

---

## Résolution du Conseil du 1er mars 2002 sur la protection des consommateurs, les jeunes en particulier, par l'étiquetage de certains jeux vidéo et jeux informatiques selon la tranche d'âge

---

LE CONSEIL DE L'UNION EUROPÉENNE,

1. NOTE que les jeux vidéo et les jeux informatiques sont proposés de manière généralisée et croissante; que les logiciels de loisirs interactifs utilisés dans les jeux vidéo et les jeux informatiques en vente ou en location dans les magasins ou distribués via l'Internet représentent un marché important et en expansion;

2. NOTE que, en raison de leur hétérogénéité ainsi que de la diversité de leur contenu, ces produits sont destinés à des consommateurs d'âges différents;

3. EST PRÉOCCUPÉ en particulier par le fait que le contenu de certains de ces produits peut les rendre inadaptés à leur utilisation par des mineurs, en raison du préjudice qu'ils peuvent leur causer;

4. RAPPELLE les actions entreprises au sein de la Communauté dans le domaine de la protection des mineurs contre les contenus préjudiciables, par exemple dans le cadre de la décision adoptant un plan d'action communautaire pluriannuel visant à promouvoir une utilisation plus sûre de l'Internet par la lutte contre les messages à contenu illicite et préjudiciable diffusés sur les réseaux mondiaux(1) et dans le suivi de la recommandation du Conseil concernant le développement de la compétitivité de l'industrie européenne des services audiovisuels et d'information par la promotion de cadres nationaux visant à assurer un niveau comparable et efficace de protection des mineurs et de la dignité humaine(2), et réaffirme leur importance.

5. SOULIGNE L'IMPORTANCE pour les consommateurs d'avoir accès à des informations claires sur l'évaluation du contenu et la classification selon les tranches d'âges des produits commercialisés, afin de leur permettre d'effectuer un choix informé et notamment afin de protéger les jeunes contre les contenus potentiellement préjudiciables, et réaffirme à cet égard que l'étiquetage est un moyen important pour mieux les informer et leur assurer plus de transparence, tout en veillant au bon fonctionnement du marché intérieur.

6. NOTE qu'un grand nombre d'États membres de l'Union européenne disposent de systèmes de classification selon l'âge, fondés sur divers critères, reflétant la diversité culturelle et les différentes sensibilités nationales et locales.

7. RECONNAÎT qu'il serait utile d'encourager, dans tous les États membres, la mise au point de systèmes de classification clairs et simples pour évaluer le contenu de ces produits.

8. CONSIDÈRE que la coopération actuelle, tant au niveau national qu'au niveau communautaire, entre les entreprises de l'industrie des logiciels de loisirs interactifs, en ce qui concerne la classification et l'étiquetage du contenu, contribue à une protection efficace des mineurs et à la réalisation du potentiel de ce secteur, et souligne à ce sujet l'importance de continuer à associer les autres parties intéressées, en particulier les associations de consommateurs et les représentants des parents et des jeunes.

9. RECONNAÎT que l'autoréglementation est l'un des moyens adéquats pour soutenir, grâce à la participation de toutes les parties intéressées, notamment les consommateurs, les systèmes de classification selon l'âge des logiciels de loisirs interactifs utilisés dans les jeux vidéo et les jeux informatiques, seule ou en complément des mesures mises en oeuvre par les États membres dans ce domaine.

10. INVITE les États membres et la Commission, chacun selon ses compétences, à intensifier la coopération avec toutes les parties intéressées, telles que le secteur en question, les créateurs de contenus, les consommateurs et les jeunes, en ce qui concerne l'échange d'informations et d'expérience, de manière à déterminer les meilleures pratiques concernant les systèmes de classification et d'étiquetage des jeux vidéo et jeux informatiques en fonction de la tranche d'âge, compte tenu de la diversité culturelle et des différentes sensibilités nationales et locales.

11. SE FÉLICITE de l'étude sur les pratiques de classification existant dans la Communauté que la Commission se propose de réaliser et note que cette étude couvrira également d'autres produits, tels que les films, les DVD et les vidéocassettes, qui peuvent également poser des problèmes concernant la protection des mineurs et le fonctionnement du marché intérieur.

12. INVITE la Commission, sur la base des résultats de cette coopération, ainsi que des résultats de cette étude, à suivre de près l'évolution de la définition et de l'utilisation de différentes méthodes d'évaluation du contenu des jeux vidéo et des jeux informatiques, ainsi que du système de classification et d'étiquetage de ces derniers, et à en rendre compte au Conseil si nécessaire.

(1) Décision n° 276/1999/CE du Parlement européen et du Conseil (JO L 33 du 6.2.1999, p. 1).

(2) Recommandation du Conseil (JO L 270 du 7.10.1998, p. 48).