



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

# LA RÉGULATION DU JEU VIDÉO : APPROCHE COMPARATIVE

Rapport de recherche réalisé par Mlle Olga APOSTOLA  
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**

**INTRODUCTION**

## **CHAPITRE I – LA CLASSIFICATION DES JEUX VIDÉO**

**SECTION 1 – LES PRINCIPAUX SYSTÈMES DE CLASSIFICATION**

**SECTION 2 – UNE APPROCHE COMPARATIVE**

## **CHAPITRE II – DES LÉGISLATIONS PARTICULIÈRES**

**SECTION 1 – LES SYSTÈMES D’AUTORÉGULATION**

**SECTION 2 – LES SYSTÈMES DE RÉGLEMENTATION**

**CONCLUSION**

**BIBLIOGRAPHIE**

**TABLE DES MATIÈRES**



## INTRODUCTION

Le phénomène controversé du jeu vidéo, provoque autour de lui de plus en plus des questions sociologiques, ainsi que juridiques. Des discussions ont souvent lieu sur son rôle dans la société. Par exemple, l'influence du jeu vidéo quant à la construction de la personnalité des mineurs sans exclure qu'il peut influencer aussi un adulte. Cette influence est relative à son contenu, qui peut être très violent, choquant etc. Son caractère particulier a contribué à une « régulation » particulière autour de sa consommation, surtout par les mineurs. En plus, une fois qu'un jeu vidéo est produit dans un pays, il ne reste pas seulement sur son territoire national, mais pratiquement, il peut être importé et vendu à l'étranger. Le jeu vidéo est un produit qui peut « circuler » (: être acheté, regardé et utilisé) dans tous les pays du monde qui l'importent, soit dans sa version originale, soit dans une version modifiée.

Comme pour les autres médias, la liberté d'expression, tant pour les créateurs que pour les consommateurs de jeux vidéo, doit être un sujet de préoccupation majeur pour la classe politique. Les évolutions du marché doivent être prises en considération. En effet, les jeux vidéo constituent un phénomène qui, de plus en plus, touche l'ensemble des générations. Les parents comme les enfants y jouent, dans un espace se déplaçant de la chambre d'enfants vers le salon. L'âge moyen des adeptes européens de jeux vidéo a augmenté et de plus en plus d'adultes jouent aujourd'hui à des jeux vidéo qui leur sont destinés. Dans le même temps, la classe politique porte une responsabilité quant à la santé des adeptes de jeux, et des normes de protection élevées sont nécessaires pour les mineurs. Compte tenu des effets psychologiques puissants des jeux vidéo sur les mineurs, il est important de s'assurer qu'ils ne les exposent à aucun danger. Cela suppose notamment que l'on module l'accès aux jeux vidéo pour les mineurs et pour les adultes<sup>1</sup>.

Mais, est-ce que tous les pays du monde appliquent les mêmes règles pour les jeux vidéo ? Apparemment non, car une telle admission serait absurde. La civilisation, la mentalité, l'histoire politique jusqu'au régime actuel et en général le système juridique de chaque pays, sont des

---

<sup>1</sup> Communication de la Commission au Parlement européen, au Conseil, au Comité économique et social et au Comité des régions sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo, à Bruxelles, 22.04.2008, <http://eur-lex.europa.eu/LexUriServ/LexUriServ.do?uri=COM:2008:0207:FIN:FR:DOC>.

éléments qui peuvent influencer le mode de régulation des jeux vidéo. En plus, si le jeu vidéo était considéré comme un mode d'expression d'idées, un moyen de communication comme la télévision, il serait protégé par la liberté d'expression, au niveau où cette dernière est protégée par chaque pays.

Après une brève réflexion sur les différences entre les civilisations du monde, on réalise que la régulation du jeu vidéo ne pourrait pas être unique. Les États-Unis, où la liberté d'expression a une protection large, les pays asiatiques comme le Japon, ou la Corée du Sud, avec son histoire politique, sont quelques exemples. Ensuite, en Europe, l'Union européenne essaie d'effectuer une harmonisation de la législation de ses États-membres. Malgré le fait qu'il y a beaucoup de progrès sur cette harmonisation, ils restent encore beaucoup de différences qu'on approchera d'un point de vue comparatif. Quelques exemples sont l'Allemagne, avec son histoire politique, notamment pendant la seconde guerre mondiale, et le Royaume-Uni qui applique le *common law*, un système juridique basé plutôt sur la jurisprudence que sur les textes législatifs. Toutefois, le Royaume-Uni applique un système particulier sur les jeux vidéo. Sans pouvoir trouver le « meilleur » système, le plus efficace pour la protection de la liberté d'expression ainsi que pour la protection des consommateurs des jeux vidéo, il faut distinguer les différences les plus importantes, ainsi que les similarités entre les différents pays.

Le droit intervient pour qualifier un jeu, pour le modifier, pour l'interdire, en général pour le « censurer ». Les similarités et les différences entre les pays, ne sont pas forcément liées à leur placement géographique dans la carte du monde. Par exemple, on peut trouver des systèmes comparables tant en Europe qu'en Amérique, et à l'inverse des systèmes complètement différents au sein de l'Europe. Les systèmes juridiques autour du monde sont assez différents mais ils présentent beaucoup de similarités. Il faut aussi mentionner que plusieurs pays ne disposent pas d'un système de classification<sup>2</sup>, ni d'une législation particulière pour la régulation des jeux vidéo.

Un élément très important pour la régulation du jeu vidéo est le système de classification, qui existe dans la plupart des pays. Ce dernier signifie l'évaluation des jeux vidéo, et il a pour objectif d'informer les acheteurs pour son contenu. On présentera quelques systèmes de classification dans quelques pays du monde (Chapitre I) et ensuite leurs législations nationales pour la vente des jeux vidéo sur leur territoire qui ont pour but de protéger les mineurs par certains jeux (Chapitre II).

---

<sup>2</sup> Par exemple, À Malte, où le PEGI n'est pas appliqué, les jeux vidéo tombent sous le coup de la législation générale. La Chypre, le Luxembourg, la Roumanie et la Slovénie ont déclaré n'avoir ni système de classification par âge et de classement des contenus, ni législation dans ce domaine.

# **CHAPITRE I – LA CLASSIFICATION DES JEUX VIDÉO**

Les acheteurs des jeux vidéo sont souvent les joueurs eux-mêmes, ou les parents qui les achètent afin de les offrir ensuite à leurs enfants. Comme tous les produits qui circulent dans le marché, un jeu vidéo doit comprendre des informations sur son contenu, adressées à ses acheteurs. Ces informations sont très importantes pour la vente d'un jeu vidéo, car celui-ci peut être utilisé par des mineurs ou par des jeunes personnes, dont la personnalité est susceptible d'être influencée par son contenu. Ce dernier peut être très dangereux pour une personne immature, d'autant que dans un jeu vidéo on est beaucoup plus impliqué qu'en regardant un film, et on peut transposer ce qu'on voit d'un jeu vidéo dans la vie réelle.

Dans la plupart des pays il y a un système de « classification » nécessitant de fournir des informations claires sur l'évaluation des contenus et sur la classification par catégorie d'âge. On peut rencontrer différents systèmes de classification dans le monde, en même temps qu'ils disposent de beaucoup de similarités. Pourtant, il vaut mieux examiner les principaux systèmes de classification dans plusieurs parties du monde (Section 1) pour essayer ensuite de faire une approche comparative entre eux (Section 2).

## **SECTION 1 – LES PRINCIPAUX SYSTÈMES DE CLASSIFICATION**

Dans la plupart des pays, la classification des jeux est effectuée par un organisme à la compétence duquel appartiennent les jeux vidéo qui sont vendus dans le territoire national. En Europe, il y avait des pays qui ne disposaient pas du tout d'un tel système, et d'autres qui ont remplacé leurs propres systèmes par les normes européennes, en diminuant ainsi leurs différences. Un tel cas est celui du système français qui a été remplacé par le système européen PEGI (§1). Mais, des pays comme l'Allemagne (§2) et le Royaume-Uni (§3) ont leurs propres systèmes de classification. Ensuite, de l'autre côté de l'Atlantique, aux États-Unis (§4), il y a un autre système de classification adopté par l'industrie américaine des jeux. Il en va de même au Japon, le pays où la production des jeux vidéo connaît un très grand succès (§5), et enfin en Corée du Sud (§6), en Australie (§7) qui, pour des raisons développées ci-dessous, est parfois appelée le pays le plus sévère du monde selon sa régulation pour les jeux vidéo.

## **§1- LE SYSTÈME FRANÇAIS (SELL) ET SON REMPLACEMENT PAR LE SYSTÈME EUROPÉEN PEGI**

Pour la France, la classification des jeux vidéo se basait toujours sur un système d'autorégulation. Dès 1992, l'organisme responsable était le Syndicat des Éditeurs de Logiciels des Loisirs (SELL) pour les consoles, PC, et les jeux en ligne. La classification des jeux vidéo selon le SELL reposait sur un classement des contenus par tranche d'âge et les différents logos prenaient place au dos des boîtes et des boîtiers. Une vignette complémentaire correspondant au logo « Interdit au moins de 18 ans » devrait être ajoutée sur le devant de l'emballage pour les jeux vidéo destinés aux adultes<sup>3</sup>.

En 2003, il a été remplacé par le système paneuropéen de classification par catégorie d'âge des logiciels de loisirs (PEGI: *Pan European Game Information*), un système volontaire d'évaluation mis en place depuis 2003 par l'Union européenne et promu par l'Interactive Software Fédération de l'Europe (ISFE). Le système est ainsi basé sur l'âge du joueur, et indique des éléments du jeu pouvant heurter la sensibilité du joueur. En France, les éditeurs de logiciels de loisirs ont volontairement adopté ce système. Donc, actuellement, c'est ce système qui s'applique en France, avec cinq 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. En plus, il y a le critère du contenu du jeu : le PEGI utilise six éléments possibles : Violence, teneur sexuelle, présence de stupéfiants, peur, discrimination et langage grossier<sup>4</sup>.

## **§2 – L'ALLEMAGNE : LE USK**

L'Allemagne est le grand absent de l'harmonisation européenne mentionnée ci-dessus. Elle dispose de son propre système obligatoire de classification, qu'elle considère comme efficace. L'organisme compétent est appelé *Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK : Organisme du contrôle d'Entertainment Software). Créé en 1994, il est responsable d'une classification des jeux

---

<sup>3</sup> <http://www.njuris.com/ShowBreve.aspx?IDBreve=720>

<sup>4</sup> [http://www.afjv.com/juridique/031106\\_peg.html](http://www.afjv.com/juridique/031106_peg.html), <http://www.njuris.com/ShowBreve.aspx?IDBreve=534>

vidéo basée sur l'âge du joueur. Les catégories d'âge sont les cinq suivantes: sans restriction d'âge, 6 ans et plus, 12 ans et plus, 16 ans et plus, 18 ans et plus<sup>5</sup>.

Un jeu vidéo doit obtenir une classification d'âge par l'USK, afin d'être accessible au public. Après la réforme de loi allemande du 2003 pour la protection de la jeunesse, l'absence de cette classification rend automatiquement le jeu inaccessible aux personnes de moins de 18 ans. En plus, dans le cas où un jeu vidéo est considéré comme tellement dangereux par son contenu, que l'USK lui refuse l'attribution d'une classification, le jeu vidéo en cause sera inscrit à une liste appelée *Indizierung*<sup>6</sup> ( : Index), et le jeu en cause ne pourra pas être vendu aux personnes de moins de 18 ans, ainsi que l'interdiction de sa publicité dans tous les médias.

La procédure « Index » est - toujours après la sortie des jeux vidéo<sup>7</sup> - effectuée par le *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien*<sup>8</sup> (BPjM : Bureau fédéral de vérification pour les médias qui peuvent être dangereux pour la jeunesse). Les jeux concernés sont ceux qui ont un contenu indécent, extrêmement violent, criminel, antisémite ou bien raciste. Le BPjM peut seulement agir sur la demande d'autres établissements administratifs. Les départements allemands d'assistance sociale de la jeunesse, entre autres, peuvent classer une plainte contre un objet. Une fois qu'une demande officielle a été classée, le BPjM est obligé d'agir<sup>9</sup>.

Ainsi, le nombre des jeux vidéo « autocensurés » afin de sortir dans le marché allemand est considérable<sup>10</sup>. Il y a souvent des « versions locales » des jeux où plusieurs éléments du jeu original sont soit modifiés soit éliminés afin que le jeu puisse être vendu au marché allemand ou que la classification obtenue soit moins stricte, et particulièrement pour éviter la procédure de l'Index décrite ci-dessus. Quelques exemples sont : L'absence de scènes avec du sang humain, le remplacement des personnes humaines par des robots<sup>11</sup>.

---

<sup>5</sup> <http://usk.de/>

<sup>6</sup> Liste des jeux vidéo, des films, ainsi que des autres médias qui ne sont pas appropriés pour les enfants et pour toutes les personnes âgées moins de 18 ans.

<sup>7</sup> La Constitution allemande interdit la censure dans son [article 5](#)

<sup>8</sup> Autorité administrative officielle du gouvernement, créée par la loi du 2003 pour la protection de la jeunesse (*Jugendschutzgesetz – JuSchG*)

<sup>9</sup> <http://www.bundespruefstelle.de/bmfsfj/generator/bpjm/information-in-english.html>

<sup>10</sup> P. ex. le jeu américain *Grand Theft Auto* en sa version originale qualifié comme « approprié à partir de 18 ans » mais en sa version allemande modifiée qualifié par l'USK comme « libéré à partir de 16 ans »

<sup>11</sup> Exemple : Le jeux vidéo européens *Probotektor* et *Half-Life*

### §3- LE SYSTÈME DU ROYAUME-UNI : PEGI ET BBFC

Au Royaume-Uni, le secteur des jeux informatiques utilise le PEGI pour la plupart des jeux vidéo. Pourtant, les jeux vidéo qui ont un contenu à caractère sexuel ou représentant des scènes de violence extrême sont soumis à l'approbation du *British Board of Film Classification* (BBFC : Conseil Britannique de la Classification des Films), qui établit une classification par âge différente de celle du PEGI.

Le BBFC, créé en 1912 est devenu responsable du contrôle de l'industrie cinématographique et dès 1984<sup>12</sup> d'une catégorie seulement des jeux vidéo<sup>13</sup>. Selon la *Video Recordings Act of 1984*, la classification des jeux qui appartient à la compétence de la BBFC est obligatoire et le fait de fournir un jeu à une personne qui n'a pas l'âge approprié est puni d'une amende de £5000 ou de six mois de prison. Les classifications possibles par la BBFC sont assez détaillées<sup>14</sup>.

Les jeux vidéo non soumis au contrôle du BBFC étaient de 1994 jusqu'à 2003, soumis au contrôle de l'*Entertainment and Leisure Software Publishers Association* (ELSPA), connue depuis 2002 sous le nom de *European Leisure Software Publishers Association*. Entre 1994 et 2003, cette association a évalué les jeux vidéo vendus au Royaume-Uni en fonction de l'âge du joueur, pour être remplacée ensuite par le système d'évaluation PEGI.

### §4 – LES ÉTATS-UNIS : LE SYSTÈME ESRB

De l'autre côté de l'Atlantique, aux États-Unis et au Canada, le système qui s'applique est celui de l'*Entertainment Software Rating Board* (ESRB), un système de classification volontaire. L'ESRB est créé en 1994 par l'*Entertainment Software Association* (ESA). Il préconise un âge minimum pour le jeu, et informe d'éléments qui peuvent choquer, comme la violence, l'alcool, le sexe. Ainsi il y a une évaluation du jeu selon l'âge des joueurs et selon le contenu du jeu. Les catégories d'âge sont représentées par des symboles, qui peuvent être les suivants : EA (Early

---

<sup>12</sup> Selon la *Video Recordings Act 1984*, acte du Parlement du Royaume-Uni

<sup>13</sup> Des jeux très réalistes avec des thèmes pour les adultes

<sup>14</sup> <http://www.bbfc.co.uk/>, *Universal children* (Uc) : sans restriction d'âge, spécialement pour les jeunes enfants, *Universal* (U) : sans restriction d'âge mais les parents sont informés que quelques scènes peuvent être inappropriés pour les enfants moins 3 ans, *Parental Guidance* (PG) : sans restriction d'âge mais les parents sont informés que quelques scènes peuvent être inappropriés pour les enfants moins 7 ans, *12 Accompanied/Advisory* (12A):12 ans et plus et moins 12 avec la surveillance d'un adulte, 12 : 12 ans et plus, 15 : 15 ans et plus, 18 :18 et plus, *Restricted 18* (R18) :18 ans et plus, accessibles seulement aux lieux particuliers.

childhood : 3 ans et plus), E (Everyone : 6 ans et plus), E10+ (Everyone 10+, 10 ans et plus), T (Teen : 13 ans et plus), M (Mature : 17 ans et plus), AO (Adults Only : 18 ans et plus<sup>15</sup>).

Ensuite, des mots descriptifs du contenu d'un jeu vidéo peuvent lui être attribués par l'ESRB afin d'informer les acheteurs de l'existence d'éléments qui peuvent choquer. Tels est la violence, l'alcool, le sexe etc. Il est de loin le plus précis des systèmes, en informant sur pas moins de 30 éléments pouvant heurter<sup>16</sup>.

## §5 – LE JAPON

On ne pourrait pas ignorer le Japon, le pays asiatique qui a un rôle très important dans la production des jeux vidéo. L'industrie des jeux au Japon est classifiée par deux organismes non gouvernementaux et volontaires. Comme les entreprises membres de la fédération de l'industrie de jeu vidéo japonaise *Computer Entertainment Supplier's Association* (CESA : Association des fournisseurs de logiciels de loisirs pour ordinateur) contrôlent une grande partie des débouchés japonais pour les jeux vidéo, il serait très difficile de vendre les jeux qui n'ont pas été classifiés<sup>17</sup>.

L'organisme japonais chargé de la classification des jeux vidéo au Japon est appelé en anglais *Computer Entertainment Rating Organisation* (CERO). Créé en juillet 2002 comme une partie de la CESA, et devenu en 2003 un organisme non lucratif, il assure l'évaluation des jeux vidéo<sup>18</sup>. Au début des années 1990, l'*Ethics Organization of Computer Software* (EOCS : Organisation éthique du logiciel d'ordinateur) a aussi été créée. Ce groupe a été créé par l'industrie des logiciels de loisirs du pays afin de réguler principalement les jeux « pour les adultes ». Le CERO et les EOCS coexistent heureusement car leurs compétences ne se recoupent pas. Bien que le CERO et l'EOCS fassent des travaux semblables dans différentes catégories, ils n'ont pas les mêmes catégories de classification. EOCS dispose de trois catégories : La « générale » appropriée à tous les âges, « limité » pour les personnes de 15 ans et plus seulement, et « 18+ », le plus haut des trois, réservé aux personnes de plus de 18 ans.

---

<sup>15</sup> [http://www.esrb.org/ratings/ratings\\_guide.jsp](http://www.esrb.org/ratings/ratings_guide.jsp)

<sup>16</sup> *Idem*

<sup>17</sup> <http://www.gamespot.com/features/6188493/p-3.html?cpage=2>

<sup>18</sup> <http://www.gamespot.com/features/6188493/p-3.html?cpage=2>

Les estimations sont souvent imprimées sur l'emballage des jeux vidéo. L'ensemble des classifications possibles est le suivant<sup>19</sup> : A (toute catégorie d'âge), B (12 ans et plus), C (15 ans et plus), D (17 ans et plus), Z (18 ans et plus). Les classifications de Z sont également les seules à être réglées par le gouvernement et les jeux d'une telle catégorie doivent être gardés sans séparer les affaires d'autres jeux et peuvent être acquis seulement avec une preuve d'âge.

Les trois premières années l'organisation n'a donné que des recommandations d'âge, mais en juin 2005, le CERO qui informe l'acheteur du contenu du jeu introduisait aussi des symboles de description<sup>20</sup>, qui sont illustrés sur les emballages de tous ces jeux qui ne reçoivent pas de classification sans réserve d'âge.

## §6 - LA CORÉE DU SUD

Contrairement au Japon où le CERO est un organisme non gouvernemental, à la Corée du Sud, le *Game Ratings Board*<sup>21</sup> (GRB : Conseil des classifications des jeux) est un organisme gouvernemental. Un refus de qualification pourra avoir lieu pour un jeu de hasard dangereux. Dans tous les cas, le refus de classification par le GRB aura pour conséquence la non publication du jeu. Ce fait nous montre que le contrôle de l'État sur le contenu des jeux vidéo est significatif et considérable.

Les classifications possibles d'un jeu vidéo dans le territoire de la Corée du Sud sont les quatre suivantes<sup>22</sup> : All (sans restriction d'âge), 12 et plus, 15 ans et plus, 18 et plus (interdit aux mineurs).

## §7 – L'AUSTRALIE ET L'OFCL

Dans ce pays au sud de l'océan Pacifique c'est l'*Office of Film and Literature Classification* (OFCL<sup>23</sup> : Bureau de la Classification des Films et de la Littérature) qui est l'autorité responsable de la classification des films et des jeux vidéo depuis 1990 en Australie. Si un jeu ne

---

<sup>19</sup> *Idem*

<sup>20</sup> Les mots descriptifs du contenu sont les suivants : Romantisme, Sexualité, force, peur, consommations des drogues, boissons alcoolisées et tabac, crime, langage grossier.

<sup>21</sup> Organisme sud-coréen nationale est chargé de l'évaluation et la classification d'âge des jeux vidéo et d'ordinateur, créé en octobre du 2006

<sup>22</sup> [http://de.wikipedia.org/wiki/Game\\_Rating\\_Board](http://de.wikipedia.org/wiki/Game_Rating_Board)

<sup>23</sup> L'OFCL est un corps statutaire de censure et de classification qui fournit l'assistance administrative quotidienne pour le [conseil de classification](#) qui a classifié des films, des jeux vidéo et des publications en Australie, et le comité d'examen de classification qui passe en revue des films, des jeux d'ordinateur et des publications quand une demande valide a été faite.

s'adapte pas dans la catégorie de MA15+, sa classification est refusée et efficacement interdite, parce que les jeux vidéo ne peuvent pas être vendus en Australie sans estimation de l'OFLC, à moins que ce jeu vidéo s'applique à l'exemption d'évaluation.

Pendant la prise de décisions, L'OFLC applique l'acte de 1995 pour la classification des publications des films et des jeux vidéo<sup>24</sup>. En plus, le Code de Classification<sup>25</sup> national décrit largement les catégories de classification. Des directives pour la classification des publications ainsi que pour les films et les jeux vidéo<sup>26</sup> décrivent des éléments qui peuvent aider à préciser le raisonnement de la décision dans les catégories avec plus de détails<sup>27</sup>.

Il y a quatre catégories de classification pour des jeux vidéo : G<sup>28</sup>, PG<sup>29</sup>, M<sup>30</sup>, MA15+. Les jeux vidéo qui excèdent les critères de l'estimation MA15+, subissent la classification refusée (RC). Les jeux qui ont subis la classification refusée peuvent être édités et modifiés par leurs réalisateurs pour recueillir une classification de MA15+. Les 3 premières classifications sont de nature consultative seulement et pas légalement obligatoires. Par contre la classification MA15+est légalement restreinte.

Quelques exemples de classification de l'OFLC sont les suivants<sup>31</sup> : Le jeu *50 Cent : Bulletproof* qui a été interdit, mettant en scène le célèbre rappeur, signifiant *de facto* que le titre ne pourrait pas être légalement mis en vente en Australie, du moins sous sa forme actuelle. Pour se conformer aux critères de l'OFLC, l'éditeur du jeu, Vivendi Universal, est sommé d'atténuer la violence du produit, sans quoi il devra renoncer à commercialiser le jeu sur le territoire australien. Si le conseil tolère l'argument de la brutalité dans le contexte de violence urbaine de *50 Cent : Bulletproof*, il semble ne pas trop avoir goûté aux *counter kills*, des attaques bien violentes à base de contres, mises en exergue par un ralenti qui prolonge d'autant plus le supplice. Reposant plus ou moins sur le même procédé, les morts discrètes de *Manhunt* avaient également valu une interdiction de vente à *Rockstar*. Pendant ce temps, le rappeur *50 Cent* n'hésite pas à promouvoir son

---

<sup>24</sup> <http://www.comlaw.gov.au/comlaw/management.nsf/lookupindexpagesbyid/IP200401401?OpenDocument>

<sup>25</sup> <http://www.comlaw.gov.au/comlaw/management.nsf/lookupindexpagesbyid/IP200508203?OpenDocument>

<sup>26</sup> <http://www.comlaw.gov.au/comlaw/management.nsf/lookupindexpagesbyid/IP200508205?OpenDocument>

<sup>27</sup> <http://www.classification.gov.au/special.html?n=250&p=58#decision>

<sup>28</sup> G (Général) – Jeux vidéo pour le visionnement général. Cependant, il est possible que de telles productions ne présentent aucun intérêt pour les enfants, mais le contenu n'est pas dur pu violent

<sup>29</sup> PG (Conseils parentaux recommandés), Le matériel de ces jeux pourrait confondre ou déranger les joueurs les plus jeunes

<sup>30</sup> M (Recommandé pour les assistances mûres) : Ces jeux vidéo comprennent du matériel qui exige une perspective mûre.

<sup>31</sup> <http://www.gamekult.com/tout/coverage/article/GP00015/A0000045071/>

*Bulletproof* dans le monde, en vantant les "vertus éducatives" du jeu auprès des parents : "Ce n'est pas parce que le jeu est classé Mature qu'il ne faut pas l'acheter à vos enfants. Jouez au jeu et expliquez-leur à quoi ils jouent. Tout le monde sait qu'un jeu est un jeu, dès le moment où l'on appuie sur Start. Ceux qui peuvent être influencés par un jeu peuvent l'être par n'importe quoi".

Il est illégal de vendre ou exposer des matériaux ainsi classifiés à une personne plus jeune que la limite d'âge respective. Le contenu peut être considéré pour les personnes de moins de 15 ans. Cependant, ces dernières peuvent acheter légalement ou exposer ce contenu sous la surveillance d'un adulte.

## **SECTION 2 – UNE APPROCHE COMPARATIVE**

Après la présentation précédente des éléments les plus essentiels de quelques systèmes de classifications dans le monde, on pourra tirer plusieurs aspects qui nous permettront de comparer ces divers systèmes. Juste avec une brève lecture on peut déduire qu'entre ces systèmes il y a autant de similarités que de différences. On abordera la comparaison de plusieurs points de vue : Les catégories d'âge que chaque système présente (§1), les systèmes de classifications qui visent l'âge du joueur et le contenu du jeu (§2), le caractère obligatoire ou non de la classification du jeu (§3) et, enfin, la nature de l'organisme compétent pour la classification (§4).

### **§1- LES CATÉGORIES D'ÂGE**

On peut facilement remarquer que dans tous les systèmes examinés, les catégories d'âges présentés ne présentent pas de grandes différences entre eux. Il y a une classification d'âge dégressif, qui commence par le jeu moins dangereux (P. ex., 3 ans et plus ou sans restriction d'âge) et qui s'arrête aux jeux non appropriés pour une personne qui n'est pas mature (P. ex. 18 ans et plus).

Pourtant, il y a des pays qui disposent la catégorie « sans restriction d'âge », ou ailleurs « approprié pour tout le monde » (Comme l'Allemagne et le Japon et la Corée du Sud), alors que d'autres pays commencent la classification par des jeux appropriés à partir d'un âge particulier (3 ans et plus selon le PEGI appliqué en France et l'ESRB aux États-Unis).

Mais le système particulier dans cet aspect est de loin celui de l'Australie. Ces catégories de classification s'arrêtent aux jeux qui sont appropriés pour les jeunes jusqu'à 15 ans. A partir de cet âge un jeu est interdit dans le territoire australien s'il n'est pas volontairement édulcoré ou

modifié par son producteur<sup>32</sup>. Toutefois, ce type de classification n'existe que pour les jeux vidéo, alors qu'au cinéma, l'interdiction « au moins de 18 ans » existe bien. Cela fait polémique dans le pays, car pourquoi pouvoir regarder un film interdit au moins de 18 ans plutôt qu'un jeu vidéo du même type ? Le gouvernement pense changer prochainement sa politique. Mais dans un jeu vidéo on est plutôt acteurs que spectateurs, une admission qui pourrait justifier une plus grande sévérité pour les jeux vidéo.

## **§2 – LA CLASSIFICATION SELON L'ÂGE ET LA DESCRIPTION DU CONTENU**

Le principe de la classification est celui de l'âge du joueur à partir duquel le jeu en cause est approprié. Mais puisque on ne comprend pas beaucoup de choses par un seul numéro (l'âge minimum indiqué sur l'emballage du jeu), plusieurs systèmes ont inséré des mots ou des pictogrammes qui décrivent le contenu du jeu. Tels sont le système européen PEGI (Alors que le système précédent SELL en France ne disposait que des catégories d'âge), l'américain ESRB et le japonais CERO. Presque toujours lesdits symboles ou pictogrammes concernent l'érotisme, le langage grossier, la peur, les stupéfiants etc. Entre eux, l'ESRB est de loin le plus précis des systèmes, en informant sur pas moins de trente éléments pouvant heurter.

Il faut remarquer que ces trois systèmes sont volontaires. Est-ce qu'ils visent à bien informer les parents des mineurs, les personnes qui sont finalement les responsables de ce qu'ils achètent pour leurs enfants ? Une telle mentalité existe aux Etats-Unis (Voir chapitre II). Enfin, dans les trois systèmes, les mots descriptifs désignent surtout le caractère violent ou sexuel du jeu, l'usage des drogues et l'utilisation du langage grossier.

## **§3- LE CARACTÈRE OBLIGATOIRE OU VOLONTAIRE DU SYSTÈME**

Sans pouvoir désigner quel système de classification est le meilleur ou le plus strict, on distinguera les systèmes volontaires et ceux qui sont obligatoires. Tout d'abord pour la France, le SELL ainsi que l'euro-péen PEGI sont volontaires. Ensuite l'ESRB est aussi volontaire, mais adapté par l'industrie du jeu vidéo américaine. Ensuite, au Japon le système du CERO est volontaire et seulement la classification Z (18 ans et plus) doit obligatoirement être indiquée sur l'étiquetage d'un jeu. Dans la pratique, il est difficile qu'un jeu soit vendu au Japon sans être classifié.

---

<sup>32</sup> Comme tel était le cas avec les jeux connus *Grand Theft Auto Vice City* et *Grand Theft Auto III*

En Allemagne, le système d'autorégulation du PEGI n'est pas utilisé<sup>33</sup>. La loi allemande sur la protection de la jeunesse comprend des mesures spécifiques de classification selon l'âge et l'étiquetage des jeux vidéo. Ce dernier système de classification est obligatoire. Les *ratings* ont été adoptés récemment. Aujourd'hui, la loi allemande a adopté les *ratings* et il y a un contrôle d'identité obligatoire pour l'achat d'un jeu interdit aux mineurs<sup>34</sup>. Elle considère ces règles actuelles comme efficaces et généralement acceptées mais elles sont en train d'être renforcées au moyen de campagnes d'éducation aux médias et de sensibilisation des parents, ainsi qu'en formant des recours juridiques.

L'Australie, comme l'Allemagne applique un système de classification obligatoire pour la sortie d'un jeu sur le territoire national. Une fois qu'un jeu est qualifié inapproprié pour des personnes de moins de 15 ans, il est interdit d'être vendu dans le territoire australien<sup>35</sup>. Encore plus sévèrement qu'en Allemagne, dans le cas où l'OFLC refuse la classification d'un jeu, l'interdiction de sa vente et de sa distribution dans le pays ne se limite pas aux mineurs, mais à tout le monde, même aux adultes<sup>36</sup>. La sanction prévue pour le fait de vendre ou de distribuer un jeu auquel la classification a été refusée, consiste en une amende de maximum de \$275.000 et/ou 10 ans de prison. Il est également illégal de posséder le contenu qui a subi un refus de classification du fait d'un contenu illégal (ex : pornographie d'enfant).

Aux systèmes obligatoires appartient aussi la Corée du Sud. Dans le cas où il y a un refus de classification par le GRB, le jeu ne pourra pas être publié dans le territoire national.

Quant au Royaume-Uni, son régime est très particulier car il y a cohabitation des deux systèmes : Le système d'autorégulation PEGI s'applique à la place de l'ancien système ELSPA (aussi volontaire), mais les jeux très réalistes avec des thèmes pour adultes sont obligatoirement soumis au contrôle de la BBFC<sup>37</sup>. La BBFC a toujours une approche cinématographique du jeu

---

<sup>33</sup> Communication de la Commission au Parlement Européen, au Conseil, au Comité économique et social et au Comité des Régions sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo, à Bruxelles, 22.04.2008, *op.cit.*

<sup>34</sup> [http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00004176\\_00000002\\_dossier.htm](http://www.jeuxvideo.com/articles/0000/00004176_00000002_dossier.htm)

<sup>35</sup> Par contre pour les films diffusés en Australie il y a une catégorie « R18 » (« approprié à partir de 18ans »)

<sup>36</sup> Cependant, il y a une possibilité pour un jeu d'être exclu par cette obligation après avoir fait une demande à l'OFLC. Une fois que cette demande est acceptée, le jeu vidéo en cause pourra sortir au marché intérieur sans avoir été qualifié par un organisme particulier

<sup>37</sup> En 1997, le jeu *Carmageddon* a été le premier jeu vidéo auquel un visa de classification a été refusé par la BBFC, un visa a néanmoins été obtenu par la suite pour une version modifiée. En juin 2007, la BBFC a opposé un refus à *Manhunt 2*. Cette décision a été annulée en décembre 2007 par la *Video Appeals Committee* (commission d'appel de la vidéo). Le BBFC a contesté cette décision en formant un recours juridique devant la *High Court* (Court

vidéo, alors qu'une approche purement vidéoludique du médium serait souhaitable. Il y a toutefois des discussions concernant l'application du PEGI à l'ensemble des jeux vidéo vendus au Royaume-Uni<sup>38</sup>.

#### **§4- LA NATURE DE L'ORGANISME COMPÉTENT DE LA CLASSIFICATION**

Enfin, il faut examiner si l'autorité compétente représente officiellement le gouvernement, ou s'il s'agit d'un organisme indépendant et non lucratif. Un contrôle gouvernemental des jeux vidéo existe en Chine (Dont la législation est examinée au chapitre II). Il va de même pour la Corée du Sud, où le *Game Ratings Board* (GRB) est un organisme gouvernemental. Dans le cas de l'Australie l'OFCL est un organisme statutaire.

En France, au Japon, aux États-Unis, au Royaume-Uni et en Allemagne, la classification des jeux vidéo est effectuée par des organismes non-gouvernementaux.

---

Suprême) qui a renvoyé l'affaire à la *Video Appeals Committee*, lequel a maintenu sa décision en mars 2008. En conséquence, le BBFC a délivré un certificat «18». Toutefois, ce n'est pas la version originale qui a obtenu le visa d'exploitation mais une version modifiée. Diffuser un jeu vidéo n'ayant pas reçu de visa d'exploitation est passible d'une peine allant jusqu'à deux ans d'emprisonnement et/ou d'une amende illimitée.

<sup>38</sup> <http://www.droit-jeuxvideo.blogspot.com/2008/02/pegi-sur-la-selette-en-angleterre.html>,  
[http://www.eurogamer.net/article.php?article\\_id=93520](http://www.eurogamer.net/article.php?article_id=93520)

## CHAPITRE II – DES LÉGISLATIONS PARTICULIÈRES POUR LA RÉGULATION DES JEUX VIDÉO

Sans vouloir examiner et approfondir les législations nationales de tous les pays en détail, on examinera quelques systèmes particuliers qui sont intéressants, qui parfois ont provoqué des réactions négatives, et qui avaient une place considérable dans l'actualité internationale des jeux vidéo. Vu que chaque système a ses particularités, il vaut mieux diviser les systèmes dont la classification se base sur l'autorégulation - qui sont les plus fréquents - (Section 1), et ensuite les systèmes dont la législation est plus exigeante, et se base sur la réglementation particulière pour les jeux vidéo (Section 2).

### SECTION 1 – LES SYSTÈMES D'AUTORÉGULATION

Comme déjà évoqué pendant l'analyse des systèmes de classifications, la France est *a priori* basée sur l'autorégulation (§1), bien qu'elle dispose de lois très strictes sur la vente et la distribution des jeux vidéo aux mineurs. Ensuite les États-Unis protègent fortement la liberté d'expression à laquelle appartiennent aussi les jeux vidéo (§2). La Grèce applique le système volontaire PEGI et dispose de lois pour la protection des mineurs dans sa loi 2251/1994 pour la protection des consommateurs. Pourtant sa particularité se trouve dans le vote d'une loi contre les jeux illégaux, qui a provoqué des réactions négatives (§3). Ensuite, le Japon présente une sévérité par rapport aux jeux à caractère pornographique et avec des contenus d'homosexualité (§4).

#### §1 – UNE PROTECTION DES MINEURS DANS LA LÉGISLATION PÉNALE FRANÇAISE

Malgré le fait qu'en France il n'y a pas de dispositions particulières pour la protection des mineurs par les jeux vidéo, il y a des dispositions qui sont prévus par le droit commun, applicables aussi aux jeux vidéo<sup>39</sup>. Actuellement, des restrictions sont prévues pour la vente des jeux vidéo aux mineurs, posées par le droit pénal. Ainsi, la proposition à la vente, la location et la publicité par

---

<sup>39</sup> Puisque la loi désigne tout « *document fixé par un procédé déchiffrable par voie électronique en mode analogique ou en mode numérique* » loi n°98-468 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles à la protection des mineurs. La protection par cette loi a été renforcé en 2007 quand la loi du 5 mars 2007 relative à la prévention de la délinquance, qui dispose qu'un jeu vidéo doit *comporter de façon visible, lisible et inaltérable la mention « Mise à disposition des mineurs interdite »*, cette mention emportant interdiction de proposer, donner, louer ou vendre le produit en cause aux mineurs.

quelque moyen que ce soit de certains jeux vidéo dangereux sont interdites<sup>40</sup>. En lisant la définition de la loi on peut déduire que ces derniers sont aperçus dans une notion large, et que la loi prévoit encore l'incitation aux stupéfiants.

Ensuite, le Code Pénal pose des limites selon les jeux qui comprennent des scènes des mineurs à caractère pornographique. Il interdit la fixation, l'enregistrement, ou la transmission des tels jeux aux mineurs, ainsi que leur diffusion, leur importation et leur exportation<sup>41</sup>. Ensuite, il interdit la fabrication, le transport, la diffusion ou encore la commercialisation d'un jeu à caractère pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine lorsque ce dernier est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur<sup>42</sup>.

Par conséquent, la France donne beaucoup de priorité à la protection des mineurs avec des textes législatifs susceptibles d'interdire plusieurs jeux qui circulent dans son marché intérieur.

## §2 - LES ÉTATS-UNIS ET LA LIBERTÉ D'EXPRESSION

La particularité aux États-Unis est que des nouveaux projets de loi pour la protection des mineurs par des jeux vidéo violents ont été considérés comme contraires à la liberté d'expression protégée par la Constitution. Selon les autorités américaines compétentes, les jeux vidéo sont protégés par la liberté d'expression.

Actuellement, et contrairement au droit français, il n'y pas une loi fédérale contre la vente des jeux vidéo violents aux États-Unis<sup>43</sup>. Ces efforts pour une meilleure protection des mineurs sont apparus après la sortie du jeu *Grand Theft Auto San Andreas*<sup>44</sup> (GTA) en juillet du 2005, et son évaluation comme AO (*Adults Only*), c'est-à-dire approprié seulement aux adultes. De nombreuses personnalités<sup>45</sup> ont tenté de réglementer la vente des jeux violents ou à caractère sexuel afin de mieux protéger les mineurs.

---

<sup>40</sup> 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* », article 32 de la loi du 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles à la protection des mineurs

<sup>41</sup> Article 227-23 du Code Pénal français. Il concerne « *l'image ou la représentation d'un mineur* », donc elle concerne aussi les jeux vidéo

<sup>42</sup> Article 227-24 du même Code. Dans ce cas est désigné tout « *message....par quelque moyen que ce soit et quel qu'en soit le support* »

<sup>43</sup> <http://www.out-law.com/page-5810>

<sup>44</sup> Qui montrait le héros s'amuser de manière quelque peu charnelles avec des compagnies féminines

<sup>45</sup> Parmi lesquelles Hillary Clinton

Ainsi, au Michigan en septembre 2005 son gouverneur Jennifer M. Grandholm a signé l'adoption de la loi contre les jeux violents, afin d'interdire la vente – ou encore le fait de faciliter ladite vente - de tout jeu réputé violent<sup>46</sup> à un mineur, ainsi que la vente ou la location de jeux classés « M » (+17 ans) ou AO (adultes, +18 ans) aux enfants. Ensuite, le gouverneur de la Californie Arnold Schwarzenegger, a adopté le 7 octobre 2005 un projet de loi - approuvé par Hilary Clinton et codifié ensuite dans le Code civil de la Californie - réglementant les « *jeux violents et sexuellement explicites* ». Cette loi rendait illégale la vente ou la location de tels jeux aux mineurs. Elle impose aussi l'indication sur la jaquette d'un tel jeu « Pour majeur », de manière que ce soit lisible. En Floride aussi, le Sénateur Alex Diaz de la Portilla a proposé une loi similaire à celle de la Californie<sup>47</sup>. Il faut noter aussi que ces textes sanctionnent encore le fait de passer par le parent d'un mineur (Michigan) et de ne pas empêcher l'enfant de faire un tel achat (Californie).

Ensuite, et du fait que ces initiatives ont provoqué la réaction de l'industrie des jeux, leurs organisations principales, ESA et la *Video Software Dealers Association*, ont déposé plainte devant les juridictions compétentes du Michigan<sup>48</sup> et de la Californie<sup>49</sup> pour violation de la liberté d'expression, protégée par le premier amendement de la Constitution américaine. Au Michigan l'application de la nouvelle loi a été bloquée, car le juge fédéral considérait qu'elle pourrait engendrer une « *autocensure inacceptable des adultes concepteurs de jeux* », et « *la perte de la liberté protégée par le premier amendement même pendant une période minimale, constitue incontestablement un dommage irréparable* ». Toutefois il s'agissait d'une injonction provisoire qui ne préjugait en rien de la décision finale<sup>50</sup>. Une décision pareille a été prise en Californie et d'autres événements similaires ont eu lieu dans d'autres États comme : Washington, Oklahoma, Missouri, Illinois, Indiana, Louisiana où les tribunaux américains ont sanctionné des textes de même nature<sup>51</sup>.

---

<sup>46</sup> Tel est selon ladite loi « *tout jeu qui dépeint de manière continue et répétitive une extrême et répugnante violence, montrant des images réelles ou simulées de dommages et de blessures physiques sur tout être humain, u compris des actions causant la mort, infligeant des brutalités, des démembrements, des décapitations, des amputations, des défigurations, ou tout autre mutilation de quelque partie du corps que ce soit, des meurtres, des crimes sexuels, ou des tortures* ». Des exemples sont les jeux *GTA*, *Mortal Kombat*, *Manhunt*, *Doom 3*, *Résident Evil*

<sup>47</sup> <http://www.njuris.com/ShowBreve.aspx?IDBreve=720>, <http://www.infos-du-net.com/actualite/5281-jeux-videos.html>

<sup>48</sup> Cour de Détroit

<sup>49</sup> Cour du district San José

<sup>50</sup> *Idem*

<sup>51</sup> <http://www.gamespot.com/news/6141654.html>, <http://www.afterdawn.com/news/archive/10659.cfm>,  
<http://arstechnica.com/news.ars/post/20040715-4000.html>, <http://arstechnica.com/news.ars/post/20080124-ptc-throws-down-gauntlet-argues-for-video-game-legislation.html>,  
<http://www.gamekult.com/tout/coverage/article/GP00015/A0000047824/>,  
<http://www.msnbc.msn.com/id/14514411/#storyContinued>, <http://www.lawnet.gr/articlemain.asp?id=12080>

La particularité du système américain est donc le haut niveau de la protection de la liberté d'expression, même au détriment de la protection des mineurs à l'égard des jeux violents. Mais on ne peut pas déduire que les États-Unis ignorent la protection des mineurs dans leur législation, mais qu'ils ne sont pas convaincus qu'un jeu vidéo avec un contenu violent ou sexuel peut nuire à la personnalité et l'épanouissement d'un enfant. Et une loi pénale ne peut pas se baser sur des hypothèses, d'autant qu'elles pourront restreindre la liberté d'expression.

### **§3 – L'INTERDICTION DES JEUX D'ARGENT PAR LA GRÈCE**

En juillet 2002, le Parlement grec a passé la loi grecque numéro 3037, proscrivant entièrement le jeu électronique. En décembre 2003 il a été limité pour affecter seulement des cafés d'Internet selon une lettre de l'Union européenne. Cette loi, très impopulaire, avait pour ambition de diminuer les bénéfices illicites tirés par le commerce des jeux électroniques, un phénomène qui apparaissait très souvent en Grèce, et qui renforçait les paris et les jeux d'argent.

Dans sa première version, elle interdisait en principe les machines de jeux électroniques (des jeux vidéo modernes aux billards électriques) sur tout le territoire, dans les lieux publics (cybercafés) comme dans la sphère privée (domiciles ou salles de jeux clandestines). La loi a été modifiée par le ministère de l'économie en septembre 2002 et elle concernait ceux qui tiraient un bénéfice financier des jeux vidéo. En septembre 2002, elle a été adoucie via une circulaire du ministère grec de l'Économie, précisant que seules les personnes tirant un bénéfice financier de ces jeux étaient menacées par la loi.

La direction du marché intérieur de la Commission européenne a transmis le dossier à la cour de première instance de la Cour de Justice des Communauté Européennes, pour les motifs suivants: « *La loi grecque concernée est incompatible avec les dispositions du Traité CE sur la libre circulation des biens et des services et sur la liberté d'établissement (article 28)* », dans le sens où elle « *empêche les entreprises qui fournissent ce type de services légalement dans d'autres États membres de faire de même en Grèce* » (droit garanti par l'article 49).

## **§4- LA CENSURE DES JEUX PORNOGRAPHIQUES PAR LE JAPON**

Les jeux violents sont généralement tolérés au Japon<sup>52</sup>. Cependant, les jeux où la violence pourrait être évitée et ceux où elle excède les limites nécessaires sont censurés<sup>53</sup>. En conséquence, les critiques japonais tendent à se concentrer sur la place de la pornographie remarquée dans quelques jeux informatiques japonais d'adulte, qui n'ont généralement pas été exportés en dehors du Japon.

Les jeux pornographiques ont violemment défrayé la chronique au Japon en 1986 avec la sortie par dB soft de *177*, un jeu où le joueur prend le rôle d'un violeur. (Le titre du jeu provient du nombre de la loi japonaise criminalisant le viol.) *177* n'étaient pas le premier jeu conçu autour de ces lieux, mais ils étaient exceptionnellement explicites pendant ce temps. Le jeu a provoqué une discussion au parlement japonais et les scènes les plus controversées étant coupées. La polémique a éclaté à nouveau vers la fin de 1991, quand un étudiant de lycée junior a volé *Saori : The house of Beautiful Girls*. Le jeu a inclus des scènes du kidnapping, de l'inceste et de l'homosexualité.

## **SECTION 2 – LES SYSTÈMES DE REGLÉMENTATION**

Ensuite, il faut suivre l'actualité des pays où la classification est obligatoire, pour comprendre s'il y a une sévérité des lois restrictives des jeux vidéo plus grande qu'aux autres pays. L'Allemagne et la Corée du Sud sont liées avec leur histoire politique (§1), la Chine applique un système très original pour diminuer les dangers et l'addiction provoqués par les jeux en ligne (§2).

### **§1- L'ALLEMAGNE ET LA CORÉE DU SUD : JEUX VIDÉO ET HISTOIRE POLITIQUE**

L'Allemagne est le pays européen le plus sensible en ce qui concerne la violence des jeux vidéo. Toujours meurtrie par sa responsabilité pendant la Seconde Guerre Mondiale, elle est sans pitié pour tous les jeux évoquant de près ou de loin la période nazie<sup>54</sup>. Pourtant, il ne s'agit pas uniquement du nazisme, mais de la peur d'une régénérescence de la violence dans la société allemande, à l'exemple de ce qui a pu se produire dans les années 1930, qui entraîne de telles

---

<sup>52</sup> Comme démontré de la série japonaise *Biohazard* (connu hors Japon sous le nom *Resident Evil*).

<sup>53</sup> Comme le jeu *Mortal Kombat*

<sup>54</sup> Ainsi, le jeu *Wolfenstein*, a été distribué dans une version censurée. De même, les jeux se déroulant pendant la guerre (*Medal of Honor*, *Call of Duty*) devaient supprimer tous les signes nazis afin de pouvoir être distribués.

interdictions<sup>55</sup>. Donc, la violence est un élément très sensible en Allemagne, peut-être un peu plus qu'aux autres pays. Son histoire politique est liée avec la Seconde Guerre Mondiale et bien sûr la période nazie. La violence est un élément que l'État allemand veut faire disparaître. Si les jeux vidéo pourraient contribuer à l'augmentation de la violence, la législation allemande a pris des mesures sévères quant à leur distribution<sup>56</sup>.

En plus, le tribunal d'arrondissement de Munich a décidé, en juin 2004, de saisir<sup>57</sup> toutes les versions de *Manhunt* du fait d'une violation d'une disposition de droit pénal interdisant toute représentation et toute apologie de la violence. On peut citer d'autres cas, comme celui de *Dead Rising* mis à l'Index et confisqué par décision du tribunal d'arrondissement de Hambourg en juin 2007<sup>58</sup>. A l'heure où la France envisage de légiférer sur le contenu des jeux vidéo violents (notamment via l'article 17 de la loi de lutte contre la délinquance), elle pourrait leur emboîter le pas.

Aux termes des amendements, les développeurs, producteurs et distributeurs de jeux contenant « des scènes de violence cruelles et inhumaines » encourraient un an d'emprisonnement. La peine serait doublée si en plus d'être spectateur, le joueur était amené à « participer » virtuellement aux scènes en question. Et pour aller plus loin, la simple détention de ce type de jeux pourrait conduire les joueurs à se voir infliger amendes et peine de prison « d'une durée maximum d'un an ». En Allemagne, les jeux vidéo pourraient se voir appliquer le même régime que les drogues<sup>59</sup>.

De même, selon la réglementation de la Corée du Sud, sont interdits les jeux vidéo qui comprennent dans leur contenu la guerre, aussi bien à l'égard de la Corée du Nord que de la Corée du Sud<sup>60</sup>. En Corée du Sud, les jeux qui dépeignent des actions militaires et politiques contre la Corée du Nord ont été précédemment considérés comme trop délicats avec la situation politique

---

<sup>55</sup> <http://jeuxvideo.com>

<sup>56</sup> Le jeu *Gears of War* a été interdit par l'USK à cause de son caractère violent. En plus, aux années 1990, une loi bannissait même des images avec du sang rouge dans un jeu. Pour la même raison, a été interdit le jeu *Manhunt*. La version anglaise du *Return to Castle Wolfenstein* n'a pas obtenu une classification par l'USK à cause de son caractère raciste (symboles de nazis) car la législation nationale interdit les affichages publics d'insignes nazis et de la svastika.

<sup>57</sup> Décision judiciaire du 19 juillet 2004 (*Aktenzeichen* 853 Gs 261/04).

<sup>58</sup> Décision judiciaire du 11 juin 2007 (*Aktenzeichen* 167 Gs 551/07).

<sup>59</sup> <http://www.jeuxonline.info/actualite/13010/penalisation-jeux-video-violents-allemande>

<sup>60</sup> *Ghost Recon 2* et *Mercenaries: Playground of Destruction* ont été interdits pour ces raisons. En plus, *Grand Theft Auto III*, *Grand Theft Auto: Vice City* et *Manhunt* pour son contenu violent.

courante entre les deux Corée, et de tels titres n'ont pas été donc diffusés en Corée du Sud<sup>61</sup>. Cependant, le GRB avait annoncé qu'il lèverait l'interdiction et ces jeux seront disponibles en 2007. Selon un rapport dans *The Korea Times*, Kim Key-man, le chef du conseil d'estimation, dit que ceci viendra après « examen soigneux de leur contenu. » On a dit que le raisonnement derrière la décision est « de permettre la liberté d'expression<sup>62</sup> ».

## §2 – LES JEUX EN LIGNE LIMITÉS PAR LA CHINE

La Chine appartient aux pays qui appliquent un système dit « strict » en ce qui concerne l'accès aux jeux vidéo dans son territoire<sup>63</sup>. Dans ce pays asiatique c'est le gouvernement par le biais des lois qui prend des mesures pour contrôler le contenu des jeux vidéo.

L'économie chinoise qui est depuis longtemps croissante et les jeux vidéo ont connu et connaissent encore un grand succès au niveau de la production, de la vente, de l'importation et exportation, et, bien sûr de l'utilisation des jeux vidéo<sup>64</sup>. Les revenus moyens des chinois, le prix haut des consoles, des ordinateurs personnels et des abonnements pour une connexion à l'Internet ont amené les chinois à chercher ce type de jeux non seulement au marché, mais aussi dans les cybercafés.

Quant à la régulation des jeux vidéo en Chine concernant leur contenu, le contenu des jeux étrangers d'Internet est soumis à des examens par le ministère de la culture avant d'être accessible au marché chinois. Ce dernier en 2004 a organisé un comité chargé d'examiner les jeux vidéo en ligne qui sont importés avant leur sortie au marché chinois<sup>65</sup>. L'importation d'un jeu vidéo serait interdite dans le cas où le jeu en cause pourrait: *a) violer les principes de base de la Constitution chinoise, b) menacer l'unité nationale, la souveraineté et l'intégrité territoriale, c) divulguer des secrets de l'État, d) menacer la sécurité de l'État e) endommager la gloire de la nation f) violer les droits légitimes des tiers.*

Récemment, le gouvernement a estimé que la consommation des jeux vidéo en ligne peut être si dangereuse pour les mineurs qu'il a décidé de limiter le temps que ces derniers passent

---

<sup>61</sup> Quelques exemples sont les jeux : *Tom Clancy's Ghost Recon 2*, *Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory* et *Mercenaries*.

<sup>62</sup> <http://www.gamespot.com/news/6163609.html>

<sup>63</sup> Son régime politique est la République Populaire. À savoir aussi que la région du Hong Kong et du Mackau qui disposent des systèmes distingués, sont exclues de la législation chinoise

<sup>64</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Video\\_games\\_in\\_the\\_People's\\_Republic\\_of\\_China](http://en.wikipedia.org/wiki/Video_games_in_the_People's_Republic_of_China)

<sup>65</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Censorship\\_in\\_the\\_People's\\_Republic\\_of\\_China#cite\\_note-30](http://en.wikipedia.org/wiki/Censorship_in_the_People's_Republic_of_China#cite_note-30),  
[http://english.people.com.cn/200405/31/eng20040531\\_144921.html](http://english.people.com.cn/200405/31/eng20040531_144921.html)

devant l'ordinateur. Cette limitation sera achevée par une loi qui vise à limiter jusqu'à trois heures la durée d'un jeu en ligne en utilisant une « technique de fatigue » qui réduira la capacité des joueurs après ces trois heures.

Le gouvernement chinois a récemment présenté un système inédit visant à limiter les heures passées sur un jeu en ligne sur son territoire. Concrètement, ce système permettait de réduire de moitié les compétences des personnages et les récompenses gagnées dans un MMO (*Massively Multiplayer Online Game* : Jeu massivement multi-joueurs en ligne dans un univers persistant) après plus de trois heures consécutives de jeu, considérées comme "fatigantes".

Des restrictions encore plus draconiennes sont aussi prévues après plus de cinq heures consécutives de jeu, qualifiées de "malsaines". Dans les deux cas, il faudra attendre près de cinq heures consécutives afin de pouvoir profiter à nouveau pleinement de son jeu.

La Chine semble bien décidée à mettre fin aux débordements liés à la cyberdépendance sur son territoire, prête à punir une population toute entière pour des cas finalement assez isolés. Toutefois, nous apprenons aujourd'hui que ledit gouvernement aurait décidé de prendre un peu d'air frais et de pondérer un peu les mesures qui semblaient draconiennes. Ainsi, seuls les mineurs seront soumis à ce genre de mesure, les « adultes » en seraient donc exemptés.

Pondérer ces restrictions est un point positif pour la crédibilité du gouvernement qui apparaît comme moins excessif qu'auparavant<sup>66</sup>.

---

<sup>66</sup> <http://www.presence-pc.com/actualite/jeux-video-chine-14227/>

## CONCLUSION

Bien sûr, on ne peut pas tout à fait approfondir toute la législation, aux procédures judiciaires et à tous les objectifs des systèmes législatifs dans le monde, puisque parfois, même dans notre droit national, il y a des difficultés à interpréter ces dispositions. Cette analyse comparative n'est pas exhaustive et il y a toujours des nouvelles informations à découvrir quant à l'évolution et à la réforme de chaque système national. D'autant que dans un domaine très particulier, les jeux vidéo, qui ne soulèvent pas un seul aspect mais plusieurs (protection des joueurs, responsabilité des parents, intérêts des éditeurs et des commerçants, évolutions de l'industrie du jeu etc.), il nous paraît normal de rencontrer des particularités, des différences, mais aussi des similarités en examinant sa régulation dans plusieurs pays.

On peut déduire que le jeu vidéo est dépendant de la mentalité de chaque pays. L'actualité et les activités économiques (comme le cas de la loi grecque), l'histoire politique (le cas de l'Allemagne et de la Corée du Sud), l'importance de la protection des mineurs, la liberté d'expression (intensivement protégée dans le cas des États-Unis), sont quelques éléments indicatifs qui influencent la régulation du jeu vidéo. Mais le jeu vidéo évolue au fil des années et des nouveaux jeux, des nouvelles histoires avec plus ou moins de violence ainsi qu'avec des éléments d'interactivité, obligent le législateur de chaque pays à « surveiller », suivre cette évolution et adapter le droit à l'actualité du jeu vidéo.

Par conséquent, les systèmes décrits vont sans doute évoluer encore et, - pourquoi pas ? – vont être influencés l'un par l'autre. Par exemple, l'Australie pense déjà à permettre la catégorie R18+ (18 ans et plus), en remarquant qu'elle est incluse dans la plupart des systèmes de classification du monde<sup>67</sup>. Il n'y a pas un système dit « meilleur » que tous les pays doivent suivre mais, notamment en Europe, les législations tentent à s'harmoniser. Mais il est intéressant de suivre la mentalité de chaque système et de tirer par lui les éléments les plus utiles. Bien sûr, on ne peut pas rendre les systèmes législatifs « parfaits », mais on peut toujours les améliorer.

---

<sup>67</sup> <http://www.gamespot.com/features/6188493/p-3.html?cpage=2>

# BIBLIOGRAPHIE

## I. Sites des organismes responsables des jeux vidéo et des textes officiels

<http://www.legifrance.gouv>, site comprenant la législation et la jurisprudence française

<http://www.pegi.info>, site officiel de *Pan European Game Information* (PEGI)

<http://www.sell.fr> site officiel du Syndicat des Éditeurs de Logiciels des Loisirs (SELL)

<http://eur-lex.europa.eu>, site officiel du droit de l'Union Européenne

<http://www.esrb.org>, site officiel de l'*Entertainment Software Rating Board* (ESRB : Conseil de classification du logiciel d'entraînement)

<http://www.theesa.com/>, site officiel de l'*Entertainment Software Association* (ESA : Association du logiciel de loisir)

<http://usk.de>, site officiel de l'*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* (USK: Organisme de contrôle du logiciel de loisir)

<http://www.bundespruefstelle.de>, site officiel du *Bundesprüfstelle für jugendgefährdende Medien* (BPjM : Bureau fédéral de vérification pour les médias qui peuvent être dangereux pour la jeunesse)

<http://bundesrecht.juris.de>, site comprenant la législation allemande en ligne

<http://www.classification.gov.au/special.html>, site officiel de l'*Office of Film and Literature Classification* (OFLC : Bureau de la Classification des Films et de la Littérature)

<http://www.comlaw.gov.au> , site comprenant la législation australienne en ligne

<http://www.bbfc.co.uk>, site du *British Board of Film Classification* (BBFC : Conseil Britannique de la Classification des Films)

<http://lawdb.intrasoftnet.com>, site officiel de l'association des avocats de l'entreprise INTRACOM en Grèce, banque d'informations juridiques pour la législation et la jurisprudence grecque et européenne droit national et européen

## **II. Sites comprenant des informations juridiques sur l'actualité du jeu vidéo**

<http://www.njuris.com/>, site comprenant des informations concernant le droit national et international des nouvelles technologies de l'information et de la communication, et du droit de la propriété intellectuelle

<http://afjv.com>, site officiel de l'Agence Française pour le Jeu vidéo

<http://www.gamespot.com>

<http://www.droit-jeuxvideo.blogspot.com/>

<http://www.eurogamer.net>

<http://www.pcinpact.com/>

<http://www.infos-du-net.com>

<http://www.gamespot.com>.

<http://www.afterdawn.com>

<http://arstechnica.com>

<http://www.gamekult.com/>

<http://www.msnbc.msn.com>

<http://www.lawnet.gr>

<http://jeuxvideo.com>

<http://www.gamekult.com/>

<http://www.jeuxonline.info>

<http://www.out-law.com/>, partie de *Pinsent Masons*, d'un cabinet juridique international

<http://www.jeuxvideopc.com>

<http://wikipedia.org>, encyclopédie libre en ligne

# TABLES DES MATIÈRES

<b>SOMMAIRE.....</b>	<b>3</b>
<b>INTRODUCTION.....</b>	<b>4</b>
<b>CHAPITRE I - LA CLASSIFICATION DU JEU VIDÉO.....</b>	<b>6</b>
<b>Section 1 - Les principaux systèmes de classification.....</b>	<b>6</b>
§1 - Le système français et son remplacement par le système européen PEGI.....	7
§2 - L'Allemagne : Le USK.....	8
§3 - Le système du Royaume-Uni : PEGI et BBFC.....	9
§4 - Etats-Unis :L'ESRB.....	9
§5 - L'Allemagne : L'USK.....	10
§6 - La Corée du Sud.....	11
§7 - L'Australie et l'OFCL.....	11
<b>Section 2 –Une approche comparative .....</b>	<b>13</b>
§1 - Les catégories d'âge.....	13
§2 - Classification d'âge et description du contenu.....	14
§3 - Le caractère obligatoire ou volontaire du système.....	14
§4 - La nature de l'organisme compétent.....	16
<b>CHAPITRE II – LÉGISLATIONS PARTICULIÈRES.....</b>	<b>17</b>
<b>Section 1 – Systèmes d'autorégulation.....</b>	<b>17</b>
§1 - La France protège les mineurs avec sa législation pénale.....	17
§2 - Les États-Unis et la liberté d'expression.....	18
§3 - La Grèce interdit les jeux d'argent.....	20
§4 - Le Japon censure les jeux pornographiques.....	20
<b>Section 2 – Systèmes de réglementation.....</b>	<b>21</b>
§1 - Allemagne et Corée du Sud : Jeux vidéo et histoire politique.....	21

§2 – La Chine limite indirectement les jeux en ligne.....23

**CONCLUSION.....25**  
**BIBLIOGRAPHIE.....26**  
**TABLES DES MATIÈRES.....28**