



# ASSEMBLÉE NATIONALE

13ème législature

vidéocassettes, DVD et jeux vidéo

Question écrite n° 41279

## Texte de la question

M. Jean-Claude Flory attire l'attention de Mme la ministre de la culture et de la communication sur le développement des jeux vidéo auprès des adolescents. Même si cela ne représente qu'un faible pourcentage sur la masse totale des jeux en vente, force est de reconnaître qu'un certain nombre de jeux ont un caractère violent et leur diffusion ou leur exploitation prend des proportions plus importantes dès lors qu'ils sont disponibles sur le *web*. Il souhaite savoir si le Gouvernement envisage d'entreprendre des mesures afin que ces jeux fassent l'objet d'une classification ou de contrôle au même titre que les films ou les émissions de télévision.

## Texte de la réponse

Le jeu vidéo occupe désormais une place essentielle dans les pratiques culturelles des Français. L'offre vidéoludique s'étoffe, se diversifie et tend à toucher toutes les catégories de la population. Le ministère de la culture et de la communication a pour mission de soutenir la diversité de la création dans ce secteur et d'encourager les démarches artistiques les plus innovantes. Il est également soucieux de l'impact de ce média sur les joueurs, en particulier les plus jeunes d'entre eux. Comme pour le cinéma et la télévision, il convient en effet de préserver ces derniers contre les jeux véhiculant des images et des scènes particulièrement violentes et pornographiques. La prévention par l'information et l'éducation doit être un axe important de notre action. Certaines initiatives ont d'ores et déjà été mises en oeuvre par les professionnels et les associations. Les jeux vidéo sont en effet régis par un système de classification européen, lequel, contrairement à celui appliqué aux programmes télévisuels, repose sur une autorégulation professionnelle. Ce système PEGI (Pan-European Game Information) établit cinq catégories d'âge distinctes (3 ans et plus, 7 ans et plus, 12 ans et plus, 16 ans et plus et 18 ans et plus), ainsi qu'une classification par type de contenu. Une campagne d'information pourrait être mise en place par les pouvoirs publics en liaison avec les professionnels, et notamment pour le jeu vidéo en ligne avec le Forum des droits sur Internet, afin de sensibiliser les parents à ces ressources d'information. Il convient aussi de sensibiliser les enfants à cette question et de proposer dans les écoles une éducation aux images, par des intervenants du secteur, qui permettra de développer le sens critique des enfants dès le plus jeune âge. Enfin, une autre piste de travail doit s'engager avec les professionnels sur la mise en place de messages d'avertissement, mais aussi sur la possibilité d'effectuer un contrôle parental permettant la limitation de la durée du jeu ou de l'accès à certains contenus. Certains constructeurs, conscients de l'importance de ces principes, proposent d'ores et déjà ces possibilités de restrictions.

## Données clés

**Auteur :** [M. Jean-Claude Flory](#)

**Circonscription :** Ardèche (3<sup>e</sup> circonscription) - Union pour un Mouvement Populaire

**Type de question :** Question écrite

**Numéro de la question :** 41279

**Rubrique :** Audiovisuel et communication

**Ministère interrogé :** Culture et communication

**Ministère attributaire :** Culture et communication

Date(s) clé(s)

**Question publiée le :** 10 février 2009, page 1203

**Réponse publiée le :** 28 avril 2009, page 4030