



ASSEMBLÉE NATIONALE

13ème législature

jeux vidéo

Question écrite n° 103407

Texte de la question

M. Philippe Meunier attire l'attention de M. le ministre de la culture et de la communication sur les problèmes posés par l'essor du jeu vidéo en France. Si l'engouement pour ce loisir est réel, il suscite néanmoins des inquiétudes, notamment chez les parents de jeunes enfants ou d'adolescents. En effet, le caractère violent ou choquant de certains jeux vidéo, de plus en plus réalistes, est régulièrement dénoncé par les parents qui peinent à évaluer le contenu de ces jeux. Aussi, il apparaît nécessaire d'intensifier le travail de sensibilisation à destination des parents afin de leur permettre de s'approprier la signalétique européenne : violence, grossièreté de langage, discrimination, nudité, usage de drogue..., tous ces logos doivent être mieux connus des parents afin de les guider dans leur choix d'achat. Aussi, il lui demande si la mise en place d'une large campagne d'information, à destination des parents mais aussi des enfants et des adolescents, sur la signalétique en vigueur pourrait être envisagée.

Texte de la réponse

Le jeu vidéo est à la fois un art et un divertissement. C'est également une pratique culturelle massive qui concerne une large part des Français (près des deux tiers) et toutes les tranches d'âge. L'âge moyen du joueur en France est d'environ trente-cinq ans. Le fossé générationnel autour de cette pratique tend donc à se réduire. Néanmoins, les parents doivent pouvoir disposer d'une information claire relative à la protection des mineurs. À ce jour, la signalétique apposée sur les jeux vidéo repose sur un système d'autorégulation professionnelle européen dénommé PEGI (Pan European Game Information). Chaque boîtier de jeu comporte l'indication d'un âge minimum recommandé et un système de pictogrammes pour signaler les contenus gênants : drogue, sexe, violence, etc. Une déclinaison de ce système destinée aux jeux joués en ligne, PEGI online, se met progressivement en place. Ce système fait l'objet d'une attention particulière des pouvoirs publics dans le cadre de la mise en oeuvre des articles 32 à 34 de la loi n° 98-648 du 17 juin 1998 relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs tels que modifiés par la loi n° 2007-297 du 5 mars 2007 relative à la prévention de la délinquance (art. 35 JORF 7 mars 2007), dispositions qui imposent une signalétique en vue de la protection des mineurs sous peine de sanctions pénales. D'une manière générale, les acteurs professionnels du secteur du jeu vidéo, qu'il s'agisse des éditeurs ou des créateurs, sont sensibles à la question de la protection des mineurs et soucieux d'une bonne information du public. Outre les actions de sensibilisation menées directement par l'organisme gérant le système PEGI, un site d'information et de sensibilisation intitulé www.pedagojeux.fr a été ouvert au public en 2008 à l'initiative de partenaires institutionnels, professionnels et associatifs, dont la délégation interministérielle à la famille, la délégation aux usages de l'Internet, l'Union nationale des associations familiales et le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs. Il vise à donner aux parents des clés de compréhension de l'univers du jeu vidéo. Un effort de promotion de cet outil doit être entrepris afin d'élargir encore son audience.

Données clés

Auteur : [M. Philippe Meunier](#)

Circonscription : Rhône (13^e circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

Type de question : Question écrite

Numéro de la question : 103407

Rubrique : Audiovisuel et communication

Ministère interrogé : Culture et communication

Ministère attributaire : Culture et communication

[Date\(s\) clé\(s\)](#)

Question publiée le : 29 mars 2011, page 2982

Réponse publiée le : 31 mai 2011, page 5791