'en juillet 2007 avait placé à l'agenda des ministres de la justice le sujet de la régulation des jeux vidéo en Europe.

Depuis Hitler, l'Allemagne il est vrai, entretient une perpétuelle peur d'elle-même, au point de bannir toute manifestation de violence, même virtuelle. Malgré des règlements déjà beaucoup plus stricts que dans la quasi totalité des pays du monde, l'Allemagne veut aller toujours plus loin dans l'interdiction des jeux vidéo violents.

Malgré la pression allemande, les ministres n'ont pas su se mettre d'accord sur une résolution commune. La ministre de la justice allemande, Brigitte Zypries, expliquait que les standards juridiques dans les 27 pays de l'union en matière de qualification des jeux vidéo était trop hétérogènes pour parvenir à un texte commun : « la seule certitude c'est qu'il faut faire beaucoup plus en la matière ».

Le commissaire européen à la Justice et aux Affaires intérieures, Franco Frattini, pense qu'il faut commencer par trouver une définition commune à la notion de jeux vidéo violents et tueurs, ce qui servirait de base ensuite dans chacun des Parlements pour une législation laissée au libre arbitre des États membres.

Cependant où commence et où s'arrête la violence ? entre le meurtre d'une prostituée dans le jeu GTA 3 et l'assassinat d'un champignon sur pattes dans Mario ?

Depuis 2003, les recommandations sont laissées à la responsabilité des professionnels, qui ont établi des standards communs au sein du PEGI... Cette solution d'autorégulation et de responsabilisation des consommateurs et des parents est à préférer, selon le Danemark. La ministre danoise Lene Espersen reconnaît que les jeux vidéo peuvent avoir des effets malheureux sur les enfants et la jeunesse, mais « la voie à suivre est celle de la coopération européenne quant à l'étiquetage des jeux, et il n'y a pas besoin de législation ».

En France d'une manière générale concernant les jeux vidéo dits « violents », l'autorégulation ne pouvait être le principe, ce sont donc des dispositions pénales qui s'appliquent en France.

En France, l'Association des Familles de France s'insurge fréquemment contre « les jeux vidéo qui sont aujourd'hui devenus des chefs d'œuvres technologiques au réalisme ahurissant. Les outils utilisés permettent à certains créateurs de dépeindre des scènes de violence pouvant heurter la sensibilité des mineurs »⁹.

L'Association des Familles de France étant régulièrement contactée par les familles à propos du défaut d'information sur le contenu réel des jeux vidéos, propose alors la création d'un comité de validation de jeux vidéo totalement indépendant des éditeurs qui aura pour mission d'analyser minutieusement les jeux présentés à la vente.

Les résultats seraient rendus publics et permettraient au jeu de se voir apposer le label approuvé par « Familles de France » s'il respecte 27 critères définis par le comité. Par le biais de cette labellisation, l'Association Famille de France voudrait répondre aux carences actuelles des normes de prévention et des recommandations peu respectées.

Certains politiciens revendiquent, quant à eux, l'interdiction pure et simple de certains jeux vidéo aussi bien à la vente qu'à la location. C'est ainsi que fut déposé le 28 novembre 2006 un amendement par Bernard Depierre, député UMP de Côte d'Or, soutenu par deux de ses collègues, Jacques Remiller (député de l'Isère) et Lionel Luca (député des Alpes-Maritimes) afin de préconiser l'interdiction de certains jeux vidéo à la vente et à la location ».

⁹ Communiqué de presse du 6 octobre 2006.

L'affaire débuta en réaction à la sortie d'un jeu vidéo en Europe : *Rule of Rose*, développé par le studio Punchline au Japon et édité par Sony Computer Entertainment, un jeu est classé « + 16 » pour l'Europe. Le magazine italien « *Panorama* » en publie le 10 novembre une critique, titrant « *Pour gagner, enterrez vivant un enfant.* ». L'article, signé Guido Castellano, prétend y découvrir un jeu sadomasochiste, dont les personnages sont « homosexuels » et « pervers », et où une petite fille est enterrée vivante. Le jour même, Walter Veltroni, alors maire de Rome, appelle le gouvernement à bannir *Rule of Rose* d'Italie.

Le 16 novembre, Franco Frattini, vice-Président de la Commission Européenne, enchaîne en publiant une lettre ouverte aux gouvernements européens pour les alerter sur les dangers des jeux vidéo violents. Il explique avoir été profondément choqué par « l'obscénité » de *Rule of Rose* et souhaite qu'il soit interdit aux moins de 18 ans en Europe. Dans la foulée, il annonça qu'une réunion spéciale des ministres de l'Intérieur de l'Union européenne sera consacrée au sujet en décembre. Au Royaume-Uni, le « *Daily Mail* » et le « *Times* » se faisant l'écho des propos de Frattini, font enfler la polémique au point que le jeu ne fut finalement pas distribué Outre-Manche. Dans la foulée, l'Australie et la Nouvelle-Zélande avait décidé que le jeu ne serait pas distribué sur leur territoire.

En France, un amendement a été déposé au sujet du projet de loi sur la délinquance aux termes duquel : « il est interdit sur le territoire national d'éditer, de diffuser par vente, par location ou par le net, les documents mentionnées à l'article 32¹⁰, contenant une incitation directe à des violences sexuelles, à des sévices corporels, à des actes de barbarie et au meurtre » (art 33 bis). Ce type de jeu peut donc faire l'objet d'une interdiction de proposition à la vente ou à la location et/ou de publicité par quelque moyen que ce soit dans des lieux accessibles aux mineurs, prononcée par le ministère de l'Intérieur.

Le texte, adopté par le Sénat et transmis à l'Assemblée nationale, prévoit cependant uniquement que « tout document répondant aux caractéristiques techniques citées au premier alinéa fasse l'objet d'une signalétique spécifique, sur le support de chaque unité de

¹⁰ L'article 32 de la loi du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles et à la protection des mineurs dispose que : « tout jeu vidéo qui présente un danger pour la jeunesse en raison de son caractère pornographique ou de la place faite au crime, à la violence, à la discrimination ou à la haine raciale, à l'incitation à l'usage, à la détention, ou au trafic de *stupéfiants*, à l'incitation à la consommation excessive d'alcool ainsi qu'à la discrimination ou à la haine contre une personne déterminée ou un groupe de personnes ».

conditionnement, au regard du risque, qu'il peut présenter pour la jeunesse en raison de la place faite au crime, à la violence, à la discrimination ou à la haine raciale, à l'incitation, à l'usage, à la détention ou au trafic de stupéfiants. Cette signalétique, dont les caractéristiques sont fixées par l'autorité administrative, est destinée à en limiter la mise à disposition à certaines catégories de mineurs, en fonction de leur âge.» Une signalétique spécifique, semble donc être préférée à des interdictions générales de vente.

L'article 35 I et II de la loi du 5 mars 2007 relative a la prévention de la délinquance a donc modifié les articles 32 à 39 de la loi n°98-468 du 17 juin 1998 relative a la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'a la protection des mineurs.

Les nouvelles restrictions en matière de jeux vidéo nécessitent l'interprétation de la loi sur la délinquance des mineurs. Cette modification du régime juridique de protection des mineurs va avoir des incidences sur les jeux vidéos.

S'agissant de l'interdiction de vente aux mineurs, cela ne touche que 3% des jeux produits, mais concerne certains best-sellers : GTA, Gears of War, etc. Ce qui comblerait cependant les attentes de l'association française des revendeurs spécialisés qui souhaitait une interdiction de ces jeux dans les grandes surfaces.

La présence d'une signalétique obligatoire et sa mise en place par une autorité administrative compétente, ne pourrait être en principe décidée que par une commission créée par le Conseil d'État.

Le fait que cette signalétique soit du ressort d'une autorité administrative risque de remettre en cause le système PEGI, s'il n'est pas intégré dans le processus d'élaboration de la signalétique. Cette autorité administrative n'étant pas définie de manière précise, le PEGI et l'ISFE en tant qu'associations européennes des associations nationales, pourraient se proposer ou du moins être présentes au moment de la création de l'autorité. Les membres du groupe de travail insistent alors sur la nécessité d'adapter le système PEGI afin de mieux prendre en considération l'évolution du contexte technologique et créatif du secteur.

Le forum des droits sur Internet recommande aussi que la signalétique mentionnée dans le cadre du nouvel alinéa 2 de l'article 32 de la loi de 1998, soit la signalétique PEGI.

L'établissement de la signalétique passe, en revanche, par une redéfinition du contenu des jeux, d'une échelle de valeur. Considérant qu'en France, seule l'Association des Familles de France a produit une telle échelle de valeur, il semblerait logique que les pouvoirs

publics, à défaut de concurrence, se tournent vers elle, d'autant plus qu'elle est reconnue d'utilité publique.

Il est ainsi important que les différentes associations défendant les intérêts de l'industrie se mobilisent pour participer à la mise en place de cette signalétique, ne serait ce que pour proposer une expertise efficace, limiter la concentration des intérêts et offrir une grille de lecture et de classification des jeux vidéo, en adéquation avec la réalité du marché, les pratiques des joueurs.

En revanche la loi du 5 mars 2007 pose une question d'ordre pratique s'agissant des jeux vidéo en ligne. En effet, la signalétique envisagée doit être apposée sur le support de chaque unité de conditionnement. Or, il convient de noter que si pour les jeux en ligne achetés dans le commerce, ces notions sont bien identifiées, il n'en est pas de même lorsque le jeu est téléchargé en ligne.

Le forum des droits sur Internet recommande alors que des précisions soient apportées sur les conditions d'apposition de cette signalétique s'agissant des jeux en ligne. En tout état de cause, le forum des droits sur Internet préconise que cette signalétique soit systématiquement présente sur la page de téléchargement du jeu et que s'agissant des systèmes PEGI et « PEGI on line », le rating du jeu, les descripteurs et le label apparaissent à chaque lancement du jeu.

Le groupe de travail a également envisagé la piste d'un renforcement du système d'autorégulation de PEGI par un rôle actif des pouvoirs publics Français.

Le forum des droits sur Internet recommande afin de s'assurer de la conformité des classifications de PEGI à la sensibilité propre de la société française, de confier à une commission consultative multi acteurs, intégrant les pouvoirs publics, les professionnels de l'industrie et les représentants des consommateurs, le soin de veiller à l'adéquation entre la classification des jeux 16 et plus et 18 ans et plus, et leurs conditions de commercialisation sur le territoire Français. La difficulté est alors d'ordre technique et aucun système ne semble permettre un contrôle de l'âge du joueur avec une fiabilité suffisante pour s'assurer du respect des dispositions législatives.

Néanmoins les éditeurs de jeu proposent fréquemment des systèmes de contrôle parental adaptés à l'activité du jeu. Certains logiciels permettent également de verrouiller l'utilisation de certains programmes de jeu sur l'ordinateur familial.

Le forum des droits sur Internet recommande alors aux parents de veiller à la mise en place d'équipements du jeu de système de contrôle parental. Ainsi qu'aux éditeurs de jeux de fournir un système de contrôle parental permettant à tout le monde de filtrer les propos illicites tenus par les autres joueurs et de verrouiller lorsque cela est nécessaire l'utilisation du programme sur une session identifiée comme celle d'un mineur.

Ces dispositions s'accompagnent des dispositions pénales présentées aux articles 227-23¹¹ et 227-24¹² du Code pénal.

Cette loi s'inscrit dans un mouvement de réglementation des médias, remettant en cause le principe d'autorégulation. Si la protection des mineurs est fortement souhaitable et demeure un des principaux objectifs de l'Union européenne, la mise en place d'une réglementation politique nationale ne doit pas nuire à l'industrie et au marché, ni à la liberté de production européenne.

Il doit pouvoir exister un marché du jeu vidéo pour adultes, au même titre que toute production artistique et culturelle. Les jeux vidéo pour adultes ne peuvent être traités de la même manière qu'une œuvre pornographique en étant à une réglementation très stricte en matière d'accessibilité et de visibilité. Certaines chaînes de magasins travaillent à la mise en place d'espace pour adultes. Toutefois il faudrait veiller à ce que cela n'entraîne pas une stigmatisation de ces jeux.

¹¹ Article 227-23 Code Pénal : « le fait, en vue de sa diffusion, de fixer, d'enregistrer ou de transmettre l'image ou la représentation d'un mineur lorsque cette image ou cette représentation présente un caractère pornographique est puni de trois ans d'emprisonnement et de 45000 euros d'amende. Le fait de diffuser une telle image ou représentation, par quelque moyen que ce soit, de l'importer ou de l'exporter, de la faire importer ou de la faire exporter, est puni des mêmes peines. Les peines sont portées à cinq ans d'emprisonnement et à 75000 euros d'amende lorsqu'il a été utilisé, pour la diffusion de l'image ou de la représentation du mineur à destination d'un public non déterminé, un réseau de télécommunications. Les dispositions du présent article sont également applicables aux images pornographiques d'une personne dont l'aspect physique est celui d'un mineur, sauf s'il est établi que cette personne était âgée de 18 ans au jour de la fixation ou de l'enregistrement de l'image

¹² Article 227-24 Code Pénal : « 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, est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur. Lorsque les infractions prévues au présent article sont soumise (commises) par la voie de la presse écrite ou audiovisuelle, les dispositions particulières des lois qui régissent ces matières sont applicables en ce qui concerne la détermination des personnes responsables. »

CONCLUSION

On sait depuis des années que les jeux vidéo et informatiques violents sont l'une des causes de la « nouvelle violence » qui frappe nos sociétés et nos écoles. Dès lors, comment expliquer la passivité de nos gouvernements et de nos élus à l'égard des producteurs ? À y regarder de plus près, on comprend mieux l'attitude des hommes politiques car derrière ces sociétés, on trouve des géants des médias et même des sociétés d'armement auxquels ils n'osent pas s'attaquer.

De plus nombre de ces jeux sont basés sur l'intrigue de films d'action hollywoodiens, comme *Terminator* ou *Mission Impossible*, dont les droits de propriété intellectuelle sont vendus ou loués par les producteurs des films originaux, qui encaissent donc une partie des revenus et exercent une influence politique certaine.

Aujourd'hui, un des plus grand producteur mondial de jeux vidéo est Electronic Arts, qui a récemment obtenu les droits exclusifs de présenter ses jeux à travers AOL. Seagram détenait 15 % de Time Warner, avant la fusion de ce dernier avec AOL. Parmi les filiales d'AOL-Time Warner, on trouve le magazine « *Time* ». AOL-Time Warner est lié au géant allemand des médias Bertelsmann, qui contrôle les chaînes de télévision allemandes RTL, RTL2 et RTL-Plus. Un des plus grands acteurs sur le marché des droits télévisés et cinématographiques est le groupe Kirch qui contrôle les chaînes allemandes Pro-Sieben, Sat-1, Kabel-1, N-24 et Premiere.

Autre secteur qui profite des jeux souvent violents, celui des producteurs d'appareils et de logiciels, tels que Nintendo, Sony et Microsoft.

Alors évidemment, la majeure partie de l'élite politique au pouvoir est intimidée par une telle combinaison de pouvoir économique et politique.

L'industrie de la télévision a mené la campagne de désinformation la plus vaste et la plus systématique de notre histoire. Toutes les associations médicales, à la suite du *Surgeon*

General, protestaient déjà contre ces dangers, et pourtant on a longtemps continué d'ignorer les effets nocifs de ce produit. Heureusement aujourd'hui, l'on se satisfait de la création d'un système PEGI et « PEGI on line », ainsi que des dispositions législatives prises en la matière.

RÉFÉRENCES

Sites Internet :

www.csa.fr

www.ecrans.fr

www.edupax.org

www.foruminternet.org

www.france5.fr

www.gamekult.com

www.lefigaro.fr

www.lesechos.fr

[www. pegi.info/fr/](http://www.pegi.info/fr/)

www.uniondesfamilles.org

www.scaraye.com

TABLE DES MATIÈRES

CHAPITRE I : L'INFLUENCE DES JEUX VIDÉO SUR LE SYSTÈME ÉDUCATIF DES JEUNES JOUEURS	7
SECTION I : L'APPRENTISSAGE DE LA VIOLENCE PAR LES JEUX VIDÉO	7
§1. LE RENFORCEMENT DES STÉRÉOTYPES HUMAINS ATTENDUS	8
§2. HABITUDE ET BANALISATION DE LA VIOLENCE	9
§3. LE MODÈLE D'UNE VIOLENCE RÉCOMPENSÉE: D'UNE RÉALITÉ VIRTUELLE A UNE RÉALITÉ TOUTE SIMPLE	10
§4. LA MÉTA ANALYSE DU DR. CRAIG ANDERSON MET EN EXERGUE LA DÉSENSIBILISATION DES JEUNES PAR LES JEUX VIDÉO	12
§5. JACQUES BRODEUR ET SON DÉFI DE 10 JOURS SANS TÉLÉ NI JEU VIDÉO	15
SECTION II : LES JEUX VIDÉO ULTRA VIOLENTS, DE VÉRITABLES SIMULATEURS DE MEURTRE ?	16
SECTION III : LE RÔLE CRUCIAL DU RELAIS PARENTAL.	20
CHAPITRE II : VERS RÉGLEMENTATION RELATIVE À LA PROTECTION DES MINEURS EN MATIÈRE DE JEUX VIDÉO	23
SECTION I : UNE RÉGLEMENTATION BASÉE SUR UNE INFORMATION DU CONTENU DES JEUX VIDÉO: LE SYSTÈME PEGI	24
§1. L'INTERVENTION DE L'UNION EUROPÉENNE POUR UNE NORME PEGI	24
§2. LA CLASSIFICATION MISE EN PLACE PAR PEGI	27
A. SON ORGANISATION FONCTIONNELLE	28
B. LA REPRÉSENTATION DES ÉTATS MEMBRES AU SEIN DES COMITÉS PEGI	29
C. LE SYSTÈME D'ATTRIBUTION DU DISPOSITIF PEGI	30
§3. L'ELABORATION D'UN SYSTÈME PEGI ON LINE DEPUIS LE 1 ^{ER} SEPTEMBRE 2005	32
§4. LES CRITIQUES ET RECOMMANDATIONS DU FORUM DES DROITS SUR INTERNET.	34
A. L'ABSENCE DE COHÉRENCE AVEC LA SIGNALÉTIQUE DE L'AUDIOVISUEL, UN RISQUE DE CONFUSION	35
B. L'ABSENCE DE CARACTÈRE CONTRAIGNANT	37

SECTION II : LA RESPONSABILITÉ ENTRE ÉDITEURS ET JOUEURS	38
§1. LA RESPONSABILITÉ DES JOUEURS	38
§2. LA RESPONSABILITÉ DE L'ÉDITEUR	38
SECTION III :VERS UNE INTERDICTION DES JEUX VIDÉO ULTRA VIOLENTS	41
§1. AUX ÉTATS-UNIS	41
§2. EN ALLEMAGNE	42
§3. LA SITUATION EN FRANCE	43