

Résultats de la mission
confiée par le CNC
le 13 août 2018
à Serge Tisseron

**Quelles protections pour
les mineurs dans l'audiovisuel
à l'ère d'Internet ?**

REMERCIEMENTS

Nous remercions tout d'abord Madame Frédérique Bredin, ancienne présidente du Centre National du Cinéma et de l'image animée, de la confiance qu'elle nous a faite en nous proposant, en Aout 2018, de prendre en charge cette mission visant à une harmonisation des mesures de protection des jeunes publics dans l'ensemble des domaines de l'audiovisuel.

Et nous remercions Monsieur Dominique Boutonnat, actuel président du Centre National du Cinéma et de l'image animée, pour l'accueil favorable qu'il a fait à ce rapport, pour l'attention qu'il lui a portée et pour l'étude de faisabilité qu'il a demandé à ses services, dont les résultats ne sont pas encore connus.

Nous remercions également Monsieur Christophe Tardieu ainsi que Monsieur Olivier Henrard, qui lui a succédé, pour leur disponibilité.

Nous remercions ensuite l'ensemble des personnes qui ont eu la gentillesse de répondre favorablement à notre demande d'audition, et tout particulièrement celles qui ont accepté, après leur audition, de prendre du temps pour répondre par mail à des questions qui nous étaient venues après coup.

Nous remercions enfin toutes les personnes du CNC avec lesquelles nous avons été en contact à l'occasion des auditions que nous avons menées au 9eme étage du CNC boulevard Raspail : nous nous sommes vraiment sentis faire partie de la maison, pendant ces quelques mois, et cela a grandement contribué à nous donner confiance dans notre capacité à remplir une mission qui, au début, nous paraissait parfois relever de l'impossible.

Nos remerciements vont tout particulièrement à Madame Brigitte Ouldammî, qui a toujours répondu avec rapidité et gentillesse à nos questions, et a su nous mettre en contact avec les divers interlocuteurs français ou européens qu'elle jugeait les mieux à même de nous informer.

Serge Tisseron

Olivier Duris

TABLE DES MATIERES

PREAMBULE	12
RESUME DE NOS PRECONISATIONS	15
1. UNE HARMONISATION ET UN ELARGISSEMENT DES PRECONISATIONS D'AGE.....	16
1.1. CREATION D'UNE GRILLE D'EVALUATION COMMUNE A L'ENSEMBLE DES PROGRAMMES.....	16
1.2. ELARGISSEMENT DES PRECONISATIONS D'AGE AUX MINEURS DE MOINS DE 12 ANS SANS VALEUR CONTRAIGNANTE	16
1.3. UNIFORMISATION DES SIGNES « + » ET « - »	17
1.4. INTERDICTION DES SPECTACLES CLASSIFIES « 16 » ET « 18 » AUX MINEURS DANS TOUS LES ESPACES PUBLICS	17
1.5. TRANSFORMATION DE « L'INTERDICTION AUX MOINS DE 12 ANS » EN « ACCOMPAGNEMENT OBLIGATOIRE PAR UN ADULTE ».....	18
1.6. RESPONSABILISATION DE FOURNISSEURS DE CONTENUS	18
2. DES PICTOGRAMMES EXPLICATIFS POUR TOUS LES PROGRAMMES.....	19
3. CONSEQUENCES POUR LES DIFFERENTS DOMAINES DE L'AUDIOVISUEL	20
3.1. AUTO-EVALUATION PAR TOUS LES FOURNISSEURS DE PROGRAMMES	20
3.2. VERIFICATION DE LA CONFORMITE DES PRECONISATIONS POUR LES FILMS ET ATTRIBUTION D'UN VISA D'EXPLOITATION	20
3.3. VERIFICATION DE LA CONFORMITE DES PRECONISATIONS POUR LA TELEVISION ET LES PLATEFORMES VOD.....	21
3.4. CONSEQUENCES POUR LES JEUX VIDEO	22
3.5. CONSEQUENCES POUR LES PLATEFORMES SUR INTERNET.....	23
3.5.1. Préconisations pour Netflix Juniors.....	23
3.5.2. Préconisations communes pour Netflix juniors et YouTube kids	23
3.5.3. Préconisations pour YouTube	23
3.5.4. Préconisations pour Facebook.....	24
3.6. CONSEQUENCES POUR LES SITES PORNOGRAPHIQUES	25

3.7. CONSEQUENCES POUR LES JOUETS CONNECTES ET ROBOTS CONVERSATIONNELS	25
---	----

4. INFORMER SUR TOUS LES SUPPORTS : 25

4.1. SUR LES AFFICHES ET LES EMBALLAGES	25
---	----

4.2. AU DEMARRAGE DE CHAQUE FILM, DE CHAQUE BANDE ANNONCE ET DE CHAQUE PROGRAMME, QUEL QUE SOIT LE SUPPORT	26
---	----

4.2.1. Pour ce qui concerne les films au cinéma ou à la télévision, les programmes spécifiques à la télévision, et les programmes sur plateforme VOD	26
---	----

4.2.2. Pour ce qui concerne les jeux vidéo.....	26
---	----

5. RESPONSABILISER LES USAGERS ET LES ASSOCIER A LA SIGNALETIQUE 27

6. MIEUX FORMER LES INTERLOCUTEURS DES ENFANTS POUR EN FAIRE DES PERSONNES RESSOURCES..... 27

7. L'HARMONISATION EUROPEENNE..... 28

INTRODUCTION30

1. CINQ DEFIS MAJEURS 33

1.1. LA DEMATERIALISATION DES PRODUITS	33
--	----

1.2. L'ANONYMAT DES ACHATS	34
----------------------------------	----

1.3. LA ZONE GRISE D'INTERNET	34
-------------------------------------	----

1.4. L'EFFACEMENT DES FRONTIERES NATIONALES	35
---	----

1.5. LES IMPACTS DE L'ACCELERATION TECHNOLOGIQUE SUR LES EXPERIENCES DES UTILISATEURS.....	35
---	----

2. REPENSER LA PROTECTION DES JEUNES PUBLICS DANS LE DOMAINE DE L'AUDIOVISUEL 36

2.1. ASSURER UNE MEILLEURE INFORMATION DES USAGERS	36
--	----

2.2. PERMETTRE AUX PERSONNES DE S'APPROPRIER LA CAPACITE DE JUGER	36
---	----

2.3. ASSURER LA FORMATION DES PERSONNES RESSOURCE	37
---	----

PREMIERE PARTIE – FRANCE, ETAT DES LIEUX

.....38

1. LA COMMISSION DE CLASSIFICATION DES ŒUVRES CINEMATOGRAPHIQUES.....	40
1.1. HISTORIQUE	40
1.2. COMPOSITION DE LA COMMISSION ET DES COMITES DE CLASSIFICATION (AUTREFOIS APPELES « SOUS-COMMISSIONS »).....	42
1.3. FONCTIONNEMENT	43
1.4. LES PROPOSITIONS DE LA CCOC.....	44
1.4.1. L'interdiction aux moins de 12 ans.....	45
1.4.2. L'interdiction aux moins de 16 ans.....	45
1.4.3. L'interdiction aux moins de 18 ans.....	45
1.4.4. Interdiction totale.....	47
1.4.5. La mention « Tous publics avec avertissement » (TPA).....	47
1.4.6. Les recours et saisines	47
1.5. UNE INSTITUTION ENGAGEE EN PERMANENCE DANS LA RECHERCHE D'UNE MEILLEURE PROTECTION DES MINEURS	48
2. LE CONSEIL SUPERIEUR DE L'AUDIOVISUEL	49
2.1. HISTORIQUE	49
2.2. ATTRIBUTIONS.....	50
2.3. LA PROTECTION DES MINEURS POUR LES FILMS DIFFUSES A LA TV	51
2.4. LA PROTECTION DES MINEURS POUR LES EMISSIONS PRODUITES PAR LES CHAÎNES	52
2.4.1. Le Conseil a fixé un certain nombre de critères à prendre en compte pour la classification, parmi lesquels :.....	52
2.4.2. Il appartient ensuite aux chaînes de télévision de décider des préconisations d'âge souhaitable.....	53
2.4.3. Le CSA vérifie, après la diffusion du programme par la chaîne, la présence du signal lorsqu'il est nécessaire et le choix de l'horaire de diffusion.	53
2.5. LES PRECONISATIONS.....	54
2.6. SANCTIONS POSSIBLES DU CSA A L'ENCONTRE DES CHAÎNES.....	55
2.7. UNE INSTITUTION ENGAGEE EN PERMANENCE DANS LA RECHERCHE D'UNE MEILLEURE PROTECTION DES MINEURS	56
3. LES JEUX VIDEO ET LA NORME PEGI.....	56
3.1. HISTORIQUE	56
3.1.1. PEGI, une norme parmi d'autres	57
3.1.2. PEGI n'est pas lié à l'UE, et n'a pas la même valeur partout en Europe.....	58

3.1.3.	En France.....	59
3.2.	FONCTIONNEMENT	59
3.2.1.	Le PEGI experts group	59
3.2.2.	Le conseil de PEGI (PEGI Council).....	60
3.3.	COMMENT EST CLASSIFIE UN JEU VIDEO ?	60
3.3.1.	ETAPE 1. Quand un éditeur fabrique un jeu vidéo, il contacte PEGI et la première étape est de répondre au questionnaire (voir ANNEXE 2).....	60
3.3.2.	ETAPE 2. Cette classification PEGI provisoire est soumise à l'un des deux instituts PEGI.....	61
3.3.3.	Les saisines	61
3.4.	LES CLASSIFICATIONS D'ÂGE	61
3.5.	LES PICTOGRAMMES EXPLICATIFS.....	63
4.	LES DVD ET BLU-RAY	64
5.	LES JEUX SUR MOBILES (Google Apps).....	66
6.	LES CHAÎNES DE TELEVISION POUR ENFANTS : Gulli, Tiji, Canal J.....	67
7.	LES PLATEFORMES DE VOD, PLATEFORMES D'HEBERGEMENT DE VIDEOS ET RESEAUX SOCIAUX.....	68
7.1.	POUR LES PLATEFORMES FRANCAISES	69
7.2.	POUR LES PLATEFORMES NON FRANCAISES COMME NETFLIX OU AMAZON PRIME	69
7.3.	POUR DAILYMOTION.....	71
7.3.1.	La promotion de contenus compatibles avec tous les publics	71
7.3.2.	Les mesures de protection des jeunes publics	71
7.3.3.	Les mesures de prévention	72
7.4.	POUR YOUTUBE.....	72
7.4.1.	Les personnes qui installent une vidéo sur YouTube peuvent estimer de leur propre initiative qu'elle est déconseillée aux mineurs.	73
7.4.2.	Un important travail est mené pour éliminer de la plateforme les programmes pornographiques ou sectaires.	73
7.4.3.	Un âge minimum (15 ans en France) pour avoir un compte personnel.....	73
7.4.4.	Une plateforme dédiée aux utilisateurs de 13 ans ou moins.....	74
7.4.5.	Une ébauche de classification.....	75
7.5.	POUR FACEBOOK	79

DEUXIEME PARTIE – NOS QUESTIONS.....81

1. QUESTIONS GENERALES	82
1.1. PASSER D'UNE LOGIQUE DU DANGER A UNE LOGIQUE DU RISQUE.....	82
1.1.1. Deux logiques différentes	83
1.1.2. Des préconisations sur les tranches d'âge inférieures à 12 ans : des effets positifs attendus pour les parents.....	84
1.1.3. Des préconisations sur les tranches d'âge inférieures à 12 ans : des effets positifs attendus pour les créateurs.....	84
1.2. L'IRRESISTIBLE ASCENSION DU E-SPORT	85
1.3. LA FIN PROCHAINE DE L'OPPOSITION ENTRE ECRANS ACTIFS ET ECRANS PASSIFS.....	86
1.4. LA CONVERGENCE DES PRECONISATIONS FONCTIONNE DEJA DANS PLUSIEURS PAYS EUROPEENS.....	88
1.4.1. Les Pays Bas.....	89
1.4.2. La Slovénie.....	89
1.4.3. La Norvège.....	90
1.4.4. La Finlande.....	91
2. QUESTIONS PARTICULIERES A CHAQUE DOMAINE	91
2.1. AU SUJET DE LA CCOC.....	91
2.1.1. Une commission qui doit répondre à deux préoccupations	93
2.1.2. Une tutelle du ministère de la culture discutable.....	95
2.1.3. Des décisions en fonction d'une jurisprudence plus qu'en fonction de la la psychologie de l'enfant.....	96
2.1.4. Une méconnaissance du fonctionnement psychique des enfants.....	97
2.1.5. Un manque de marge de manœuvre, et de classes d'âge possibles.....	98
2.1.6. Un manque de justifications claires et explicites des décisions prises.	100
2.1.7. Un manque d'informations permettant aux parents de décider selon leurs propres critères.....	101
2.2. AU SUJET DU CSA	102
2.2.1. Le texte présent sur Internet censé expliciter les critères de classification est relativement flou.....	102
2.2.2. Il n'est pas précisé si les critères retenus sont assortis de pondération.....	102
2.2.3. Les critères donnés ne tiennent pas toujours compte de la psychologie de l'enfant.....	103
2.2.4. Et avant dix ans ?.....	103
2.2.5. La question des quotas.....	103
2.3. AU SUJET DES JEUX VIDEO	105
2.3.1. Préconisation d'âge et pictogrammes : un système redondant ?.....	105
2.3.2. Les restrictions d'âge relèvent parfois plus d'une politique de marketing que de protection des mineurs.....	106

2.3.3.	Les jeux video échappent à toute réglementation dans les espaces publics .	107
2.3.4.	La classification PEGI, pensée pour les jeux vidéo, est également utilisée pour les applis, mais n’y est pas toujours adaptée. Des aménagements doivent donc être réalisés en permanence..	107
2.3.5.	Le changement actuel de modèle économique crée de nouvelles responsabilités d’informer les usagers et les parents.....	108
2.3.6.	L’indispensable distinction entre jeux vidéo et jeux de hasard et d’argent menacée par des stratégies convergentes.....	112
2.3.7.	Le RGPD et la protection des données personnelles dans les jeux vidéo.....	113
2.4.	AU SUJET DES PLATEFORMES	115
2.4.1.	Nos questions communes au sujet de Netflix et Youtube.....	115
2.4.2.	Nos questions spécifiques à YouTube.....	116
2.4.3.	Nos questions spécifiques à Netflix.....	117
2.4.4.	Nos questions spécifiques à Facebook.....	117

TROISIEME PARTIE – NOS PRECONISATIONS ..120

1.	PRINCIPES GENERAUX	121
1.1.	UN REAMENAGEMENT DE LA COMPOSITION DE LA CCOC ET DU FONCTIONNEMENT DES COMITES.....	121
1.2.	UNE COMMISSION D’HARMONISATION DES PRECONISATIONS.....	121
1.2.1.	Harmonisation des âges.....	122
1.2.2.	La question des intitulés : le moins, le plus ou le rien.....	123
1.3.	CREATION DE TROIS NOUVELLES TRANCHES D’ÂGE SANS VALEUR D’INTERDICTION AVANT DOUZE ANS.....	125
1.3.1.	Une préconisation pour les moins de 3 ans.....	125
1.3.2.	Une préconisation pour les moins de 6 ans.....	126
1.3.3.	Une préconisation pour les moins de 9 ans.....	127
1.4.	DES PICTOGRAMMES EXPLICATIFS POUR TOUS LES PROGRAMMES : CINEMA, TELEVISION, JEUX VIDEO, DVD, VOD.....	127
1.5.	LA QUESTION DE LA LABELLISATION POSITIVE A DESTINATION DE CERTAINES TRANCHES D’AGE.....	128
2.	LES CONSEQUENCES DE NOS PRECONISATIONS POUR LES DIFFERENTS DOMAINES DE L’AUDIOVISUEL.....	129
2.1.	CONSEQUENCES POUR LES ŒUVRES CINEMATOGRAPHIQUES.....	129
2.1.1.	La CCOC.....	129
2.1.2.	La CCOCE.....	132
2.1.3.	Fonctionnement de la CCOC et de la CCOCE.....	132
2.2.	CONSEQUENCES POUR LA TELEVISION.....	134

2.2.1.	La possibilité de surenchérir.....	134
2.2.2.	La question du quota.....	135
2.2.3.	Le problème des informations télévisées.....	137
2.3.	CONSEQUENCES POUR LES JEUX VIDEO.....	140
2.3.1.	Appliquer la même distinction entre espaces publics et espaces privés que pour le cinéma.....	140
2.3.2.	Créer des pictogrammes supplémentaires.....	141
2.3.3.	Renforcer l'application du RGPD.....	144
2.4.	CONSEQUENCES POUR LES DVD ET BLU RAY	144
2.5.	CONSEQUENCES POUR LES PLATEFORMES SUR INTERNET.....	145
2.5.1.	Préconisations communes pour Netflix et YouTube.....	145
2.5.2.	Préconisations particulières pour Netflix Juniors	146
2.5.3.	Préconisations pour YouTube	147
2.5.4.	Préconisations pour Dailymotion	153
2.5.5.	Préconisations pour Facebook.....	153
2.6.	CONSEQUENCES POUR LES SITES PORNOGRAPHIQUES	154
2.6.1.	Un disclaimer dissuasif l'ouverture de chaque site pornographique souhaitant diffuser sur le territoire français.	155
2.6.2.	Le procédé « mobile connect ».....	155
2.6.3.	Tous les sites souhaitant diffuser en France des contenus pornographiques seraient soumis à l'obligation de respecter ces critères.	156
2.7.	CONSEQUENCES POUR LES JEUX SUR MOBILES.....	156
2.8.	CONSEQUENCES POUR LES OBJETS CONNECTES	156
3.	UNE SIGNALÉTIQUE PARTOUT VISIBLE ET LISIBLE.....	157
3.1.	POUR LES FILMS SORTANT EN SALLE	158
3.2.	POUR LES PROGRAMMES PASSANT A LA TELEVISION	158
3.3.	POUR LES JEUX VIDEO	159
3.4.	POUR LES BLU-RAY ET DVD.....	160
3.5.	POUR LES PLATEFORMES	160
4.	RESPONSABILISER LES USAGERS ET LES ASSOCIER A LA SIGNALÉTIQUE	161
4.1.	UNE MEILLEURE INFORMATION SUR LES POSSIBILITES TECHNIQUES DE CONTROLE PARENTAL	161
4.2.	LES RESEAUX SOCIAUX.....	162
4.3.	LES SITES DEDIES	162
4.4.	LES MOYENS EMERGENTS	164
4.4.1.	Un site d'information alimenté par les internautes.....	164
4.4.2.	Un site de notation des vidéos.....	165

4.4.3. Un Plug in téléchargeable	165
4.4.4. Un site d'information et d'éducation aux média	166

5. MIEUX FORMER LES INTERLOCUTEURS DES ENFANTS POUR EN FAIRE DES PERSONNES RESSOURCES..... 167

5.1. LES DIFFERENTES CATEGORIES D'INTERVENANTS	168
5.1.1. Les professeurs documentalistes	168
5.1.2. Les enseignants.....	168
5.1.3. Les psychologues EN	169
5.1.4. Les animateurs socio-éducatifs.....	169
5.1.5. Les services civiques	171
5.1.6. Les éducateurs	171
5.1.7. Le service sanitaire	171
5.2. PROPOSITIONS GENERALES.....	172
5.2.1. Dans le cadre de la formation initiale.....	172
5.2.2. Dans le cadre de la formation continue	172
5.2.3. Mise à disposition d'outils plus nombreux sur le terrain.....	172
5.2.4. Créer une plateforme mutualisée permettant de faire connaître les initiatives et les ressources locales	173
5.2.5. Introduire un moyen d'organiser des remontées de terrain, notamment sous la forme d'enquêtes sur la façon dont les enfants perçoivent les films présentés dans le cadre de « Enfance au cinéma »	173
5.2.6. Créer des personnes ressource et faciliter les contacts avec eux	174

QUATRIEME PARTIE – POUR UNE DOUBLE NORME, EUROPEENNE ET NATIONALE.....176

1. ETAT DES LIEUX	177
1.1. ARGUMENT DEFAVORABLE A UNE HARMONISATION EUROPEENNE	179
1.2. ARGUMENTS FAVORABLES A UNE HARMONISATION EUROPEENNE.....	179
2. NOS PRECONISATIONS.....	180
2.1. A COURT TERME	180
2.2. A MOYEN TERME	181
2.3. EN PRATIQUE POUR LES USAGERS.....	181

CONCLUSION183

BIBLIOGRAPHIE185

INDEX186

ANNEXES190

ANNEXE 1. Un exemple de système unifié : Kijkwijzer aux Pays
Bas..... 191

ANNEXE 2 : Le questionnaire permettant aux éditeurs de jeux de
réaliser une auto-évaluation qui leur permet d’avoir un classement PEGI
provisoire. 194

ANNEXE 3. Le site *microtransaction.zone*..... 199

ANNEXE 4. Les différents systèmes européens..... 206

ANNEXE 5. Le système de notation *Common Sense Media*..... 213

ANNEXE 6 : Nombre de professionnels par fonction dans les comités de
la CCOC..... 215

ANNEXE 7 : Liste des personnes et/ou institution auditionnées..... 216

ANNEXE 8 : Bibliographie des références internet consultés 219

PREAMBULE

Dans le mot regarder, il y a « égard ». Regarder des images, c'est aussi avoir des égards pour elles, et s'interroger à la fois sur les attentes que l'on a vis-à-vis d'elles et sur les usages que l'on en fait. C'est sous ces augures que nous avons voulu placer notre mission consacrée à la protection des jeunes publics confrontés au monde foisonnant et complexe de l'audiovisuel. C'est pourquoi une partie de ce rapport est consacrée aux moyens par lesquels les institutions de régulation peuvent contribuer à mieux protéger les mineurs, une autre à la responsabilité d'informer qui incombe aux fournisseurs de programmes, et une troisième à l'accompagnement que les éducateurs, les parents et les pédagogues peuvent prodiguer à nos enfants de telle façon qu'ils profitent de tout ce que les médias peuvent leur offrir sans qu'ils soient tentés de leur demander plus qu'ils ne peuvent leur apporter.

Pour remplir notre mission, nous avons auditionné soixante dix huit personnes, soit à titre individuel, soit en tant que représentants de leur institution de rattachement. Les propositions qui en résultent apparaîtront probablement audacieuses à certains, et timorées à d'autres. Aux uns et aux autres, nous tenons à dire ceci. Notre conviction est que le paysage audiovisuel commence à peine à changer et qu'il nous faut essayer dès aujourd'hui de penser des modalités de protection des jeunes publics qui tiennent compte des évolutions technologiques. Notre ambition est de mettre en route une réflexion qui accompagne des bouleversements qui seront plus importants dans les dix ans à venir qu'ils ne l'ont été dans le dernier demi-siècle. Autrement dit, il ne s'agit pas d'imaginer aujourd'hui comment faire en sorte que de nouvelles technologies productrices de contenus intègrent les mesures de protection de la jeunesse déjà en cours, mais de nous rendre sensible aux signaux qui indiquent que l'expérience des utilisateurs d'écrans est en voie d'être radicalement bouleversée. Nous entrons dans un monde dans lequel le traitement des données rendu possible par les nouveaux outils numériques, et demain par l'intelligence artificielle, introduit un nouveau rapport des usagers à la fois aux informations auxquelles ils sont confrontés et aux outils de création qui leurs sont disponibles. Ce n'est plus seulement en termes de contenus qu'il faut raisonner, ni même en termes de « contextualisation des contenus », mais en termes d'expériences des utilisateurs. La relation que nous entretenons avec les images a en effet considérablement évoluée, du point de vue de leur réception bien entendu, mais aussi du point de vue de leur création et de leur diffusion. Toute personne possédant un appareil numérique nomade a aujourd'hui un accès instantané en tout lieu à tous les programmes ; un nouveau modèle économique du jeu vidéo émerge, basé sur le *Free To Play* et les micro transactions ; la distinction entre écrans actifs et écrans passifs, autrement dit entre cinéma et jeu vidéo, est en train de s'effacer ; la réalité virtuelle et le streaming promettent à leurs utilisateurs des expériences de plus en plus variées et novatrices ; enfin, l'avènement du numérique permet à chacun d'être à la fois producteur et diffuseur d'images aussi bien fixes qu'animées.

Face à de tels bouleversements il serait absurde d'imaginer élargir aux technologies du XXI^e siècle

des modèles élaborés pour celles du XXe. La nécessité de rééquilibrer les obligations entre les chaînes et les plates-formes ne peut notamment pas se faire en demandant à celles-ci, qui sont installées dans des modes de distribution et de régulation radicalement nouveaux, de s'aligner sur ceux du cinéma et de la télévision.

Nous avons donc essayé, dans ce qui suit, de penser des modalités de protection des jeunes publics qui tiennent compte de ces changements, mais aussi des évolutions en cours. Quatre priorités nous ont guidés : améliorer la qualité des préconisations en les fondant sur une grille validée par des spécialistes de l'enfance et de la petite enfance, applicable à l'ensemble des médias ; leur redonner du sens en les accompagnant de pictogrammes explicatifs ; responsabiliser l'ensemble des fournisseurs de contenus ; et enfin encourager la participation des parents, des pédagogues et des enfants à une meilleure information de tous en utilisant les outils coopératifs rendus possibles par les technologies émergentes.

Pour les lecteurs qui ne sont pas forcément bien informés de la situation en France, ce rapport débute par un état des lieux. Notre seconde partie se fait l'écho des diverses questions qui ont été soulevées au cours de nos auditions : nous nous sommes efforcés de rendre compte, à chaque fois que des propos contradictoires ont été tenus par des personnalités ou des institutions différentes, de regrouper les arguments des uns et des autres de façon à créer une sorte de controverse virtuelle. Notre troisième partie fait état de nos préconisations : elles sont centrées sur la France puisque ce rapport nous a été demandé par une institution française, le CNC. Mais il nous semble évident que la solution trouvée devrait être européenne, puis adaptée dans un second temps aux particularités nationales. C'est l'objet de notre quatrième partie.

Nos propositions sont ambitieuses. Leur mise en œuvre appelle une mobilisation large pour associer toutes les parties prenantes, avec une concertation à l'échelle européenne. Elles nécessitent donc d'abord une coordination au niveau national entre les différents ministères qui, aujourd'hui, interviennent de façon différenciée selon les médias et les questions traitées. Nous suggérons pour y parvenir de confier à une mission interministérielle le soin de poser le nouveau cadre de cette protection des mineurs confrontés à l'ensemble des manifestations du monde de l'audiovisuel. Cette mission pourrait être placée près du ministre de la culture et réunir en particulier les ministères de la culture, de la santé et des solidarités, de l'éducation nationale et de la jeunesse, et de l'intérieur.

RESUME DE NOS PRECONISATIONS

1. UNE HARMONISATION ET UN ELARGISSEMENT DES PRECONISATIONS D'AGE

1.1. CREATION D'UNE GRILLE D'EVALUATION COMMUNE A L'ENSEMBLE DES PROGRAMMES

Nous proposons la création d'une commission, de préférence européenne, à défaut française, composée d'experts de l'enfance et de la petite enfance, dans le but d'élaborer une grille qui servirait de repère pour la protection des mineurs, et qui concernerait l'ensemble des contenus audiovisuels accessibles sur le territoire français, aussi bien en salles, à la télévision que sur Internet (les jeux vidéo qui ont la classification européenne PEGI font l'objet de préconisation à part). Le caractère européen de cette grille permettrait de peser plus facilement sur les différentes plateformes d'accès à Internet. Cette grille concernerait les âges 3 ans, 6 ans, 9 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans.

1.2. ELARGISSEMENT DES PRECONISATIONS D'AGE AUX MINEURS DE MOINS DE 12 ANS SANS VALEUR CONTRAIGNANTE

- La Commission de Classification des Œuvres Cinématographiques (CCOC) serait chargée de vérifier la conformité de l'auto-évaluation des producteurs de programmes à la grille élaborée par les experts, pour les préconisations 12, 16 et 18, en conciliant la protection de la jeunesse et le respect des œuvres, dans la continuité des rôles qui lui ont été attribués. Ses préconisations garderaient valeur d'interdiction comme aujourd'hui.
- Afin que cette double vocation de la CCOC soit pleinement réalisée, nous préconisons que les comités de classification, qui assurent 90% du travail de classification, ne puissent siéger qu'à la condition qu'une représentation équilibrée y soit établie entre 50% de professionnels de la protection de l'enfance et 50% de représentants des professions du cinéma. Le quorum fixé serait donc forcément un nombre pair respectant la parité.
- Dans la mesure où un spectacle qui n'est pas interdit aux moins de 12 ans n'est pas forcément tous publics, une nouvelle commission serait créée, que nous proposons d'appeler la Commission de Classification des Œuvres Cinématographiques pour Enfants (CCOCE). A la

différence de la CCOC, et dans la mesure où son rôle serait uniquement de conseil, elle serait composée uniquement de personnalités et de représentants d'institutions spécialisés dans la protection de la jeunesse. Elle vérifierait la conformité de l'auto-évaluation des producteurs de programmes à la grille élaborée par les experts pour les tranches d'âge 3 ans, 6 ans et 9 ans. Ces préconisations n'auraient aucune valeur contraignante et n'entraîneraient aucune charge supplémentaire pour les exploitants de salle. Leur rôle serait de conseil. Ils informeraient les parents lors de la sortie d'un film en salle et présenteraient l'avantage d'accompagner celui-ci dans toute sa carrière, que ce soit en VOD, en usage familial ou scolaire. Un « 3 » serait associé par défaut à tous les spectacles n'ayant aucune autre préconisation afin de rappeler que tous les écrans peuvent perturber un enfant de moins de trois ans.

1.3.UNIFORMISATION DES SIGNES « + » ET « - »

Les signes « - » et « + » qui apparaissent aujourd'hui dans les préconisations relatives à certains films, programmes télévisuels et jeux vidéo, disparaîtraient et seraient remplacés par la seule apparition du chiffre correspondant à la préconisation. A chaque fois que cela serait possible, il lui serait associé la formule « peut perturber un enfant de moins de (âge) ». Cette formulation s'appliquerait aussi aux jeux vidéo : il n'y aurait plus de risque pour les parents de penser que certains jeux soient « préconisés », ou « conseillés » à partir d'un certain âge.

1.4.INTERDICTION DES SPECTACLES CLASSIFIES « 16 » ET « 18 » AUX MINEURS DANS TOUS LES ESPACES PUBLICS

Les préconisations « 16 ans » et « 18 ans » appliquées au cinéma continueraient à avoir valeur d'interdiction avec contrôle d'identité dans les salles et les lieux publics. La même logique d'interdiction avec contrôle d'identité s'appliquerait aux jeux vidéo classifiés « 16 » et « 18 » dans les espaces publics où ces jeux peuvent être joués, à savoir les salles d'arcade et les salles de e-sport, et elle concernerait à la fois l'âge des joueurs et celui de leurs spectateurs.

En revanche, dans la mesure où aucun contrôle n'est actuellement effectué pour la vente aux mineurs de produits de la littérature pour adultes, et que les jeux vidéo et les films sont des

produits culturels comme les autres, aucun contrôle ne serait réalisé sur l'âge des acheteurs des produits audiovisuels, ni en boutique ni sur Internet.

1.5. TRANSFORMATION DE « L'INTERDICTION AUX MOINS DE 12 ANS » EN « ACCOMPAGNEMENT OBLIGATOIRE PAR UN ADULTE »

- Comme c'est déjà le cas dans plus de quinze pays européens¹, il serait mis fin à l'interdiction de certains films aux mineurs de moins de 12 ans, qui deviendrait un accompagnement obligatoire par un adulte. A chaque fois que cela est possible, le chiffre « 12 » serait explicité par la formulation : « Interdit aux moins de 12 ans, autorisé aux enfants de plus de 9 ans s'ils sont accompagnés par un adulte ».
- Cette obligation s'appliquerait : à toutes les salles de spectacles projetant des films pour lesquels la CCOC a fait cette préconisation ; à toutes les salles de e-sport dans lesquelles seraient joués des jeux vidéo labellisés « 12 » ; à tous les espaces de réalité virtuelle sous réserve évidemment que les spectacles ne soient pas interdits aux moins de 16 ans ou 18 ans.

1.6. RESPONSABILISATION DE FOURNISSEURS DE CONTENUS

La grille élaborée par la commission d'experts de l'enfance et de la petite enfance serait communiquée à tous les fournisseurs de programmes de cinéma, télévision et Internet accessibles sur le territoire national (exception faite de Youtube pour lequel un autre système est prévu compte tenu de sa spécificité, voir *supra*) pour une auto-évaluation de leurs programmes, qui serait validée – ou invalidée - après coup par la commission correspondante : la CCOC pour les préconisations « 12 », « 16 » et « 18 » appliquées aux spectacles cinématographiques ; la CCOCE pour les préconisations « 3 », « 6 » et « 9 » appliquées aux spectacles cinématographiques ; le CSA pour les préconisations « 3 », « 6 », « 9 », « 12 », « 16 » et « 18 » appliquées aux programmes de télévision, avec possibilité de surrencherir sur les préconisations de la CCOC et de la CCOCE

¹ Nous nous excusons de cette imprécision : sur Wikipédia, on en compte 17, mais les précisions obtenues directement auprès des responsables de différents pays européens montrent que Wikipédia n'est pas absolument fiable sur ce domaine, et tous les responsables de tous les pays européens que nous avons sollicités ne nous ont pas répondu.

(voir *supra*) tout en respectant les mêmes tranches d'âge.

Un film pourrait sortir en salle avec cette autorisation provisoire, si la CCOC – ou la CCOCE – n'avaient pas eu le temps de le visionner. Mais si la préconisation décidée par le fournisseur de programme était finalement jugée insuffisante, des sanctions financières pourraient être imposées, et le matériel publicitaire refait en fonction des préconisations décidées par les commissions.

2. **DES PICTOGRAMMES EXPLICATIFS POUR TOUS LES PROGRAMMES**

- La commission d'experts (de préférence européenne, à défaut française) chargée de créer la grille de préconisation d'âges élaborerait en même temps une liste de pictogrammes sur le principe de ceux qui existent aux Pays Bas et dans les jeux vidéo (six au maximum souhaitable).
- Cette grille serait communiquée à tous les producteurs de contenus (programmes de cinéma, télévision et Internet) accessibles sur le territoire national (exception faite de Youtube pour lequel un autre système est prévu) pour une auto-évaluation de leurs programmes. Elle leur permettrait d'informer sur la nature des images susceptibles de perturber les jeunes publics.
- **Pour les jeux vidéo, nous proposons qu'en plus des pictogrammes actuels qui informent sur les contenus de jeux, trois nouveaux pictogrammes soient créés pour informer sur les expériences des joueurs.**

* Un pictogramme pour informer sur le caractère narratif ou non narratif du jeu, et ses durées.

* Un pictogramme « Sécurité Personnelle », regroupant « Messagerie », « Partage de documents » et « géolocalisation ».

* Un pictogramme pour informer sur la nature des micro-transactions dans le jeu et le type de récompenses auxquelles elles donnent accès.

Dans les trois cas, un clic sur le pictogramme correspondant ferait apparaître une arborescence permettant au joueur, ou à son parent, de s'informer largement.

3. CONSEQUENCES POUR LES DIFFERENTS DOMAINES DE L'AUDIOVISUEL

3.1. AUTO-EVALUATION PAR TOUS LES FOURNISSEURS DE PROGRAMMES

Tout fournisseur de contenu audiovisuel, qu'il s'agisse d'un particulier, d'une société ou d'une association aurait l'obligation d'accompagner la mise à disposition au public de tout produit audiovisuel d'une double indication.

- Une indication sur l'âge souhaité (un « 3 » apparaîtrait par défaut).
- Un ou plusieurs pictogrammes éventuels indiquant la nature des images problématiques.

Cette obligation serait valable à la fois pour le cinéma (elle incomberait à la fois aux réalisateurs, aux producteurs et et aux distributeurs, et aucun film ne pourrait sortir sur les écrans sans être accompagné de ces précisions), les programmes de télévision, les programmes et vidéos disponibles sur Internet quel que soit le diffuseur.

Pour respecter ce principe, les plates-formes Internet s'engageraient à mettre en place des logiciels qui permettent de faire une première vérification, et du personnel en nombre suffisant pour vérifier la conformité des œuvres à la grille préconisée.

Les particuliers, sociétés, institutions ou associations ne respectant pas ce principe, ou l'appliquant mal, seraient sanctionnables, sous la forme d'un avertissement et/ou d'une amende.

3.2. VERIFICATION DE LA CONFORMITE DES PRECONISATIONS POUR LES FILMS ET ATTRIBUTION D'UN VISA D'EXPLOITATION

- La CCOC resterait seule habilitée à délivrer aux films un visa d'exploitation.
- Tout film pour lequel le producteur/distributeur/réalisateur estime qu'il est visible par tous publics arriverait directement à la CCOCE. Si cette commission entérine cette proposition, avec les conseils d'âge « 3 », « 6 » ou « 9 » et les pictogrammes correspondants, elle donnerait un avis favorable à la CCOC pour que ce film obtienne son visa d'exploitation sans qu'il soit

forcément nécessaire qu'un comité de la CCOC le visionne. De ce point de vue, la CCOCE aurait les mêmes prérogatives que les comités de la CCOC : elle n'aurait pas le pouvoir de donner un visa, mais donnerait un avis positif pour ce visa à la commission plénière de la CCOC.

- Si la CCOCE estimait qu'un film qui lui est adressé par un producteur/distributeur/réalisateur pour un classement enfant correspond à un classement « 12 » nécessaire, ce film serait renvoyé automatiquement en commission plénière de la CCOC, qui en déciderait. En cas de désaccord (autrement dit si la CCOC estimait que le film ne justifie pas une labellisation à 12 ans), nous proposons qu'un système « à l'essai » - pour les 3 ans suivant la création de la CCOCE – donne à la CCOC le dernier mot. Il serait alors classifié « 9 ».
- Une étude des résultats de ce choix, après 3 ans, pourrait amener à le remettre en cause.

3.3. VERIFICATION DE LA CONFORMITE DES PRECONISATIONS POUR LA TELEVISION ET LES PLATEFORMES VOD

- Le CSA serait chargé de vérifier la conformité de l'auto-évaluation des producteurs de programmes (destinés à la télévision et à la VOD) à la grille commune élaborée par les experts. Il conserverait la possibilité de surenchérir sur les préconisations de la CCOC.
- Une fois la grille d'évaluation commune établie par les experts, la CCOCE créée et l'ensemble du système mis en place, il pourrait être envisagé, à l'essai, par exemple pour une période de 3 ans, la suppression des quotas. Tous les programmes fléchés « 12 » pourraient être diffusés après 20H30, mais jamais avant. Le système serait mis en place à titre expérimental, pour une durée à déterminer, par exemple de trois ans. Après cette période, les différentes instances en place (CCOC, CCOCE, CSA et commission des experts ayant élaboré la grille de classification commune) envisageraient la suite à donner.

L'application d'une grille claire pour les préconisations d'âge aurait en effet pour conséquence, entre autres, d'augmenter le nombre de films classifiés « 12 ». Il serait alors absurde de demander à la CCOC de renoncer à son rôle de protéger le cinéma en envisageant uniquement la protection de la jeunesse. Nous préférons de nombreux films bien fléchés, avec un « accompagnement par un adulte obligatoire entre 9 et 12 ans » correctement attribué, et qui suivra le film tout au long de sa carrière, à un « interdit aux moins de 12 ans » peu utilisé et qui laisse croire ensuite aux parents et aux pédagogues qu'un film qui n'a pas reçu ce label serait « tous publics » alors qu'il ne l'est souvent pas.

- Après trois ans, si telle était la durée retenue, les retours des commissions concernées, et aussi des professionnels du cinéma et des associations de parents, permettraient d'envisager la pérennisation du système ou bien d'autres évolutions possibles. N'oublions pas qu'entre temps, le paysage audiovisuel aura considérablement changé : streaming généralisé, Smart TV, multiplication des chaînes YouTube, films interactifs et réalité virtuelle se seront installés dans le paysage. Des aménagements qui paraissent aujourd'hui problématiques pourraient paraître évidents demain.

3.4. CONSEQUENCES POUR LES JEUX VIDEO

Ils ont leur propre système de classification européen et nous ne proposons pas de le changer, d'autant plus qu'il comporte déjà des labellisations « 3 », « 7 » et « 12 ». En revanche, nous proposons :

- *L'inscription systématique, sur chaque emballage d'un jeu en ligne vendu dans le commerce, à chaque ouverture d'un jeu en ligne et sur chaque publicité d'un jeu en ligne : « Jouer en ligne accroît le risque de pratique excessive ».*
- *L'application aux salles d'arcades et de e-sport des contraintes qui valent pour les films diffusés en salle, à savoir l'obligation de présenter une pièce d'identité pour jouer, ou regarder jouer, à des jeux classifiés « 16 » ou « 18 », et l'obligation pour les mineurs entre 9 et 12 ans d'être accompagnés par un adulte pour jouer, ou regarder jouer, à des jeux classifiés 12.*
- *La création de trois pictogrammes supplémentaires pour informer les joueurs et les parents sur les expériences spécifiques des joueurs dans chaque type de jeu, avec une signalétique en arborescence quand on clique sur l'un d'entre eux.*

Un pictogramme pour informer sur le caractère narratif ou non narratif du jeu, et ses durées.

Un pictogramme « Sécurité Personnelle », regroupant « Messagerie », « Partage de documents » et « géolocalisation ».

Un pictogramme pour informer sur la nature des microtransactions dans le jeu et le type de récompenses auxquelles elles donnent accès.

3.5. CONSEQUENCES POUR LES PLATEFORMES SUR INTERNET

3.5.1. Préconisations pour Netflix Juniors

La grille élaborée pour la classification des œuvres cinématographiques devrait également être appliquée par Netflix. Il serait évidemment bien préférable que cette grille soit mise au point par des experts européens pour que Netflix négocie avec un interlocuteur unique.

3.5.2. Préconisations communes pour Netflix juniors et YouTube kids

Modifier l'option par défaut de lecture automatique des vidéos : l'utilisateur qui voudrait mettre en place cette option devrait cocher lui-même la case, passant ainsi de passif à actif dans cette décision.

Pour ceux qui ont activé l'option « lecture automatique », créer une pause de quelques secondes entre chaque vidéo, accompagné éventuellement d'un jingle indiquant qu'un programme est terminé et qu'un autre va commencer.

Une reprogrammation du minuteur du contrôle parental qui ne s'arrête pas à la seconde programmée par les parents, mais à la fin de la vidéo en cours. Si l'enfant clique sur une autre vidéo, celle-ci ne s'enclencherait pas.

3.5.3. Préconisations pour YouTube

Séparer deux plateformes, l'une « adultes » et l'autre « familles » (comme pour Netflix) : YouTube kids seraient alors articulés avec un système de classification des programmes par âge et pictogrammes identiques à ceux appliqués dans le domaine de la télévision et du cinéma : à savoir 3, 6, 9, et ici 13 au lieu de 12.

Classifier toutes les vidéos de l'espace « familles » : Nous proposons une régulation sur internet en trois temps successifs, correspondant à l'intervention de trois types d'acteurs : le créateur de la vidéo, la plateforme et les usagers.

- Tout créateur d'une vidéo serait obligé de répondre à quelques questions très simples destinées à la classifier.
- La plateforme vérifierait par un algorithme que la signalétique proposée correspond bien aux

contenus proposés.

- La classification apparaîtrait pour tous les utilisateurs qui visionneraient la vidéo en question, avec la possibilité de donner leur avis. Il y aurait deux possibilités.

- *SOIT les internautes donneraient leur avis sur le site Youtube lui-même.*

- *SOIT les internautes donneraient leur avis sur un site dédié, genre Common Sense Media.*

Un plug in pourrait également être installé pour permettre aux parents non seulement de donner leur avis, mais aussi de bloquer certaines vidéos selon les critères qu'ils auraient choisis.

3.5.4. Préconisations pour Facebook

Modifier l'option par défaut de lecture automatique des vidéos

Sur Facebook, cela concernerait non seulement l'enchaînement des vidéos, mais également leur lancement automatique sur le fil d'actualité des internautes. L'utilisateur qui voudrait mettre en place cette option devrait cocher lui-même la case, passant ainsi de passif à actif dans cette décision. Cette option pourrait concerner tous les profils, ou au moins ceux des mineurs.

Apparition de « tags » sur les vidéos

Les vidéos diffusées sur Facebook pourraient être accompagnées (au dessus ou en dessous) de tags expliquant si la vidéo contient des images pouvant choquer l'utilisateur. Ces tags pourraient prendre la forme de mots, de pictogrammes ou d'émoticônes, et représenteraient les types de contenus précédemment décrits (violence, peur, sexualité, etc.).

Création de nouveaux émoticônes

Les utilisateurs disposent déjà des émoticônes représentant la joie, la colère, la tristesse et la surprise. Cela leur permet d'exprimer ce qu'ils ont ressenti pendant le visionnage d'un contenu. Il pourrait être intéressants qu'apparaissent d'autres émotions, et notamment la peur.

3.6. CONSEQUENCES POUR LES SITES PORNOGRAPHIQUES

Nous proposons :

- La mise en place d'un disclaimer clairement dissuasif à l'ouverture de chaque site pornographique souhaitant diffuser sur le territoire français, afin d'en écarter des jeunes mineurs qui pourraient être confrontés à de tels sites par hasard, sans intention de les explorer.
- La mise à l'essai du procédé « mobile connect » pour identifier le caractère majeur ou non d'un utilisateur.
- Que tous les sites souhaitant diffuser en France des contenus pornographiques soient soumis à l'obligation de respecter ces critères. A défaut, ils seraient bloqués sur la base d'une décision prise par un magistrat.

3.7. CONSEQUENCES POUR LES JOUETS CONNECTES ET ROBOTS CONVERSATIONNELS

- Nous proposons d'élargir les mesures de protection des mineurs cantonnées aujourd'hui aux écrans fixes ou nomades à l'utilisation de nouveaux objets numériques pouvant proposer différentes formes d'interaction à travers un écran, comme des jouets ou des robots interactifs munis d'un écran.
- Nous proposons qu'une institution – existante ou à créer - puisse avoir un droit de regard et de ratification sur ces produits.
- La préconisation « 3 » devrait par défaut apparaître sur tout écran d'un robot communicationnel qui en est muni. Le problème devrait également concerner les assistants vocaux connectés à Internet.

4. INFORMER SUR TOUS LES SUPPORTS :

4.1. SUR LES AFFICHES ET LES EMBALLAGES

Pour une parfaite lisibilité, nous proposons que les préconisations d'âge apparaissent sous la forme

suivante : les interdictions en salles « 16 » et « 18 » devraient apparaître dans un rond rouge ; l'interdiction en salle aux mineurs de moins de 12 ans (et plus de 9 ans non accompagnés par un adulte) apparaîtrait dans un rond orange ; les conseils concernant les tranches d'âge 3 ans, 6 ans et 9 ans apparaîtraient dans un rond vert.

Ces préconisations d'âge, et les pictogrammes qui les justifient, devraient apparaître à la fois :

- Sur les affiches de cinéma et de jeux vidéo : il conviendra de préciser la taille de cette signalétique sous la forme d'un pourcentage de la surface globale de l'affiche, et son emplacement obligé, de préférence en bas pour qu'elle soit facilement lisible sur les affiches installées dans les lieux publics.
- Sur les programmes (sites internet, documents papier présentant les programmes de télévision).
- Sur les boîtes de jeux vidéo, DVD et Blu-Ray de manière toujours visible : il conviendra de préciser une taille, et de faire apparaître à la fois la préconisation d'âge (« 3 » par défaut) et les éventuels pictogrammes sur le devant des boîtes, et pas au dos.

4.2.AU DEMARRAGE DE CHAQUE FILM, DE CHAQUE BANDE ANNONCE ET DE CHAQUE PROGRAMME, QUEL QUE SOIT LE SUPPORT

4.2.1. Pour ce qui concerne les films au cinéma ou à la télévision, les programmes spécifiques à la télévision, et les programmes sur plateforme VOD

Les indications d'âge et les pictogrammes correspondant devraient apparaître

- Juste avant le lancement pendant une durée à déterminer, par exemple cinq secondes.
- Sur les clips publicitaires présentant les films des semaines à venir pendant la même durée, par exemple cinq secondes.

4.2.2. Pour ce qui concerne les jeux vidéo

- Sur la bibliothèque de jeu de chaque joueur, sur les plateformes de distributions de jeux en ligne comme *Steam*, et à chaque la fois sous forme du chiffre précisant les âges, et les éventuels pictogrammes explicatifs. Un clic sur un pictogramme ferait apparaître d'éventuelles informations complémentaires en arborescence, notamment pour les indicateurs

« sécurité personnelle » et « microtransactions ».

- Sur l'écran de chargement du jeu lui-même, à chaque nouvelle ouverture du jeu, pendant une durée à déterminer, par exemple cinq secondes.
- Sur l'écran de chargement des bande-annonces.

5. RESPONSABILISER LES USAGERS ET LES ASSOCIER A LA SIGNALÉTIQUE

- *Les réseaux sociaux* peuvent contribuer à une meilleure compréhension et acceptation du système par les spectateurs (modèle du British Board of Film Classification).
- *Les sites dédiés* comme le collectif Pédago Jeux, le site « mon-enfant-et-les-écrans », le site « Films pour enfants », le site « Le Kinéscope » devraient faire l'objet de plus d'informations.
- *Les moyens émergents* doivent être mieux exploités, notamment un site de notation des vidéos (projet *You rate it*), un *Plug in* téléchargeable ou un site d'information et d'éducation aux médias comme le site américain *Common Sense Media*.

6. MIEUX FORMER LES INTERLOCUTEURS DES ENFANTS POUR EN FAIRE DES PERSONNES RESSOURCES

- Les enseignants, éducateurs et animateurs socio-éducatifs, doivent être formés à la question des images et de leur réception par les enfants, dans le cadre de la formation initiale et de la formation continue. Le nombre de professeurs documentalistes devrait également être renforcé.
- Des outils plus nombreux devraient être mis à leur disposition sur le terrain (bibliothèque de DVD adaptée aux enfants mise en place par chaque municipalité, accès à une ou plusieurs plateformes d'information auxquelles les municipalités prendraient un abonnement, création

d'une plateforme mutualisée).

- Dans la mesure où il n'existe pas actuellement de critères objectifs permettant d'évaluer la sensibilité des jeunes publics au paysage audiovisuel, il est essentiel de valoriser les remontées de terrain. Ce travail pourrait notamment associer le dispositif « Enfance au cinéma », sous la forme d'un questionnaire anonyme proposé aux enfants après chaque séance de visionnage, afin de mieux comprendre la façon dont ils ont perçu le film qu'ils ont vu. Cela permettrait d'établir une base de comparaison sur la réactivité des élèves à tel ou tel spectacle selon les régions et dans le temps.
- Nous proposons que la Ville de Paris prenne l'initiative de créer une telle plateforme mutualisée sur laquelle des courts-métrages seraient à disposition avec une indication d'âge, de façon à permettre aux éducateurs, enseignants, et personnels de cantine amenés à gérer parfois les pauses méridiennes, de savoir se fournir en films de qualité correspondant aux âges des enfants auxquels ils s'adressent.

7. L'HARMONISATION EUROPEENNE

Il est essentiel de prévoir à terme un cadre européen, qui constituera un meilleur interlocuteur pour les entreprises américaines, tout en préservant pour les états la possibilité d'imposer leurs propres préconisations sur leur territoire.

Dans un premier temps, il pourrait être prévu, à titre transitoire, que les films produits en Europe et ayant un visa dans leur pays d'origine bénéficient *a priori* du même visa dans les pays européens d'accueil.

Dans un second temps, les réformes pourraient s'engager dans quatre directions.

- Un comité d'experts européen fixerait les tranches d'âge souhaitables et les critères propres à chacune. Ces préconisations devraient comporter à la fois l'indication d'un âge souhaité et le contenu des pictogrammes explicatifs.
- Tout fabricant d'un programme en pratiquerait une auto-évaluation qui serait validée par une commission *ad hoc*.
- Ces informations seraient transmises à chaque commission nationale (en France, la CCOC gérant les préconisations pour les spectacles interdits aux moins de 12 ans non accompagnés, aux moins de 16 ans et aux moins de 18 ans, et la CCOCE (à créer) gérant les préconisations déconseillant certains spectacles aux moins de 3 ans, aux moins de 6 ans et aux moins de 9

ans. Chaque commission nationale gèrerait alors cette proposition de deux façons complémentaires : elle déciderait d'accepter la tranche d'âge proposée par la commission européenne ou de la changer ; et elle déciderait de la valeur de simple préconisation, ou d'interdiction, attachée à cette tranche d'âge.

- Ce schéma général serait complété par des institutions chargées de recueillir les plaintes des usagers et de leurs associations : une commission européenne pour la contestation possible des préconisations européennes ; et une commission nationale par pays, pour la contestation possible des préconisations nationales.

INTRODUCTION

L'être humain a toujours noué avec les images une vie psychique intense et ambivalente². Nous parlons bien sûr à la fois des images matérielles et des images mentales. Car n'oublions pas que l'accent a été attiré très tôt sur la relation étroite entre qui unit les unes et les autres : en Occident, le christianisme s'est préoccupé très tôt de l'éducation par les images et des risques que des représentations ambiguës peuvent faire courir à des esprits fragiles. En effet, la façon dont nous interagissons avec les images matérielles n'est que le reflet des diverses formes de relation que nous établissons avec nos images mentales. Dans un cas comme dans l'autre, nous y entrons en imagination, nous y naviguons, nous les transformons et nous nous laissons transformer par elles, et même lorsque nous parvenons à donner aux images que nous voyons un sens partagé, nous ne pouvons jamais nous empêcher de penser qu'une partie de leur signification nous échappe toujours. Autrement dit, les images qui nous entourent ne sont pas seulement des signes, comme le XXème siècle a été tenté de le penser, mais fondamentalement des espaces de relations et des opérateurs de transformation psychique et sociale, exactement comme le sont nos représentations mentales.

Cette origine détermine évidemment la logique des diverses machines à images que l'homme a successivement inventées. Tout d'abord, puisqu'il s'immerge dans les images, il a inventé des procédés qui facilitent cette immersion : la perspective, bientôt suivie par le trompe-l'œil, puis la photographie en relief et plus récemment les spectacles en 3D, les écrans géants sphériques et la réalité virtuelle.

Ensuite, puisque l'homme transforme ses images intérieures, il a créé des machines à images qui permettent à leurs usagers d'en transformer les contenus à leur gré. C'est ce qui a assuré le formidable succès des jeux vidéo dans lesquels le joueur est invité à prendre des décisions qui transforment les images qu'il a sous les yeux : choisir son chemin, ses actions, mais aussi son point de vue qui peut être, selon les cas auto centré, hétéro centré ou allo centré. Demain, le marché des films interactifs « jouables » sur téléphone mobile, ordinateurs ou Smart TV, s'ouvrira largement aux seniors séduits par l'interactivité, mais réticents aux jeux vidéo, et à des adolescents qui trouveront une autre façon de se raconter des histoires.

Enfin, puisque l'homme tente de donner à ses images du dedans un sens partagé en les racontant, il a créé la critique d'art avec l'idée d'assigner à chaque image « sa » signification... jusqu'à s'apercevoir que tout y est affaire de moment, de personne, de contexte et d'environnement.

Mais en même temps, dans la mesure où les images ont le pouvoir de transformer leurs spectateurs, les autorités en place ont toujours veillé à en réguler la création et la circulation. Pendant longtemps,

² Serge Tisseron (1995), *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*, Paris, Pluriel, 2010

les commandes publiques ont joué ce rôle dans le but de manipuler les représentations et les croyances. Mais l'apparition au XVIIIème siècle des spectacles publics de lanterne magique³, et surtout le développement fulgurant de l'image animée au XXème, ont amené le législateur à penser d'autres formes d'intervention. Tous les gouvernements, démocratiques ou non, ont trouvé de bonnes raisons d'imposer des réglementations nouvelles, différentes de celles qui étaient appliquées auparavant. Ce nouveau média ne réunissait en effet pas seulement des spectateurs dans un espace clos, comme le théâtre, il permettait à un nombre illimité de spectateurs de découvrir simultanément le même spectacle dans des lieux différents. Ses pouvoirs de manipulation inquiétèrent, mais suscitèrent aussi rapidement l'intérêt des pouvoirs en place. Le contrôle de la production et de la diffusion des images animées est devenu très vite un enjeu majeur de propagande, comme l'a montré le contrôle mis en place autant par l'Allemagne nazie que par la Russie stalinienne. En France, la commission de classification du cinéma est issue de la Commission de contrôle du Centre national du cinéma et de l'image animée, instituée le 3 juillet 1945. Dans une Europe des nationalismes, le mot de « contrôle » était en effet associé à l'idée d'une transformation des individus par un changement maîtrisé de leur environnement social, dont le contrôle du cinéma faisait partie. Dans le même ordre d'idées, une importance considérable était donnée aux « actualités » qui devaient imposer une vision univoque des événements nationaux et internationaux à l'ensemble d'une population pensée comme une masse mobilisable au service de la cause décidée par les pouvoirs nationaux. La protection des jeunes publics, censés être facilement influençable, s'est d'abord alignée sur ce modèle.

Le développement de nouvelles formes d'écrans a ensuite entraîné à chaque fois le développement de nouvelles instances de régulation à destination des jeunes publics, qui se sont adaptées à la fois à leur spécificité technologique et à l'évolution des mœurs. A tel point qu'il existe aujourd'hui trois institutions héritières chacune d'une histoire spécifique : la Commission de classification des œuvres cinématographiques (CCOC), le Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA) et la norme PEGI (Pan european Game information). Si les personnes qui ont grandi avec l'apparition successive de ces différentes préconisations s'en accommodent, les nouvelles générations qui sont confrontées à ces repères en même temps en sont souvent désorientées. D'autant plus que leurs repères personnels reposent d'abord sur la norme PEGI, puisqu'ils ont été très tôt familiarisés avec elle dans les jeux vidéo.

Pour ne rien arranger, les trois systèmes (CCOC, CSA et norme PEGI) présentent de fortes

³ Laurent Mannoni, *Trois siècles de cinéma, de la lanterne magique au cinématographe*, Paris, Réunion des musées nationaux, coll. « Collections de la cinémathèque française », 1995, 272 p. (ISBN 2-7118-3373-9)

divergences à la fois dans leurs principes d'interprétation, leurs modes de fonctionnement et leurs régimes juridiques, ce qui ne va pas sans poser de nombreux problèmes. Ajoutons à cela diverses incohérences, internes à chaque système et d'un système à l'autre, et enfin un problème commun aux trois systèmes : le manque de justification des décisions qui va de pair avec leur manque de visibilité par les usagers, en l'occurrence les parents et les enfants. On comprend alors qu'il soit urgent de repenser l'ensemble des mesures de protection de la jeunesse dans le domaine de l'audiovisuel.

1. CINQ DEFIS MAJEURS

En pratique, ces trois systèmes, qui étaient censés correspondre à l'origine à trois technologies particulières avec leurs modèles économiques et leurs moyens d'accès propres, sont confrontés à cinq défis majeurs.

1.1. LA DEMATERIALISATION DES PRODUITS

Tous les contenus sont aujourd'hui accessibles sur tous les supports. Les films ne sont plus seulement vus au cinéma, mais ils peuvent l'être partout, tandis que les programmes de télévision peuvent être regardés sur son ordinateur ou sur son smartphone. Les jeunes consultent de plus en plus les films et séries sur leurs téléphones et tablettes, et les jeux vidéo peuvent être achetés directement en ligne de telle façon qu'aucune boîte ne vient rappeler aux utilisateurs les préconisations jeunesse qui peuvent y être inscrites. La télévision est minée par la concurrence de YouTube, énormément regardé par les jeunes, et par les sites de streaming sur lesquels sont diffusées des publicités peu recommandables. Le cinéma reste le seul lieu public de visionnage, mais certains chercheurs n'hésitent pas à prédire que les salles de cinéma seront de plus en plus désertées. Les plus gros consommateurs de films français d'auteurs sont en effet les séniors. « *Dans dix ou vingt ans, ils ne seront plus là, et nos études montrent qu'ils ne seront pas remplacés* », dit Olivier Donnat, en charge au ministère de la culture d'études régulières sur les consommations culturelles des Français⁴. Quant aux jeux vidéo, ils sont

⁴ Michel Guerrin, *Le Monde*, 26.10.2018 : « La thèse du ruissellement, selon laquelle plus l'offre culturelle sera riche, plus elle sera partagée par tous est illusoire ». https://www.lemonde.fr/idees/article/2018/10/26/la-these-du-ruissellement-selon-laquelle-plus-l-offre-culturelle-sera-riche-plus-elle-sera-partagee-par-tous-est-illusoire_5374718_3232.html#

appelés à une formidable montée en puissance avec le développement de la réalité virtuelle, qui portera l'immersion, et donc aussi les pouvoirs de transformation des images qui lui sont associés, à un degré jamais atteint et dont les conséquences sont encore difficiles à apprécier.

1.2. L'ANONYMAT DES ACHATS

Cette dématérialisation a pour conséquence que chacun peut aujourd'hui acheter un produit en ligne de façon quasiment anonyme, tout au moins pour sa famille et ses proches, car la centrale d'achat peut facilement identifier chaque acheteur pour les nécessités de ses promotions commerciales. Ce contexte de dématérialisation et d'anonymat de l'achat oblige à réfléchir non seulement sur les différents systèmes de classification existants, mais à s'interroger aussi sur leur adaptation aux nouveaux usages.

1.3. LA ZONE GRISE D'INTERNET

La consommation intensive de vidéos par les jeunes recoure tant aux offres légales qu'aux contenus illicites⁵. Les 15-24 ans privilégient avant tout l'accès aux œuvres, quel qu'en soit le moyen. Ainsi, 70 % d'entre eux déclarent avoir recours à des sites illicites, un taux élevé comparé aux 26 % de profils illicites parmi les internautes de 25 ans et plus. Plus précisément, un tiers (34 %) des 15-24 ans disent avoir des usages illicites uniquement occasionnels, se rendant généralement sur des sites légaux et parfois seulement sur des sites illicites. De plus, 22 % équilibrent leurs pratiques entre sites licites et illicites. A partir de 13 ans, le téléphone devient le support préféré pour regarder du contenu « culturel » (au sens large). Les jeunes regardent à 77% des vidéos « *de courte durée* », manière de dire « des vidéos sur Youtube » (Youtubeurs, parties de jeux filmées, extraits de films, etc.). Films et dessins animés représentent 45% des vidéos regardées. Jamais plus d'1/3 des enfants dans la tranche 8-14 navigue avec un contrôle parental. Aujourd'hui, en simplement deux clics, des mineurs peuvent accéder à des contenus pornographiques.

⁵ https://www.afjv.com/news/9441_consommation-culturelle-en-ligne-des-15-24-ans-hadopi.htm

1.4. L'EFFACEMENT DES FRONTIERES NATIONALES

Si le système des Etats nations s'est révélé totalement adapté à réguler le livre, le cinéma et la télévision qui sont produits et diffusés sur son sol dans la langue nationale, il ne semble pas adapté à un Internet qui ne connaît aucune règle, et agit moins par les scénarios intentionnellement construits que par le choc des images. Que peut-on faire face à l'accès beaucoup trop simple à tout type de contenu pour des enfants ayant un accès à internet ? Que faire également des classifications présentées dans les plateformes VOD, notamment Netflix, Youtube ou Amazon Prime, très prisées actuellement chez les jeunes ? Il est essentiel de penser européen.

1.5. LES IMPACTS DE L'ACCELERATION TECHNOLOGIQUE SUR LES EXPERIENCES DES UTILISATEURS

L'industrie des produits audiovisuels connaîtra trois évolutions majeures dans les années à venir, avec de nouveaux matériels, de nouveaux modèles économiques à explorer et de nouvelles façons d'utiliser les écrans. Les nouveaux matériels concerneront notamment le développement de la réalité virtuelle, en salles de jeu et à domicile, avec des casques de plus en plus ergonomiques, et le streaming généralisé. Les nouveaux modèles économiques concerneront la généralisation du *free to play*, avec la généralisation des microtransactions⁶, et le développement du jeu narratif et du film interactif. Cette double expansion amènera rapidement à revoir la frontière qui semble bien établie aujourd'hui entre « écrans passifs » et « écrans actifs », permettant une convergence des préconisations en matière de protection de la jeunesse entre le cinéma, la télévision, les plateformes et le jeu vidéo. Cette convergence inévitable oblige à réfléchir dès aujourd'hui à ce qui sera une évidence pour tous dans moins de cinq ans. Enfin, il en résultera des impacts encore inconnus sur l'expérience joueur, qui ira de l'image fixe à la réalité virtuelle en passant par tous les intermédiaires. L'accent mis actuellement par les diverses instances de protection de la jeunesse sur le contenu des images - conforme à la tradition sémiologique bien établie par l'occident qui n'a jamais voulu voir dans les images autre chose que des signes - devra aussi de plus en plus prendre en compte leurs moyens de mise en

⁶ Pour l'année 2017, l'entreprise Activision-Blizzard a généré 7.16 milliards de dollars de revenus. Parmi cette imposante somme, 4 milliards de dollars, soit plus de la moitié proviennent uniquement des microtransactions (: <https://gamewave.fr/hearthstone/les-micro-transactions-ont-rapporte-plus-de-4-miliards-de-dollars-a-activision-blizzard-en-2017>).

présence, et les différentes formes de récompenses et gratifications trouvées dans les écrans, susceptibles d'induire des transformations très différentes des modes de pensée et d'agir des utilisateurs.

2. REPENSER LA PROTECTION DES JEUNES PUBLICS DANS LE DOMAINE DE L'AUDIOVISUEL

Face à ces cinq défis, plusieurs axes nous paraissent essentiels à prendre en compte.

2.1. ASSURER UNE MEILLEURE INFORMATION DES USAGERS

L'information ne doit pas reposer seulement sur une plus grande visibilité des éléments destinés à informer le public (tels que les restrictions d'âge et autres précisions possibles), mais aussi informer sur leur signification. Il est primordial que les parents aient une connaissance des enjeux des écrans à chaque âge pour réguler en connaissance de cause les modes de consommation de leurs enfants, en choisissant des programmes de qualités qui leur sont adaptés. Le développement des achats intégrés dans les jeux vidéo, et bientôt de la réalité virtuelle, va obliger à informer non plus seulement sur l'existence des contenus visuels et auditifs présents dans les jeux (telles que scènes effrayantes ou propos stigmatisants) mais aussi sur l'existence des interactions possibles et sur leur caractère possiblement problématique pour certaines tranches d'âge.

La nouvelle convergence numérique oblige à penser un seul système de classement pour les films, les programmes et les jeux vidéo, prenant en compte à la fois les tranches d'âge au-dessous desquelles l'utilisation de certains produits peut perturber un enfant, et des pictogrammes explicatifs permettant d'informer sur leurs justifications.

2.2. PERMETTRE AUX PERSONNES DE S'APPROPRIER LA CAPACITE DE JUGER

Les parents sont les premiers éducateurs de leurs enfants et ils ont besoin d'être aidés mieux qu'ils ne le sont aujourd'hui. Une meilleure information des consommateurs et des personnels en charge des enfants doit figurer au premier rang des préoccupations. Il importe aujourd'hui d'utiliser tous les

moyens de communication traditionnels ou émergents pour informer les parents des préconisations d'âge concernant certains programmes, des raisons de ces préconisations, et des moyens d'utiliser les différentes technologies disponibles pour limiter l'accès de leurs enfants à des programmes susceptibles de les perturber. Et il est également important d'y ajouter les possibilités pour les parents s'informer mutuellement en leur donnant la possibilité de confronter leurs avis sur diverses plateformes.

Face au digital, développons les possibilités de l'Internet 2.0 et favorisons la co-information. Il est essentiel non seulement de mieux informer les parents, mais aussi de travailler « main dans la main » avec eux. Pour cela, il faut envisager de créer non seulement des dispositifs de signalement, mais aussi des dispositifs d'auto-évaluation. Afin de redoubler les moyens d'information officiels de la possibilité pour les parents de donner leur avis, et aussi aux enfants de le faire.

2.3. ASSURER LA FORMATION DES PERSONNES RESSOURCE

Aucun système n'est efficace sans une pédagogie qui l'explique et lui donne son sens. Une large éducation est indispensable, et pas seulement sur les préconisations en faveur de la jeunesse. L'ignorance autour des jeux vidéo est un frein à un usage positif et sain du médium : sans un travail pour mieux faire connaître ce médium et sans un changement des mentalités afin de diminuer les jugements de valeurs, le risque d'usages problématiques est accru.

C'est pourquoi il est essentiel de se préoccuper de la place que les éducateurs et les pédagogues peuvent prendre dans la sensibilisation des jeunes publics. Bien informés, ils peuvent se transformer en ambassadeurs des bonnes pratiques. Il serait important pour cela par exemple d'organiser des journées sur les jeux en ligne dans les collèges et les lycées, ainsi que des soirées de sensibilisation auprès des parents, en veillant toujours à ne pas diaboliser les outils numériques, mais en gardant à l'esprit qu'il est tout aussi important d'apprendre à s'en servir que d'apprendre à s'en passer.

Première partie

FRANCE : ETAT DES LIEUX

Il existe actuellement, en France, trois instances de protection des mineurs dans le domaine audiovisuel qui ont successivement été mises en place à l'occasion de trois innovations technologiques majeures à l'origine de nouvelles formes d'images et de nouveaux moyens d'y avoir accès : le cinéma, la télévision et du jeu vidéo. Ces trois instances sont la Commission de Classification des Œuvres Cinématographiques (CCOC), le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA), et l'ensemble de commissions mises en place par les éditeurs de jeux afin d'éclairer les consommateurs en leur proposant la norme PEGI, pour *Pan European Games Information*.

Ces trois systèmes correspondent à trois politiques distinctes d'information des usagers dans un but de protection des mineurs : interdiction, préconisation et auto-régulation. L'interdiction est le mode de régulation actuellement en place à la Commission de classification du cinéma ; la préconisation est le mode de régulation actuellement en place dans le cadre du CSA ; enfin, l'auto-régulation est le mode de régulation actuellement en place dans le domaine du jeu vidéo sous la forme de la norme PEGI. Chacune de ces institutions organise également la possibilité, pour les consommateurs mécontents ou inquiets des décisions prises, d'alerter et/ou de demander des explications, ou même une modification de ces préconisations.

Le développement fulgurant d'Internet a enfin créé la nécessité de réfléchir aux moyens spécifiques par lesquels le jeune public pourrait être protégé de contenus problématiques.

1. LA COMMISSION DE CLASSIFICATION DES ŒUVRES CINÉMATOGRAPHIQUES

1.1. HISTORIQUE

Le cinéma est aujourd'hui le seul secteur culturel nécessitant une autorisation préalable de la puissance publique avant la communication d'une œuvre au public.

Cette particularité s'explique par le fait qu'il ait été d'emblée jugé potentiellement plus dangereux que les autres arts. Tout d'abord, il associe des images à des paroles et à de la musique, et ensuite il touche des communautés rassemblées dans une salle obscure, et qu'il est à ce titre susceptible de provoquer des phénomènes collectifs. Mais le théâtre avait réalisé une telle situation bien avant le cinéma. C'est donc plutôt du côté du caractère démocratique du cinéma et de la facilité de sa production qu'il faut chercher l'attention particulière que le législateur lui a consacrée. De ce point de vue, l'analogie serait moins à chercher du côté des spectacles de théâtre que du côté des spectacles de lanterne magique : dans les deux cas, la représentation peut s'improviser dans n'importe quelle pièce sombre, et dans les deux cas, elle peut être organisée devant un public populaire. D'ailleurs, les spectacles de lanterne magique avaient éveillé l'attention de la police dès la révolution française.

Si les restrictions d'exploitation sont considérées aujourd'hui comme indispensables à la protection des mineurs, la préoccupation du législateur a donc d'abord été d'ordre public, en créant, parallèlement à la police générale, une « *police spéciale* du cinéma successivement confiée aux ministres de l'Intérieur, de l'Instruction publique, du Commerce, de l'Education, de l'Information puis de la Culture »⁷. Mais la volonté de l'état de contrôler les productions se doublait d'emblée d'une inquiétude sur les conséquences locales possibles de certains spectacles sur l'ordre public. C'est pourquoi le législateur a également permis aux maires et aux préfets de passer outre les décisions ministérielles de classification lorsqu'ils estiment devoir sauvegarder le bon ordre dont ils sont les garants. Autrement dit, ces autorités ont le pouvoir d'interdire certains spectacles sur leur commune ou d'en limiter la portée.

Actuellement, le code du cinéma et de l'image animée prévoit que tout film diffusé en public doit recevoir, de la part du ministre de la culture, et après avis de la commission de classification des œuvres cinématographiques, un visa d'exploitation. Ce code s'applique donc initialement aux films diffusés en public, ce qui explique que l'arsenal permettant de fonder les préconisations relève à

⁷ Christophe Triollet (2015). *Le contrôle cinématographique en France, quand le sexe, la violence et la religion font encore débat*, Paris, L'Harmattan, p. 153.

l'origine du droit commun. À côté des critères objectifs de classification justifiés par l'application de la loi commune à la réalisation et la diffusion d'œuvres cinématographiques, il a existé pendant longtemps d'importants critères liés à la situation politique. Le communisme, la colonisation et les propos jugés injurieux pour le président de la république ont longtemps justifié des coupures cinématographiques. Jusqu'à l'annonce faite par Giscard d'Estaing, le 28 avril 1974, de la fin de la censure.

Aujourd'hui que la censure politique n'existe plus, le sexe et la violence au cinéma constituent, avec la religion, les principales sources de décision de la commission de classification des œuvres cinématographiques, et aussi de contestation et d'action en justice engagées contre certaines décisions

En 1990, le décret du 23 février a donné le cadre du fonctionnement actuel de la commission en remplaçant les interdictions de représentation aux mineurs de moins de 13 ans et moins de 18 ans (décidée par le décret du 18 janvier 1961) par des interdictions aux moins de 12 ans et moins de 16 ans. Mais ce décret ne mentionne aucun critère de classification. C'est donc en se référant directement à la loi commune qu'ont été posés les fondements juridiques inspirant les décisions de la commission, les spectacles cinématographiques pouvant faire l'objet de poursuites pénales sur la base de certaines infractions de droit commun. Il s'agit d'abord des dispositions de la loi sur la liberté de la presse étendue aux images et aux documents visuels, puis de la diffamation et de l'injure qui ont motivé des décisions de justice, et ensuite de l'incitation à la discrimination, à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur appartenance ou de leur non-appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée ; et enfin des diverses formes d'outrages outrage aux « bonnes mœurs ».

Par exemple, l'article 227-24 du code pénal sanctionne la diffusion de messages « violents ou pornographiques ou de nature à porter atteinte à la dignité humaine » susceptibles d'être vus ou perçus par un mineur ; les articles 226-2 et 226-8 du code pénal punissent les atteintes à l'intimité de la vie privée ; l'article L 34 21-4 du code de la santé publique sanctionnent la présentation sous un jour favorable ou la provocation à la consommation de stupéfiants ; et l'article 223-13 du code pénal punit « le fait de provoquer au suicide d'autrui » lorsqu'il a été suivi d'un passage à l'acte ou d'une tentative, et prévoit même la confiscation, voir la destruction des « documents écrits, visuels et sonores ayant servi à réaliser l'infraction » lorsque le délit aura été commis par un moyen de communication audiovisuelle.⁸ C'est donc un ensemble de dispositions pénales et de jurisprudences qui définit le cadre des critères utilisés par la commission de classification des œuvres cinématographiques dans

⁸ Christophe Triollet, *op. cit.* page 57

ses préconisations aux mineurs.

1.2. COMPOSITION DE LA COMMISSION ET DES COMITES DE CLASSIFICATION (AUTREFOIS APPELES « SOUS-COMMISSIONS »)

La Commission de classification est composée, outre le président (choisi parmi les membres du Conseil d'Etat) et le président suppléant (Haut fonctionnaire du Ministère de la Culture), de 27 membres titulaires et de 54 membres suppléants répartis en quatre collèges.

1° Collège des administrations : 5 membres titulaires et 10 suppléants, représentant les Ministères de l'Education Nationale, de la Justice, de la Jeunesse et des Sports, de la Famille et de la Santé (parmi eux des magistrats, juristes ou inspecteurs généraux).

2° Collège du jeune public : 4 membres titulaires et 8 suppléants, âgés de 18 à 24 ans au moment de leur nomination.

Ce sont des étudiants : formation cinéma/audiovisuel, philosophique ou juridique en université ou école spécialisée type Fémis, Institut national de l'audiovisuel (INA) ou Institut International de l'image et du son (3IS). Ils sont choisis par le ministre de la culture sur proposition de la présidente du CNC et des ministres chargés de l'éducation nationale, de la famille et de la jeunesse.

3° Collège des experts : 9 membres titulaires et 18 suppléants.

Ce sont des médecins, pédiatres, psychiatres, pédopsychiatres, psychologues, éducateurs spécialisés - Protection judiciaire de la jeunesse (PJJ), magistrats et représentants du Défenseur des Droits, du Conseil supérieur de l'audiovisuel (CSA), de l'Union Nationale des Associations Familiales (UNAF) et de l'Association des Maires de France (AMF : donc des élus - très souvent des anciens maires, des adjoints au maire ou conseillers municipaux en exercice).

4° Collège des professionnels du cinéma : 9 membres titulaires et 18 suppléants représentant les différentes organisations professionnelles du cinéma.

Ce sont les exploitants, distributeurs, producteurs, auteurs-réalisateurs, techniciens et journalistes-critiques de cinéma. Sont représentés actuellement l'AFCAE (Association Française des Cinémas d'Art et d'Essai), l'ARP (Société civile des Auteurs Réalisateurs Producteurs), le DIRE (Distributeurs indépendants Réunis Européens), la FNCF (Fédération Nationale des Cinémas Français), la FNDF (Fédération Nationale des Distributeurs de Films), le SPI (Syndicat des Producteurs Indépendants), l'UPC (Union des producteurs de cinéma), la SRF (Société des Réalisateurs de Films) et le SFCC (Syndicat Français de la Critique Cinématographique).

Participent également aux séances de la commission, à titre consultatif, sans prendre part aux votes, des représentants des ministères en charge : de la Culture (issus notamment de l'inspection générale des affaires culturelles) ; des Affaires Etrangères (des membres de l'Institut français dont le Directeur-adjoint du département cinéma et un chargé de mission Amériques-Caraïbes de ce même département) et de l'Outre-Mer (ce dernier ministère ne souhaitant plus siéger lors du prochain mandat 2019-2021). Le Ministère de la Culture n'intervient pas donc dans les délibérations. Dans l'affaire du film *La Religieuse*, le Ministre de la Culture a refusé de « faire de la censure » et a confié cette tâche au Ministère de l'information. **Les Ministères de la Santé, de la Justice, etc. ont donc un poids beaucoup plus important que le Ministère de la Culture qui n'a pas vraiment le droit de parole, uniquement un avis consultatif. Le Ministère de l'intérieur, par ailleurs, a des pouvoirs sur la fermeture des sites (pornographiques par exemple) sur Internet.**

1.3. FONCTIONNEMENT

C'est le ministre de la culture seul qui délivre aujourd'hui le visa d'exploitation des œuvres cinématographiques. Depuis le décret du 23 février 1990, une commission administrative est chargée de l'assister en rendant un avis sur chaque œuvre afin qu'il puisse exercer son pouvoir.

Chaque demande de visa d'exploitation fait l'objet d'une projection du film correspondant en comités de classification.

Les membres des comités de classification (70 membres) ont des profils diversifiés mais ayant un lien par leurs activités avec le milieu du cinéma et/ou de l'enfance et de l'adolescence (éducation, encadrement, protection ou recherche). Nous avons donc majoritairement (en activité ou à la retraite) des distributeurs, producteurs, réalisateurs, scénaristes, comédiens, techniciens, éditeurs, programmeurs et journalistes-critiques de cinéma mais aussi quelques pédiatres, psychiatres, magistrats, directeurs périscolaires ou d'associations d'aide aux jeunes en difficulté, responsables de la déontologie pour des programmes télévisuels ou enseignants et professeurs d'université spécialisés dans le domaine audiovisuel⁹. Les comités regroupent 6 personnes, une demi-journée par semaine.

⁹ Indemnité des membres : Les membres des comités et de la commission de classification sont des collaborateurs permanents du service public (sans contrat de travail). Ils perçoivent une indemnité à raison de leur fonction (forfait pour les présidents de 251,60 euros) ou de leur présence par séance (33,53 euros pour les membres et 39,14 euros (brut) pour les rapporteurs). Les membres des comités sont au minimum présents une demi-journée dans la semaine (matin : 9h/12h30 ou après-midi : 14h/17h30) : ils sont indemnisés par séance (qui comportent très souvent deux longs métrages, un court métrage voir des bandes annonces). Certains font plusieurs séances par semaine pour des remplacements et donc augmentent leurs indemnités. Les membres des comités et de la commission de classification (ainsi que les agents habilités par le ministre chargé de la culture : cela concerne la présidence et un directeur du CNC, le ministre et quelques membres de son cabinet ainsi que les conseillers DRAC) ont librement accès, sur présentation

Chaque membre en comité n'est pas mandaté par un ministère, une institution, une association ou un syndicat de professionnels ou de la protection de l'enfance comme en commission. Il vient en son nom propre. Son avis peut être qualifié de personnel (voire citoyen) et n'engage aucune institution.

Actuellement la seule règle légale existante est l'obligation d'un quorum de trois membres pour la tenue d'une séance.

Si l'unanimité l'emporte pour l'attribution d'un visa « tous publics »¹⁰, le résultat est transmis au président de la commission qu'il adresse sous forme d'avis au ministre pour décision. Dès lors qu'un des membres de la sous-commission se prononce en faveur d'une restriction, quelle qu'elle soit, l'œuvre est projetée en assemblée plénière.

À noter que ni la présence de membres titulaires, ni un quorum minimum par collège, ne sont exigés pour que la décision de la commission soit validée. **Les débats ne sont pas publics et le vote a lieu à bulletin secret.**

Les bandes-annonces sont classifiées comme les œuvres cinématographiques et peuvent faire l'objet des mêmes restrictions. Les exploitants de salle sont invités à faire preuve d'une vigilance particulière dans le choix de diffusion des bandes-annonces, notamment durant les périodes de forte affluence familiale, c'est-à-dire les mercredis, les week-ends et pendant les vacances scolaires.

1.4. LES PROPOSITIONS DE LA CCOC

La commission propose au ministre l'un des six niveaux de classification suivants :

- Un visa pour tous publics
- Un visa comportant l'interdiction de représentation aux mineurs de moins de 12 ans
- Un visa comportant l'interdiction de représentation aux mineurs de moins de 16 ans
- Un visa comportant l'interdiction de représentation aux mineurs de moins de 18 ans pour des raisons pornographiques

d'une carte de service nominative, aux salles de cinéma ou en tous lieux où sont données des représentations cinématographiques, pour contrôler le bon affichage des restrictions. Ces cartes donnent droit à une entrée gratuite à leurs titulaires.

¹⁰ Ce qui se produirait dans 90 % des cas (*ibidem*).

- Un visa comportant l'interdiction de représentation aux mineurs de moins de 18 ans pour des raisons NON pornographiques
- L'interdiction totale de l'œuvre cinématographique.

1.4.1. L'interdiction aux moins de 12 ans

Elle est proposée dès qu'un film « comporte des scènes impressionnantes ou jugées difficiles pour les jeunes spectateurs. Elle est aussi recommandée lorsque l'ambiguïté des personnages, des situations, la dureté des relations familiales et sociales, le comportement des adultes peuvent porter atteinte à la sécurité affective des plus jeunes ou si le climat trouble, angoissant, morbide ou le thème du film peuvent les perturber. »¹¹

1.4.2. L'interdiction aux moins de 16 ans

Elle est justifiée en ces termes dans le rapport d'activité de la commission de classification mars 2004-mars 2005 : lorsqu'un film accumule des scènes « de grande violence, de cruauté éprouvante, de tortures morales et physiques, de mutilation dont la vision constitue une épreuve ». Le rapport d'activité de la commission de classification janvier 2010 - décembre 2012 précise : « Il s'agit le plus souvent d'une violence psychologique réaliste (...), De soumission sexuelle obtenue (par) de l'argent, (...), La menace physique (...) La manipulation psychologique. »

1.4.3. L'interdiction aux moins de 18 ans

Avant 2015, l'article R.211-12 du Code du cinéma et de l'image animée (CCIA) prévoyait une interdiction aux moins de 18 ans si l'œuvre comportait des « scènes de sexe non simulées ou de grande violence » : « 4° Interdiction de la représentation aux mineurs de dix-huit ans sans inscription sur la liste prévue à l'article L 311-2¹² lorsque l'œuvre ou le document comporte des scènes de

¹¹ Christophe Triollet, page 45.

¹² L'article L311-2 stipule que « Le produit de la taxe sur le prix des entrées aux séances organisées dans les établissements de spectacles cinématographiques [...] perçue à l'occasion de la représentation d'œuvres ou de documents cinématographiques ou audiovisuels à caractère pornographique ou d'incitation à la violence n'est pas pris en compte dans le calcul des droits aux aides automatiques. Les œuvres et documents précités ainsi que les établissements de spectacles cinématographiques où ils sont représentés ne peuvent bénéficier d'aucune aide sélective. » :

https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do;jsessionid=69E48C9D86DDEC5E86B366F10965ED9F.tplgfr38s_3?cidTexte=LEGITEXT000020908868&idArticle=LEGIARTI000020908035&dateTexte=20190405&categorieLien=cid#LEGIARTI000020908035

sexe non simulées ou de très grande violence mais qui, par la manière dont elles sont filmées et la nature du thème traité, ne justifient pas une telle inscription ».

Or, entre 2010 et 2013, la Commission de Classification des Œuvres Cinématographiques a proposé, sur 3 900 films visionnés, une interdiction aux mineurs de moins de seize ans pour trente-quatre films, une interdiction aux mineurs de moins de seize ans avec avertissement pour quatre films, et une interdiction aux mineurs de moins de dix-huit ans pour un seul film.

De nombreux recours ont été portés par certaines associations familiales, et plus particulièrement par l'association *Promouvoir*, pour contester la classification jugée beaucoup trop souple de certains films sortis en salle (*Love*, *Nymphomaniacs*, *Sax 3D*, *La vie d'Adèle*, etc.).

La Ministre de la Culture d'alors, Fleur Pellerin, a demandé à Jean-François Mary, alors président de la CCOC, d'écrire un rapport¹³ visant une réflexion sur les conditions d'interdiction des œuvres de cinéma aux mineurs de 16 à 18 ans.

L'article **R.211-12** se présente maintenant ainsi :

« Interdiction de la représentation aux mineurs de dix-huit ans, lorsque l'œuvre ou le document comporte sans justification de caractère esthétique des scènes de sexe ou grande violence qui sont de nature, en particulier par leur accumulation, à troubler gravement la sensibilité des mineurs, à présenter la violence sous un jour favorable ou à la banaliser. »

Ce rapport a également permis de poser une interdiction aux mineurs de moins de 18 ans, même si l'œuvre présentée ne rentre pas dans le cadre des films pornographiques ou d'incitation à la violence. La CCOC peut désormais opter pour une simple interdiction aux mineurs de moins de 18 ans en écartant le classement X, si « *le parti pris esthétique ou le procédé narratif sur lequel repose l'œuvre ou le document peut [le] justifier* ». C'est la catégorie « -18 non pornographique ». Les films qui ont ce visa peuvent être diffusés normalement à condition évidemment d'une information sur la limitation d'âge et d'une vérification de l'âge des spectateurs. Mais ils échappent aux conditions fixées dans l'article L311-2 pour les films classés « -18 pornographiques », et à l'impossibilité de faire carrière dans un circuit normal. Un nouveau décret est en application depuis 2017 et cette application est considérée comme extrêmement positive. Le nombre de contentieux a été considérablement réduit¹⁴.

¹³ "La classification des œuvres cinématographiques relative aux mineurs de seize à dix-huit ans" (2016) : <http://www.afrcinetv.org/wp-content/uploads/2016/03/2016-02-29-rapport-jean-francois-mary-classification-des-oeuvres.pdf>

¹⁴ L'association *Promouvoir* a d'ailleurs attaqué le décret mais cette attaque n'a mené à rien.

1.4.4. Interdiction totale

Bien que le décret du 23 février 1990 supprime définitivement la possibilité donnée à la commission d'exiger des coupures, le ministre de la culture peut interdire totalement l'exploitation d'une œuvre cinématographique sous le contrôle du juge. Même si une telle mesure n'a pas été proposée par la commission depuis 1979, cette possibilité existe, bien qu'elle soit en décalage complet avec la mission assignée aujourd'hui à la commission, à savoir la protection des mineurs. Cette possibilité subsiste pourtant sur la base de permettre l'interdiction totale de productions audiovisuelles portant atteinte à la dignité humaine, sans préjudice de poursuites pénales qui pourraient être engagées.

Le refus de visa et le visa X pornographique ne sont plus réellement utilisés, ce type de film n'étant désormais plus exploité en salles de cinéma.

1.4.5. La mention « Tous publics avec avertissement » (TPA)

La mention **TPA** s'avère avoir un usage et une compréhension assez ambiguë. L'avertissement est très mal connu du grand public. Et même lorsqu'il est connu, il a peu d'impact sur les comportements familiaux dans la mesure où il ne s'accompagne d'aucune explication sur sa justification. En outre, même si les salles informent bien, en règle générale, sur la signalétique et la font respecter en caisse, elles oublient souvent d'afficher l'avertissement qui a été écrit en après-coup par le CNC.

Le ministre n'est pas tenu de suivre l'avis qui lui a été proposé. En revanche, il doit motiver toute décision d'interdiction. Il est en effet possible à des associations de contester en justice la décision du ministre et un juge administratif saisi de l'affaire peut estimer l'avis insuffisamment motivé. Le film reste alors sans visa, et ne peut donc pas être exploité, jusqu'à ce que le ministre de la culture propose un nouveau visa (ou le même) en le justifiant de façon satisfaisante.

1.4.6. Les recours et saisines

La CCOC, qui gère l'interdiction des films en salle à certains publics a naturellement pour interlocuteur des groupes constitués en association. On constate peu de plaintes. Parfois, un deuxième, voire un troisième visionnage sont demandés pour les « -12 » et « -16 », souvent du fait de la pression des réalisateurs et producteurs inquiets de l'impact économique dans la diffusion des œuvres. En effet, les films classés « -12 » ont peu de chances de pouvoir être diffusés en prime time à la télévision, en raison du nombre maximum de seize programmes déconseillés aux moins de 12 ans par chaîne et par an. Quant aux interdictions « -16 », elles ont un impact fort sur l'économie du film, puisque certains

cinémas refusent la diffusion d'un film interdit aux moins de 16 ans. Un film classé « -16 » perdrait en moyenne 20% de ses recettes¹⁵.

Des saisines sont également possibles auprès du Défenseur des enfants.

1.5. UNE INSTITUTION ENGAGÉE EN PERMANENCE DANS LA RECHERCHE D'UNE MEILLEURE PROTECTION DES MI-NEURS

Les tranches d'âge qui prévalent depuis le décret du 12 juillet 2001 (-12, -16, -18) ne semblent pas satisfaire entièrement la commission, puisqu'elle a formulé depuis plusieurs propositions de réformes¹⁶.

- Dans son rapport d'activités 2007-2009, la commission s'est interrogée sur "l'adaptation de l'âge des restrictions" (p. 54 sq.) et a formulé la proposition suivante (p. 65) : « *Mettre en place un groupe mandaté par le ministre de la Culture pour évaluer une classification moins de 10 ans et moins de 14 ans ainsi qu'une mesure d'accompagnement parental au regard notamment des expériences étrangères et faire des propositions, le cas échéant, à caractère expérimental.* ». Mais ce groupe n'a jamais été installé¹⁷.
- Dans son rapport d'activités 2010-2012 (p. 65), la Commission a proposé la suppression du -12, et la création du -13 et -10. Cette proposition est restée sans suite.¹⁸
- Dans le rapport que lui avait commandé le ministre, Jean-François Mary, s'exprimant à titre personnel, avait évoqué l'introduction d'une interdiction aux mineurs de quatorze ans (p. 25). Mais là encore, cette proposition n'a pas connu de suite¹⁹.

Faudrait-il supprimer la classification publique ?

Les États-Unis, par exemple, ne pratiquent pas cette régulation publique d'accès aux salles et pourtant

¹⁵ Christophe Triollet, op.cit.

¹⁶ Et qu'elle prévoit d'en formuler de nouvelles dans son rapport triennal 2016-2018, non encore paru à ce jour.

¹⁷ <https://www.cnc.fr/documents/36995/147204/rapport+d%E2%80%99activit%C3%A9+1er+janvier+2007+-+31+d%C3%A9cembre+2009.pdf/1321e302-b504-785c-880f-eddbd6e7c856>

¹⁸ <https://www.cnc.fr/documents/36995/147204/rapport+d%E2%80%99activit%C3%A9+1er+janvier+2010+-+31+d%C3%A9cembre+2012.pdf/ec32b307-bbc9-b13b-abcb-983d5d1025a5>

¹⁹ <http://www.afrcinetv.org/wp-content/uploads/2016/03/2016-02-29-rapport-jean-francois-mary-classification-des-oeuvres.pdf>

les films exploités en salles reçoivent bien un équivalent à nos visas d'exploitation. La Motion Picture Association of America (MPAA), système de classification américain, est en réalité appliqué à la quasi-totalité des films exploités en salles car, sans classification de ce type, la plupart des salles refusent de diffuser un film. En ce sens, le système est en grande partie le même que le nôtre, où le film est classifié avant sa sortie en salles.

Ce système est en revanche beaucoup plus restrictif que le nôtre. Les États-Unis sont plus conservateurs que notre pays sur les questions de mœurs, et certains films sont aux États-Unis interdits aux moins de 17 ans si l'on n'est pas accompagné d'un parent ou d'un tuteur²⁰. Mais le système semble hélas perverti par l'existence d'adultes jouant le rôle de « parents »²¹.

Force est de constater que l'absence de régulation publique est souvent comblée par l'intervention d'une régulation privée qui nous semble beaucoup plus sujette aux pressions des lobbies, ce qui aboutit à un système très restrictif, et il est plus difficile de contester une restriction d'âge apposée par un acteur privé. Ainsi, l'abandon d'une régulation publique n'est pas une bonne idée. Ce qui ne veut pas dire qu'elle ne doive pas être repensée.

2. LE CONSEIL SUPERIEUR DE L'AUDIOVISUEL

2.1. HISTORIQUE

Un film produit par la télévision française (« L'exécution » de Maurice Cazeneuve) avait montré une jeune femme nue de dos aux environs de 21h30, et cette image avait choqué de nombreux parents. Les pouvoirs publics réalisèrent alors que la protection du jeune public (et/ou le maintien de l'ordre familial) passait par la nécessité d'introduire à la télévision une information des parents sur l'adéquation des programmes à l'âge des enfants. Le carré blanc fut décidé pour prévenir des émissions qui présentaient de la violence ou de la pornographie. Il fut incrusté pour la première fois le 26 mars 1961 pour la diffusion du film *Riz amer*²², à cause de la présence jugée trop sensuelle de Silvana Mangano.

En 1982, fut créée la « Haute autorité de la communication audiovisuelle », remplacée le 3 septembre 1986 par la « Commission nationale de la communication et des libertés » (CNCL) remplacée à son

²⁰ D'autres pays européens, comme les Pays-Bas, demandent que l'enfant soit accompagné d'un adulte, et non forcément d'un parent ou d'un tuteur : <http://www.kijkwijzer.nl/wetgeving/page11.html>

²¹ Triollet, *op.cit.*

²² Film de Giuseppe de Santis, 1949.

tour en janvier 1989 par le CSA.

Quelques mois après sa création, le 5 mai 1989, le CSA publie une directive demandant aux responsables des chaînes en clair de ne programmer aucune émission de nature à heurter la sensibilité des plus jeunes avant 22h30. Les contrevenants sont menacés de sanctions pécuniaires.

La directive « télévision sans frontières », publié le 3 octobre 1989, renforce l'obligation faite aux différents pays européens de prendre des mesures appropriées afin que les émissions diffusées « ne comportent aucun programme susceptible de nuire gravement à l'épanouissement physique, mental ou moral des mineurs, notamment (...) des scènes de pornographie ou de violence gratuite » (article 22).

Ces préconisations sont redoublées le 12 février 1991 : la Convention européenne sur la télévision transfrontière précise que les programmes ne doivent pas mettre en valeur la violence ni contenir de pornographie (article 7).

Le 18 novembre 1996, la signalétique destinée à informer les parents du caractère problématique de certains programmes diffusés à la télévision change. Le système de classification des émissions est complété par une signalétique de couleur.

Nouveau changement le 18 novembre 2002. Cette signalétique de couleur relative à la protection du jeune public est remplacée par des pictogrammes. Elles sont rappelées dans les délibérations du 20 décembre 2011 et étendues aux différents services de médias audiovisuels à la demande (SMAD).

Là encore, et comme pour la CCOC, les changements successifs montrent que ces institutions reconnaissent leurs préconisations perfectibles, et nous y voyons un encouragement à faire des propositions.

2.2. ATTRIBUTIONS

Le CSA est une autorité indépendante du gouvernement, même si 1/3 de ses représentants est nommé par le Président de la République, 1/3 par le président du Sénat, 1/3 par le Président de l'Assemblée Nationale. Ils sont 6, élus pour 6 ans. Les trois présidents (république, sénat et assemblée) en nomment 1 chacun tous les trois ans.

Le CSA veille globalement à ce que les différents acteurs du secteur de l'audiovisuel respectent le droit, notamment vis-à-vis de la protection des mineurs. La signalétique ne résume donc pas les actions du conseil, même si elle est la plus représentative. Le CSA est d'abord le régulateur du secteur

audiovisuel. Il dispose d'un pouvoir général de recommandation lui permettant d'explicitier les obligations résultant des dispositions de la loi du 30 septembre 1986 relative à la liberté de communication (article 3-1 de la loi du 30 septembre 1986).

Le CSA a pour mission historique d'assurer le respect du pluralisme politique. Les réformes successives y ont ajouté des objectifs sociaux et culturels mais aussi technologiques et économiques, pour mieux remplir les exigences liées au service public et au respect des valeurs fondamentales de la République.

Il est chargé d'attribuer les fréquences hertziennes du domaine public. Avant 1982, l'état décidait qui diffusait l'information. Depuis 1982, c'est une autorité indépendante qui en décide. Le CSA vérifie aussi les obligations de chaque chaîne TV : obligations financières, protection de la jeunesse, impartialité de chaque chaîne. Le CSA s'occupe des chaînes hertziennes et des chaînes câble et satellite.

Il veille à la bonne application de la loi de 1986. Cette loi fait que la chaîne de TV qui occupe la fréquence qui lui est allouée n'est soumise à des règlements qu'a posteriori. Diffuser un film ou une série à la télévision ne nécessite ni autorisation ni agrément. Alors que dans le cas du cinéma, la classification est préalable, dans le cas de la TV, la classification est prise en charge par la chaîne elle-même, sous le contrôle du CSA.

2.3. LA PROTECTION DES MINEURS POUR LES FILMS DIFFUSES A LA TV

L'avis de la CCOC ne prend pas en considération la diffusion des films à la télévision. Le CSA recommande donc aux chaînes de tenir compte de cette situation particulière : le film est vu à domicile, il devient donc accessible à un public plus jeune. Les chaînes doivent donc vérifier que la classification attribuée pour sa projection au cinéma peut être transposée sans dommage pour une diffusion à la télévision, et la renforcer si nécessaire. Cela explique pourquoi des films tous publics au cinéma vont parfois être diffusés avec une signalétique « déconseillé aux -10 ans » ou « déconseillé aux -12 ans » à la télévision.

Alors que la régulation de la CCOC repose essentiellement sur l'interdiction de certains spectacles à certaines tranches d'âge, la régulation du CSA porte à la fois sur un logo visible sur la chaîne, et sur l'existence de tranches horaires dédiées. Les spectateurs sont prévenus par la signalétique, mais les programmes ne sont pas (pour certaines classifications) à toutes les heures de la journée, du fait de barrières horaires imposées par le CSA.

En 2014, chaque chaîne s'est vu reconnaître le droit de diffuser chaque année jusqu'à seize œuvres déconseillées aux moins de 12 ans (signalétique -12), dont quatre films. En effet, pour les programmes déconseillés aux -12 ans, il est stipulé : « *Pas de diffusion avant 22h, à titre exceptionnel (16 maximum) à 20h30 mais jamais les mardis, vendredis, samedis, veille de jours fériés ou congés scolaires (pour les films interdits aux -12 ans, pas plus de 4 par an, par chaîne)* ». Les seize programmes autorisés à 20h30 de manière exceptionnelle ne sont donc pas seulement ceux qui ont été interdits -12 ans par la CCOC, mais aussi ceux « tous publics » pour lesquels le CSA, ou la chaîne, a décidé de mettre un « déconseillé aux -12 ans ».

Le choix de seize œuvres a été fixé sans explication particulière, mais à la suite de nombreuses négociations avec les chaînes. Si une chaîne en passe plus de seize, le CSA peut intervenir et imposer des sanctions.

2.4. LA PROTECTION DES MINEURS POUR LES EMISSIONS PRODUITES PAR LES CHAÎNES

2.4.1. « Le Conseil a fixé un certain nombre de critères à prendre en compte pour la classification, parmi lesquels²³ :

- Le nombre et la nature de scènes violentes
- Leur caractère gratuit ou indispensable au scénario
- L'utilisation scénaristique de la violence pour résoudre les conflits
- La mise en scène, le traitement en image, le type de plan utilisé, le réalisme de la représentation, le traitement de la bande sonore (génératrice d'angoisse)
- L'évocation de thèmes difficiles comme la drogue, le suicide, l'inceste, la violence conjugale
- La violence envers les enfants
- La représentation des actes sexuels
- L'image de la femme (respectueuse ou dégradante)

²³ Ce texte est celui que l'on trouve sur le site du Conseil : <https://www.csa.fr/Protger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/La-signalétique-jeunesse>. Une demande de précision faite au CSA pour connaître la liste entière des critères « parmi lesquels » sont tirés ceux qui sont cités n'a pas reçu d'autre réponse que de nous renvoyer à ce même texte.

- La psychologie des personnages et les repères qu'elle offre à un public d'enfants ou d'adolescents (sanction ou récompense pour les actes de violence, etc.)
- Le caractère du héros, ses mobiles, son recours à la violence ou à des comportements dangereux ou illégaux (drogue, etc.)
- La présence d'enfants lors de scènes violentes.
- Le caractère du héros, ses mobiles, son recours à la violence ou à des comportements dangereux ou illégaux (drogue, etc.)
- La présence d'enfants lors de scènes violentes.

2.4.2. Il appartient ensuite aux chaînes de télévision de décider des préconisations d'âge souhaitable.

La recommandation du Conseil du 7 juin 2005 concernant la signalétique jeunesse et la classification des programmes prévoit qu'une commission de visionnage doit être mise en place par chaque chaîne pour effectuer ce travail de classification. Sa composition est laissée à la libre appréciation des chaînes. Elle est portée chaque année à la connaissance du CSA qui en fait état dans le bilan qu'il publie (les bilans des chaînes TNT peuvent être consultés sur le site www.csa.fr).

Le Conseil a déterminé des critères et ce sont des commissions de visionnage²⁴ dans les chaînes de télévision qui réalisent le travail de classification à partir de ceux-ci. L'application de ces critères se fait au cas par cas et, pour les séries, épisode par épisode.

2.4.3. Le CSA vérifie, après la diffusion du programme par la chaîne, la présence du signal lorsqu'il est nécessaire et le choix de l'horaire de diffusion.

Le travail de classification des programmes qui est opéré par les chaînes fonctionnant bien dans la plupart des cas, les interventions du Conseil en la matière sont peu fréquentes.

²⁴ A titre d'exemple, pour France 2, les membres de la commission de visionnage sont :

- 3 représentants du service déontologie de France 2
- 3 représentants de la direction de la programmation (en alternance)
- 1 représentant de la direction de la diversité
- 1 représentant de l'unité documentaire
- 2 représentants de la direction des achats de programmes
- 1 représentant de l'unité fiction (y participe à la demande)

2.5. LES PRECONISATIONS

Elle comporte des préconisations pour les tranches d'âge suivante :

- Les programmes de catégorie un s'adressent à tous les publics. Le film ou le programme ne comporte aucune scène pouvant nuire au jeune public ;
- Les programmes de catégorie deux comportent des scènes susceptibles de heurter les mineurs de moins de 10 ans. Les horaires de diffusion sont laissés à l'appréciation des chaînes, mais ne peuvent pas intervenir dans les émissions destinées aux enfants ;
- Les programmes de la catégorie trois comprennent les œuvres cinématographiques interdites aux mineurs de moins de 12 ans, ainsi que les programmes qui recourent de façon répétée à la violence physique ou psychologique, et ce qui évoque la sexualité adulte. Ils ne peuvent pas être diffusés avant 22 heures ;
- Les programmes de la catégorie quatre comprennent les œuvres cinématographiques interdites aux mineurs de moins de 16 ans, ainsi que les programmes à caractère érotique et de grande violence susceptible de nuire à l'épanouissement physique, mental ou moral des mineurs de 16 ans. Ils ne peuvent être programmés qu'entre 22h30 et jusqu'à cinq heures du matin ;
- Les programmes de la catégorie cinq comprennent les œuvres cinématographiques interdites aux moins de 18 ans. Seules sont autorisées à diffuser ces programmes certaines chaînes accessibles par abonnement, dont celles de cinéma et de paiement à la séance. Ils ne peuvent être diffusés qu'entre minuit et cinq heures du matin. Toutefois, depuis le 30 juin 2012, les programmes de catégorie cinq peuvent, en théorie, être diffusés toute la journée par les SMAD, dans certaines conditions. Ces programmes ne doivent pas porter atteinte à la dignité de la personne humaine telle qu'elle est définie par la loi et la jurisprudence.

Les classifications à la télévision sont laissées à l'appréciation de chaque chaîne pour les programmes qu'elle diffuse, sauf pour les œuvres cinématographiques qui sont déjà classifiées par la CCOC. Chaque chaîne doit s'efforcer de classifier selon les repères proposés par le CSA. Le CSA agit soit sur auto-saisine, soit sur plainte. Il vérifie, après diffusion, la pertinence des classifications et des horaires de programmation retenus par les chaînes. L'action du CSA intervient donc toujours *a posteriori*²⁵.

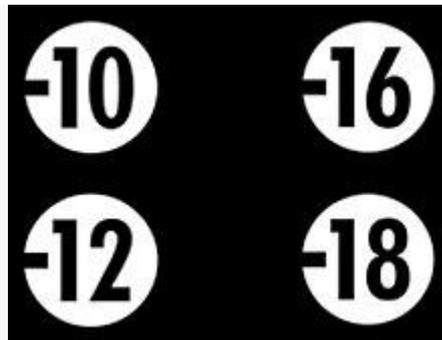
²⁵ <https://www.csa.fr/Proteger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/La-signaletique-jeunesse>

Les pictogrammes "-10", "-12", "-16" et "-18" restent présents pendant toute la diffusion du film ou du programme par la chaîne, sauf s'il est classé "tous publics".

Les saisines

En matière de protection des mineurs, le Conseil est saisi par des particuliers, des associations et parfois par des chaînes concurrentes. Il reçoit en moyenne 120 saisines par mois, émanant essentiellement de particuliers. Toutes sont traitées avec la même attention. Le sujet de plainte le plus fréquent, s'agissant de la protection du jeune public, est la diffusion d'un contenu violent ou choquant.

Des saisines sont également possibles auprès du Défenseur des enfants.



Signalétique jeunesse utilisée pour signifier la limite d'âge préconisée par le CSA.

2.6. SANCTIONS POSSIBLES DU CSA A L'ENCONTRE DES CHAÎNES

Si une chaîne manque à ses obligations, le CSA peut prendre plusieurs formes de sanctions : lettre ferme, puis mise en garde, puis mise en demeure, puis un rapporteur indépendant auditionne tout le monde et fait une proposition de sanction au conseil (censure, suspension, amende).

Mais il est possible que le CSA passe directement à la mise en garde, ou à la mise en demeure, en cas d'infraction jugée grave. Les personnalités du CSA auditionnées affirment que les chaînes sont conscientes du côté contre-productif de risquer des sanctions. En effet, il existe aussi un pouvoir de sanction du public : une sanction du conseil en lien avec la protection des mineurs peut avoir un effet désastreux sur l'image de la chaîne. En effet, la plupart des chaînes vivant de la publicité, si les parents sont choqués par les films qui sont diffusés, cela pourrait se traduire par une désaffection pour la

chaîne et une perte de recettes publicitaires.

2.7. UNE INSTITUTION ENGAGÉE EN PERMANENCE DANS LA RECHERCHE D'UNE MEILLEURE PROTECTION DES MINEURS

A la différence de la CCOC, le CSA ne remet pas actuellement en cause la pertinence des tranches d'âge proposées, ni l'opportunité d'accompagner les programmes d'informations plus précises ou plus spécifiques que celle qui existent actuellement. En revanche il mène un travail très important dans deux domaines.

- La prévention : le CSA profite de la campagne annuelle autour des écrans auprès des moins de 3 ans pour faire de la communication et de la pédagogie autour des âges et des pratiques des écrans. Le Ministère de la Santé peut reprendre les livrets d'information que le CSA a mis au point pour les proposer à certaines institutions sanitaires, le Ministère de l'Education Nationale peut le distribuer dans les écoles, etc.
- Une réflexion sur l'extension de mesures de protection des mineurs à l'Internet, notamment aux programmes diffusés par YouTube. Un important travail est mené au sein de cette institution afin de proposer bientôt des propositions acceptables et techniquement possibles par les fournisseurs d'accès.

3. LES JEUX VIDEO ET LA NORME PEGI

3.1. HISTORIQUE

Une succession de jeux polémiques ont conduit les américains à mettre en place un système de régulation des jeux vidéo. En effet, des jeux comme Death Race (1976), Night Trap (1992) ou Mortal Kombat (1993) ont conduit à la mise en place d'une commission du sénat américain menée par Joseph Lieberman et Herb Kohl. Les industriels du jeu vidéo ont alors pris les devants en créant un système d'évaluation et d'information des jeux vidéo, l'Entertainment Software Rating Board (ESRB). Ce système comprend 6 âges minimums et une trentaine de descripteurs. Le consommateur a ainsi pour chaque jeu vidéo l'âge minimum requis et un ensemble de descripteurs sur les contenus

problématiques que le jeu peut comporter.

Les USA ont donc été les premiers à mettre en place un système de classification. Ils notent les jeux vidéo en fonction de l'âge : Petite enfance (3+), Tout le monde (6+), Tout le monde (10+), Adolescent (13+), Mature (17+) et Réservé aux adultes (18+). Chaque jeu reçoit une information additionnelle sur son contenu. L'acheteur est ainsi informé si le jeu contient des images violentes, du sang, ou si les personnages fument ou consomment de la drogue ou de l'alcool.

Depuis 2003, les Européens ont un système similaire appelé Pan European Game Information (PEGI) mis en place par l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE). Cette signalétique est financée par un regroupement des fabricants de logiciels de loisirs européens depuis plusieurs années. C'est actuellement la seule signalétique homologuée par le ministère de l'Intérieur²⁶. Ce système est né en 2003 à la suite du développement des jeux vidéo et de l'inquiétude des associations familiales et des parents de voir leurs enfants jouer à des jeux qui ne seraient pas pour eux. Il est similaire à *Kijkwijzer* appliqué aux Pays Bas, et maintenant en Slovénie, qui concerne tous les produits audiovisuels.

Deux confusions sont parfois faites au sujet de PEGI. Ce n'est pas la seule norme de classification des jeux vidéo, utilisée en Europe, et certains pays européens utilisent d'autres systèmes de classification que PEGI.

3.1.1. PEGI, une norme parmi d'autres

Chaque grande zone d'influence a développé sa propre classification. Il existe plusieurs systèmes de classification des jeux vidéo : PEGI en Europe, USK en Allemagne, ESRB aux Etats-Unis, Classind au Brésil, GRAC en Corée du Sud, et les systèmes en vigueur en Australie et Nouvelle-Zélande. Ils sont regroupés dans l'IARC dont PEGI en est membre fondateur.

Ces systèmes sont différents les uns des autres. Certains sont plus libéraux que d'autres, ce qui fait qu'un enfant australien pourra jouer à un jeu non-recommandé à un enfant européen ou américain. Le système ESRB est notamment beaucoup moins binaire que le système PEGI. En effet, PEGI est un système de classification qui obéit à la règle du « tout ou rien ». Par exemple, s'il n'y a pas de sang, un jeu peut être classifié 3+ ou 7+. Mais s'il y a ne serait-ce qu'un petit peu de sang, ce sera minimum 12+. En revanche, le système ESRB peut accepter le côté « un petit peu », et il est donc beaucoup plus subjectif. On note également des différences d'appréciation culturelle entre le système américain et le système PEGI. Pour celui-ci, des adultes qui s'embrassent n'est pas un contenu sexuel, contrairement aux américains, tandis que les européens acceptent plus facilement la nudité partielle

²⁶ <https://www.interieur.gouv.fr/A-votre-service/Ma-securite/Conseils-pratiques/En-famille/Jeux-video-et-DVD-protégez-vos-enfants/Jeux-videos-et-DVD-des-dispositifs-pour-protéger-les-mineurs>

(Droguel et Joeckel, 2013).

En Allemagne, c'est le USK qui est la référence. Il est plus opaque encore que l'ESRB. En effet, le jeu est joué par une commission, sans aucun critère défini et proposé à l'avance. La commission décide ensuite quelle classification mettre. La classification USK doit forcément apparaître sur la jaquette de jeu, la classification PEGI est, quant à elle, facultative. Quand les deux apparaissent, l'USK apparaît en plus gros que le PEGI. L'Allemagne défend la primauté de l'USK face au PEGI.

3.1.2. PEGI n'est pas lié à l'UE, et n'a pas la même valeur partout en Europe

PEGI informe les consommateurs et principalement les parents, de l'âge approprié pour jouer à un jeu en termes de contenus sensibles. Il existe dans 38 pays et a pour but de s'internationaliser. Ses dirigeants ont des discussions avec différents pays (par exemple de l'Iran qui voudrait faire monter la classification maximale à 21 ans). Chaque gouvernement décide de donner à la norme PEGI force de loi ou non. En Europe, la présence des pictogrammes PEGI n'est pas nécessairement une obligation légale partout²⁷.

Certains pays ont implémenté PEGI dans leur loi et obligent le respect des catégories PEGI dans les ventes en magasin, d'autres l'ont officiellement reconnu comme le système national de classification des jeux vidéo sans contrainte (comme la France), et d'autres enfin soutiennent juste le système de manière moins formelle.

Dix pays²⁸ ont retenu PEGI comme « prérequis légal pour publier un jeu ». Cela signifie que s'il n'y a pas de PEGI lors de la sortie, le jeu passera automatiquement « 18+ » dans ces 10 pays. Dans les autres pays de l'UE, PEGI n'a pas de valeur obligatoire. De fait, il y a tout de même une classification d'usage, mais ce n'est pas une condition *sine qua non*.

L'absence d'obligation légale dans certains pays européens est très bien illustrée par le cas de l'Allemagne. Elle est le seul pays d'Europe à avoir créé son propre système, USK, qui est uniquement Allemand, et le seul impérativement requis pour commercialiser un jeu, la signalétique PEGI étant facultative.

Aux Pays Bas, les magasins de locations de vidéos et les bibliothèques sont soumis à une loi les obligeant à demander aux mineurs leur carte d'identité lorsqu'ils veulent louer ou emprunter un film ayant une classification « 16 ans et plus » ou « 18 ans et plus ». C'est le cas en Angleterre aussi.

Sur la plateforme de distribution de jeux en ligne *Steam*, un jeu non classifié aura automatiquement un 18+. Tout comme dans les 10 pays européens cités plus haut.

²⁷ Sur la dichotomie usage / impératif législatif, voir : https://fr.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information#Utilisation

²⁸ Autriche, Finlande, France, Islande, Israël, Lituanie, Pays-Bas, Portugal, Royaume Uni, Slovénie.

3.1.3. *En France*

Avant 2014, le système PEGI était déjà utilisé, mais cet usage n'était pas légalement encadré. En 2015, le système PEGI a été **homologué par le ministère de l'Intérieur**. Depuis, PEGI est devenu un impératif légal : aucun jeu ne peut être publié en France sans la présence explicite de la double classification par âge et par contenu²⁹.

3.2. FONCTIONNEMENT

La norme PEGI n'a aucune valeur interdictrice. Elle est réalisée par une instance missionnée dans ce but par les différents fabricants de logiciels de loisirs européens. Deux instances sont chargées chacune à leur niveau d'assurer un bon fonctionnement de l'ensemble du système.

3.2.1. *Le PEGI experts group*³⁰

Il est composé d'académiques et spécialistes dans le domaine de la protection de l'enfance, du jeu vidéo, de la classification des médias, de la psychologie, et de membres d'associations de consommateurs, plus particulièrement des parents et familles. C'est un comité « technique ». Il est en lien avec les changements sociaux, politiques et juridiques qui pourraient faire évoluer le système de classification. Il suit l'évolution du système, étudie des thèmes en particulier, et il est aussi informé par les administrateurs (Nicam et VSC) des nouveaux éléments découverts dans les jeux lors de leurs tests. Il propose des changements dans les critères de PEGI lorsque c'est nécessaire (dans les questions du questionnaire, dans le texte d'aide des questions) et revoit aussi dans sa globalité la signalétique avec les catégories d'âges et descripteurs afin que ceux-ci restent en accord avec les évolutions sociétales et technologiques dans le milieu du jeu vidéo. Il revoit les pictogrammes si besoin, et fait ensuite une proposition au PEGI Council et au Comité directeur.

²⁹ https://www.afjv.com/news/3667_la-signalétique-jeux-video-pegι-adoptee-par-le-gouvernement.htm, et : <http://www.pedagojeux.fr/la-signalétique-pegι-reconnue-par-les-pouvoirs-publics/>

³⁰ Pegι expert group : Jeffrey Goldstein, président, (Université d'Utrecht, Pays-Bas), Emma Ham-Riche (association Mother's Union, Royaume-Uni), • Jeroen Jansz (Université Érasme de Rotterdam, Pays-Bas), Aphra Kerr (Université de Maynooth, Irlande), Chris Madgwick (Rockstar Games, Royaume-Uni), Spyros Pappas (Pappas & Associate, Grèce), Richard Sheridan (Nintendo, Royaume-Uni), Anne Mette Thorhauge (Université de Copenhague, Danemark).

3.2.2. Le conseil de PEGI (PEGI Council)

Il est chargé de faire les recommandations indispensables pour que le système PEGI réponde aux exigences des États qui l'utilisent et lui font confiance. Ce Conseil PEGI réunit une vingtaine de personnes représentant les principaux pays impliqués dans le système PEGI. Il est composé de représentants des gouvernements nationaux (ministères de l'éducation, culture...) et institutions de régulation de l'audiovisuel. Ils sont des « ambassadeurs » de PEGI dans leurs pays et doivent être des « défenseurs critiques ». Le Conseil est un organe de communication qui fonctionne à double sens. D'un côté, ses membres sont informés des développements de PEGI par le Comité directeur et les administrateurs (Nicam/VSC), et aussi des développements/discussions qui prennent place dans le comité d'experts ainsi que des plaintes. D'un autre côté, il informe le Comité directeur et les autres membres des pays représentés des nouveaux développements nationaux légaux, sociaux et politiques. Il se réunit une fois par an. Il vérifie que les classifications conviennent bien, et s'il faut adapter le questionnaire aux évolutions. Le Conseil de PEGI met en place des recommandations et peut proposer des changements qui vont ensuite au Comité directeur de PEGI qui a la décision finale d'approbation (s'il y a un refus, il faut une justification et le Conseil examinera à nouveau la proposition). Le Conseil approuve également les changements dans les critères proposés par le groupe d'Experts.

3.3. COMMENT EST CLASSIFIE UN JEU VIDEO ?

3.3.1. ETAPE 1. Quand un éditeur fabrique un jeu vidéo, il contacte PEGI et la première étape est de répondre au questionnaire (voir ANNEXE 2).

Chaque éditeur contractant avec le PEGI approuve, entre autres documents, le code de conduite et reçoit une formation spécialisée, donnée par la NICAM, pour former un « registrar coder » qui sera responsable du questionnaire auto-évaluatif. La description du jeu en fonction du questionnaire auto-évaluatif permet à l'éditeur d'obtenir une classification PEGI provisoire. Pour faciliter cette classification provisoire, le NICAM a mis en place un programme informatique classant automatiquement le jeu en fonction des réponses fournies par l'éditeur. En effet, l'éditeur d'un jeu se doit de fournir au NICAM le questionnaire rempli qui sera ensuite traité de manière automatique.

Nous sommes donc face à un système d'autorégulation avancé où l'éditeur est compétent pour proposer une évaluation du contenu du jeu, et le soumettre au NICAM pour bénéficier de l'utilisation de la licence. Selon les porte-parole du PEGI, ce processus répond d'autant mieux aux besoins d'information des consommateurs qu'il concerne une masse critique d'éditeurs présents sur le marché européen : en d'autres termes, le système gagne en reconnaissance et en appréciation par les consommateurs à mesure qu'il leur permet d'évaluer un nombre croissant de produits.

3.3.2. ETAPE 2. Cette classification PEGI provisoire est soumise à l'un des deux instituts PEGI.

L'un est à Londres (Video Standart Council) et l'autre à Amsterdam (NICAM). A l'origine, il n'y avait que le NICAM, le VSC est apparu plus tard (décision politique quand le Royaume-Uni a inscrit PEGI dans leur loi).

Des employés jouent entièrement à tous les jeux. Ces deux instituts vérifient l'adéquation des tranches d'âges proposées aux préoccupations de protection de la jeunesse :

- Le NICAM à Amsterdam pour les tranches d'âge inférieur à 12 ans. Donc pour les 3 et 7,
- Le Video Standart Council (VSC) en Angleterre pour les 12, 16 et 18

VSC et Nicam font donc une vérification en après-coup de l'auto-évaluation faite par les éditeurs. Ils ratifient les contenus. Ils interviennent en cas de doute ou de contestation.

3.3.3. Les saisines

La commission des plaintes est là pour résoudre tous les conflits avec les consommateurs et éditeurs. Si un consommateur, un éditeur ou tout autre entité estime qu'une classification est anormale, il peut saisir la commission des plaintes PEGI qui est constitué de 8 membres, tous des experts indépendants de la protection des mineurs. La décision de ce comité oblige les éditeurs à mettre en place des actions correctives nécessaires et, en cas de non-conformité, ils sont passibles des sanctions prévues par le code PEGI. Quand ce sont des éditeurs qui contactent le bureau des plaintes, c'est surtout lié à une question d'intitulé des questions de la grille. La commission des plaintes peut être saisie via le site internet de PEGI : <https://pegi.info/contact-us>. Il y a eu 2 plaintes auprès de la Commission en 2017.

Des saisines sont également possibles auprès du Défenseur des enfants.

3.4. LES CLASSIFICATIONS D'ÂGE

La classification actuelle s'établit autour de cinq graduations : déconseillé aux moins de trois, sept, douze, seize et dix-huit ans, selon des critères de représentation de violence, de scènes effrayantes, de scènes qui encouragent ou montrent des discriminations, de scènes de sexe, de jeux d'argent, d'usage d'alcool ou de drogues et de grossièreté du langage.

La classification



- PEGI 3 : le jeu est considéré comme « adapté à toutes les classes d'âge ». En effet, il ne comporte pas de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Les formes de violence très modérées dans un contexte comique ou enfantin sont toutefois acceptées, mais le langage grossier n'est pas autorisé ;
- PEGI 7 : le jeu est déconseillé aux moins de 7 ans. Il contient des scènes ou sons potentiellement effrayants. La violence très modérée (c'est-à-dire implicite, non détaillée ou non réaliste) est acceptée ;
- PEGI 12 : le jeu est déconseillé aux moins de 12 ans. Il peut montrer « de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des personnages imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ». Il peut également présenter des insinuations à caractère sexuel ou des postures de type sexuelles dans un cadre léger. Enfin, il peut aussi proposer des jeux de hasard ;
- PEGI 16 : le jeu est déconseillé aux moins de 16 ans. Un jeu obtient cette classification lorsque la violence et/ou la sexualité sont représentées de manière semblable à ce que l'on pourrait retrouver dans la réalité. Le jeu peut ainsi contenir de la violence explicite, un mauvais langage, des références ou contenus à caractères sexuels, mais aussi des jeux de hasard ou l'utilisation d'alcool, tabac et drogue (forme d'incitation) ;
- PEGI 18 : le jeu est « destiné aux adultes ». Il peut contenir un degré de violence extrême avec une représentation de violence crue, de meurtre sans motivation, de violence contre des personnages sans défense ou de la discrimination. Il peut aussi glorifier la prise des drogues illégales et les contacts sexuels explicites ainsi que des jeux de hasard.

A noter que PEGI n'a pas de tranche d'âge « 9+ » ni « 14+ ».

- Il y a eu dans les années passées une discussion importante au niveau du Comité d'experts sur une potentielle nouvelle catégorie d'âge 9. Celle-ci n'a pas été approuvée par le groupe : il y aurait peu de jeux qui entreraient dans cette classe-là, la plupart concernés vont clairement dans la 7 ou la 12. Mais le sujet n'est pas clos : les experts continueront à considérer si l'évolution des jeux et de la société le requièrent ;
- La classe d'âge 14 a été abordée aussi lors de la potentielle introduction de la catégorie 9. Elle n'a pas semblé être nécessaire non plus, à cette période.

(à noter : Au Portugal, deux des catégories PEGI ont été calées sur la classifications des films pour éviter toute confusion ; « 3 » a été changé en « 4 » et « 7 » a été changé en « 6 ». La Finlande a également modifié certaines catégories ; « 12 » est devenu « 11 » et « 16 » est devenu « 15 ». La Finlande a adopté entièrement le système PEGI le 1er janvier 2007).

3.5. LES PICTOGRAMMES EXPLICATIFS

Les préconisations sont accompagnées de pictogrammes destinés à informer les parents sur les problèmes que ces jeux peuvent présenter.



- *Scènes de violence (7+, 12+, 16+, 18+)* : En PEGI 7, la violence n'est ni réaliste ni détaillée. En PEGI 12, la violence a lieu dans un environnement imaginaire ou contre des personnages à figures humaines mais elle est non réaliste. Enfin, en PEGI 16 et 18, la violence se veut de plus en plus explicite, sanglante ou gore ;

- *Langage grossier (12+, 16+, 18+)* : En PEGI 12, le langage grossier est léger. En PEGI 16 et 18, le jeu contient des grossièretés, des menaces, des jurons à caractère sexuel ou des blasphèmes ;
- *Peur (7+, 12+)* : En PEGI 7, le jeu contient des scènes considérées effrayantes ou perturbantes pour un jeune âge. En PEGI 12, il contient des sons ou effets horrifiants, sans présenter de violence ;
- *Sexe (16+, 16+, 18+)* : Le jeu contient des scènes à caractère sexuel ou faisant allusion au sexe (PEGI 12), des scènes de nudité sans organes génitaux visibles (PEGI 16) ou des scènes explicites (PEGI 18) ;
- *Drogues (16+, 18+)* : Le jeu contient des scènes montrant l'usage de drogues ou son allusion ;
- *Jeux de hasard (12+, 16+, 18+)* : Le jeu encourage ou enseigne des jeux de hasard ;
- *Discrimination (18+)* : Le jeu contient des scènes qui encouragent ou montrent la discrimination basée sur les races, l'ethnicité, les genres, les préférences sexuelles ou autres stéréotypes ;
- *Achats intégrés* : Le jeu propose d'acquérir des bonus (vies, armes, tenues supplémentaires, etc.) contre de l'argent réel (pouvant être sous forme de loot boxes, micropaiements, etc.).

4. LES DVD ET BLU-RAY

En France, pour les vidéos classiques (DVD, Blu-ray), il n'y a pas de régime administratif de classification *a priori* ou *a posteriori*, mais plutôt un régime d'autorégulation. Les éditeurs ou, à défaut, les distributeurs-vidéo chargés de la diffusion en France, doivent respecter le **dispositif de signalétique** prévu par la loi du 17 juin 1998 et le décret n° 2015-1251 du 7 octobre 2015.

Cette loi relative à la protection des mineurs a obligé tout document fixé par un procédé déchiffrable par voie électronique, que ce soit en mode analogique ou en mode numérique, à informer le consommateur en apposant une signalétique semblable à celle qui est utilisée dans le domaine cinématographique, c'est-à-dire à indiquer si le produit est tous publics, déconseillé aux moins de 12 ans, aux moins de 16 ans ou aux moins de 18 ans. Tous les films disponibles sur le marché de la vidéo, qu'ils soient loués ou vendus, et quel que soit leur support d'exploitation, doivent donc comporter

cette indication.

Elle ne pose pas de problème pour les programmes ayant bénéficié d'une préconisation claire de la part du cinéma ou de la télévision. Pour les autres, une commission administrative a été mise en place le 20 octobre 2000, mais elle ne s'était réunie en début 2007 qu'à quatre reprises afin d'examiner en tout et pour tout dix document dont huit à caractère pornographique³¹. Elle a été modifiée en mars 2007 : la responsabilité de la classification des films sortant en vidéo a alors été confiée aux éditeurs. Cette forme de privatisation de la protection des mineurs laisse malheureusement échapper le secteur des DVD et Blu-ray à toute forme de contrôle de l'administration.

- La signalétique doit ainsi comporter un pictogramme indiquant que la mise à disposition est déconseillée aux mineurs de 12, 16 ou 18 ans.
- L'intervention de l'autorité administrative, qui est le ministère de l'intérieur, se limite à homologuer les caractéristiques d'une signalétique proposée par les professionnels concernés.
- Les vidéos qui constituent la reproduction intégrale d'une œuvre cinématographique ayant obtenu le visa d'exploitation ne sont pas concernées et restent régies par ce visa.

Le non-respect de l'obligation de signalétique n'est pas sanctionné pénalement. Toutefois, la responsabilité civile de l'éditeur ou du distributeur pourrait être mise en cause.

La signalétique actuelle a été adoptée en conseil d'administration du SEVN (Syndicat de l'Édition Vidéo Numérique) en juin 1999 (elle comprend le tous publics, accord parental, moins de 12 ans, moins de 16 ans), est appliquée par l'ensemble des membres du SEVN et librement utilisable par les éditeurs non adhérents.

Il n'est, en revanche, fait mention d'aucune homologation auprès du ministère de l'Intérieur. Ces pictogrammes reprennent les âges en deçà desquels la mise à disposition est déconseillée avec un fond de couleur différente en fonction desdits âges :

- Tous publics : vert
- Accord parental : bleu
- 12 ans : orange
- 16 ans : rouge
- 18 ans : noir.

³¹ Christophe Viollet, page 134

5. LES JEUX SUR MOBILES (Google Apps)

L'International Age Rating Coalition (IARC) est une initiative visant à rationaliser l'acquisition des évaluations de contenu pour les applications ou jeux vidéo qui seront distribués en ligne sous forme numérique. Cette initiative a vu le jour grâce à une coalition de plusieurs autorités de classifications : ESRB (Etats-Unis), PEGI (Europe), USK (Allemagne), ClassInd (Brésil) ainsi que le système de classification australien. Ce système simplifie le processus d'obtention de notations par les développeurs grâce à l'utilisation de questionnaires évaluant le contenu du produit, et permet une adaptation de la classification en fonction des différences culturelles de chaque pays ou régions du monde³².

Google Apps utilise en Europe la même signalétique que PEGI (et les mêmes descripteurs) dans les classifications de toutes ses applications. En effet, une signalétique unique pour toute l'Europe (sauf l'Allemagne) est beaucoup plus pratique pour eux.

En revanche, ils ne dépendent pas réellement de PEGI du fait de la trop grande complexité de tout vérifier, vu le nombre d'applications qui sortent par an. Des contrôles sont faits chaque année.

Les créateurs de jeux vidéo sur mobile et d'applications répondent à une version unifiée du questionnaire où tous les systèmes de régulation réunis dans l'IARC ont implémenté leurs critères. Il a été tenu compte des spécificités du marché mobile : énorme volume de publication, très large majorité de contenus tous publics, version simplifiée des classifications. Seuls les prescripteurs d'âge et celui indiquant les achats intégrés sont conservés. Un algorithme dispense ensuite automatiquement la classification du jeu ou de l'application selon chaque régulation et Google Store mais aussi le Microsoft Store, le Nintendo eShop, le Playstation Store et l'Oculus Store répercutent ensuite la classification selon la localisation du consommateur dans une très large partie du globe et du marché du jeu vidéo mobile.

C'est donc bien l'IARC qui ratifie les jeux et non Google ou les autres stores. Mais à la différence de la classification PEGI pour les jeux sur PC ou consoles, la classification PEGI pour les jeux sur mobile est uniquement auto-évaluative. Il n'y a pas de vérification par les institutions, mais les éditeurs de jeux et d'applications sont dans une totale dépendance économique vis-à-vis des stores : une déclaration frauduleuse de leur part serait forcément dénoncée par les utilisateurs et conduirait à leur bannissement des stores, ce risque étant au final le garant de leur honnêteté (c'est finalement le même pari vertueux que celui du CSA pour les classifications par les chaînes).

³² <https://www.globalratings.com/how-iarc-works.aspx>

Dans la mesure où les pictogrammes PEGI sont utilisés, PEGI prend en charge les éventuelles plaintes. Autrement dit, si un consommateur ou un éditeur conteste une classification de l'IARC utilisant les indicatifs de PEGI, c'est auprès de PEGI et de sa commission des plaintes qu'il est dirigé : <https://www.globalratings.com/contact-us.aspx>

6. LES CHÂÎNES DE TELEVISION POUR ENFANTS : Gulli, Tiji, Canal J.

Gulli s'adresse aux enfants entre 4 et 10 ans, Tiji aux 3 à 6 ans, Canal J. aux 6 à 10 ans, Pour Gulli, la grille est divisée en blocs. Par exemple, Gulli Doo est pour les plus jeunes (4 à 7 ans). Sur Gulli Doo, pas de signalétique visible. C'est une tranche de programmation de dessins animés diffusée tous les jours, le matin et le midi, et il est « acquis » que c'est le moment pour les plus jeunes dans la grille.

Le reste de la journée est pour les enfants entre 6 et 10 ans, avec différents blocs (aventure, dessins animés humoristiques, dessins animés pour les filles, etc.).

Leur but est de s'inscrire à tout moment avec des programmes tous publics. A partir de 18h50, les programmes d'écoute-conjointe sont privilégiés. Mais il n'y a pas de programmes forts pour les enfants le soir. Après 21h, les programmes peuvent être déconseillés aux moins de 10 ans, jamais plus. Mais ils ne diffusent aucun programme déconseillé aux moins de 10 ans la journée, car ils veulent que toute la journée, n'importe quel enfant puisse regarder leur chaîne.

En effet, Gulli est une chaîne pour enfants et elle part du principe qu'à n'importe quel moment de la journée, un enfant peut tomber sur un programme qui doit pouvoir être visionné par lui, à n'importe quel âge. La chaîne Gulli ne partage par exemple pas de dessins animés ou mangas qui peuvent être choquants pour les moins de 10 ans. Leur but est d'être visibles par tous les plus jeunes.

Le but est que le référent, le parent, puisse se dire que tout ce qui passe sur la chaîne est visible par n'importe quel enfant. En pratique, l'enfant ne doit pas non plus être tenté de changer de chaîne par un pictogramme lui indiquant que le programme présenté est inadapté à son âge.

Gulli se dit ennuyé de ne pas pouvoir diffuser de publicités pour les jeux vidéo au-dessus de 7+. En effet, à défaut d'un logo PEGI 9, des jeux qui s'adressent aux enfants de moins de 10 ans sont labellisés PEGI 12. Gulli ne peut pas faire de publicité pour des jeux pourtant adaptés aux 7-9 ans. Un logo PEGI 9 les arrangerait donc grandement en termes d'opportunités publicitaires.

Participation aux programmes de santé publique

Chaque chaîne de TV jeunesse est indépendante au niveau des comités d'éthique et de protection de l'enfance. Des membres de la chaîne Gulli se réunissent par exemple pour savoir quels films ils vont sélectionner. Gulli assure que sa programmation est murement réfléchie, notamment du point de vue de l'image des femmes et de la place faite à la diversité. Gulli dit également avoir travaillé sur la pertinence de messages sanitaires (exemple : 5 fruits et légumes par jour) et dit avoir remarqué que les enfants l'intègrent beaucoup mieux que les parents. Dans le même état d'esprit, une campagne de prévention des dangers des écrans a été faite par Gulli : « Fais gaffe ». Certains Youtubeurs qui y interviennent sont toutefois connus pour commenter sur Internet des jeux vidéo labellisés 18+. Après les avoir découverts sur Gulli, des enfants vont-ils chercher à les retrouver sur YouTube ?

7. LES PLATEFORMES DE VOD, PLATEFORMES D'HEBERGEMENT DE VIDEOS ET RESEAUX SOCIAUX

Par Délibération du 20 décembre 2011, Les services de médias audiovisuels à la demande doivent respecter l'ordre public. Les programmes mis à la disposition du public ne doivent pas inciter à des pratiques ou à des comportements dangereux, délinquants ou inciviques.

Il a également été demandé dans le rapport de la commission européenne que soit rédigé un code de bonnes pratiques en ligne pour réguler les plateformes qui peuvent héberger ou partager des fake-news. Il leur est donc demandé de retirer les contenus signalés, et d'être totalement transparents face à ces contenus (qui les finance ? qui les met en ligne ? etc.). Ce ne sont pas les fake-news en général qui seront pourchassées, mais les fake-news qui incitent à la violence ou qui cherchent à nuire à une personne en particulier.

En revanche, les fake-news qui seront régulées ne seront que celles touchant à la question de la protection des mineurs. Pas celles concernant les adultes. Ainsi, les fake news-politiques ne seront pas régulées.

7.1. POUR LES PLATEFORMES FRANCAISES

Il existe plusieurs possibilités.

- Pour les œuvres cinématographiques, le classement est celui de la commission de classification des œuvres cinématographiques ;
- Pour les œuvres audiovisuelles qui sont passées à la télévision et qui n'avaient pas reçu de classement de la CCOC, le classement est celui fixé par le CSA lors de la diffusion à la télévision ;
- Pour les œuvres audiovisuelles qui sont passées à la télévision avec un classement différent de celui qui avait été retenu au cinéma (par exemple un -10 pour un film sorti tous publics en salle), la classification est habituellement celle de la CCOC, mais avec la possibilité que le CSA demande l'application de sa propre classification ;
- Pour les œuvres audiovisuelles non passées à la télévision, la classification est identique à celle qui est pratiquée pour les DVD et Blu-Ray.

7.2. POUR LES PLATEFORMES NON FRANCAISES COMME NETFLIX OU AMAZON PRIME

Netflix a élaboré une grille qui lui permet de classer tous ses programmes. Cette grille a été élaborée après une étude de l'ensemble des grilles de classification utilisées dans le monde. Elle concerne à la fois une information sur le style du programme (par exemple comédie, contenus romantiques etc.), le sous-genre (par exemple : « comédie se passant en temps de guerre »), et sur les contenus possibles pouvant choquer : violence, nudité, sexe, utilisation de substances toxiques...

Pour chaque catégorie, (par exemple nudité masculine ou violence), la grille prend en compte plusieurs paramètres : le caractère réaliste ou non-réaliste, le caractère artistique, etc. Et pour chaque paramètre, elle prend en compte l'impact estimé noté de un à quatre ainsi que la fréquence estimée. Chaque titre reçoit ainsi 200 tags, choisis par un employé de Netflix ayant été formé à la grille proposée par l'entreprise. Les catégories concernant les tranches d'âge préconisées sont : tous publics, 7+, 13+, 16+ et 18+.

Pour les utilisateurs, chaque programme est présenté, en haut et à gauche de l'écran, par des précisions

concernant son genre, les préconisations d'âge et un mot évoquant les contenus éventuellement choquants qui peuvent s'y trouver. Mais en pratique, les contenus semblent très peu tagués sur la plateforme, et souvent il n'apparaît que l'âge conseillé et rien d'autre. Les tranches d'âge proposées peuvent être couplées avec un système de contrôle parental pour le compte de l'utilisateur, ou pour gérer les titres qui seront affichés sur un profil individuel.

Netflix a par ailleurs réalisé une étude des sensibilités dans chaque pays. Un logiciel tient compte ensuite des sensibilités propres à chaque pays pour adapter les préconisations à la culture (ainsi, un film avec beaucoup de sexualité aura une classification plus élevée aux USA qu'en Angleterre, et l'inverse aura lieu pour ce qui concerne les scènes de violence). Certains pays comme les Pays-Bas, la Corée, l'Australie, Singapour et le Brésil ont imposé à Netflix d'adopter leur propre tranche d'âge. De façon générale, Netflix se déclare soucieux de répondre favorablement à toutes les demandes concernant l'alignement de ses catégories sur celle des pays qui accueillent ces programmes, comme cela a pu être fait en Angleterre et en Italie.

Les préconisations de Netflix sont ainsi adaptées dans beaucoup de pays européens aux tranches d'âge de ces pays. Par exemple :

- Pour l'Allemagne : 0, 6, 12, 16 et 18
- Pour l'Irlande : G, PG, 12, 12A, 15, 15A, 16, 18
- Pour l'Italie : T, VM14, VM18
- Pour les Pays-Bas : AL, 6, 9, 12, 16
- Pour le Royaume-Uni : U, Safe for Kids, PG, All, 12, Guidance, Teen, 15, 18, Mature, Adult
- Pour la Guyane Française, la Martinique et Saint Martin (France) : les mêmes que les USA (voir ci-dessous)

Little Kids	Older Kids	Teens	Mature
G, TV-Y, TV-G	PG, TV-Y7, TV-Y7-FV, TV-PG	PG-13, TV-14	R, NC-17, TV-MA

La France ne semble pas en avoir fait la demande.

7.3. POUR DAILYMOTION

Il s'agit d'une plateforme mondiale (avec notamment une forte présence en Asie) qui a un site de destination propre (www.dailymotion.com), mais beaucoup de sites bénéficient également de la technologie de Dailymotion pour distribuer leurs contenus : Dailymotion est dans ce cas un fournisseur de services en marque blanche. En 2018, cette seconde activité a représenté quatre fois l'audience du site Dailymotion en France : l'entreprise a donc une audience *offsite* plus importante. L'audience française représente 15% de son audience globale.

En tant que plateforme d'hébergement de contenus, le service a des similarités avec YouTube, mais également des différences importantes dans la manière dont les contenus sont exposés aux utilisateurs. Ces différences s'expliquent par des choix stratégiques. Le site s'est en effet positionné, lors de l'acquisition par Vivendi, sur une **audience 18ans-49 ans**.

Même si Dailymotion est avant tout une plateforme d'hébergement, elle cherche à développer une offre de contenus *premium* avec des partenaires de confiance, et à favoriser un écosystème qui connecte cette audience.

Par ailleurs, Dailymotion ne s'apparente pas à un réseau social. Ses dirigeants ont fait le choix de fermer la possibilité d'interagir avec les contenus par le biais de commentaires publics.

Dailymotion a trois axes de politique de protection des mineurs sur leur plateforme.

7.3.1. La promotion de contenus compatibles avec tous les publics

Dailymotion propose une offre de contenus dédiés aux jeunes publics. Le service compte 358 chaînes jeunesse en France et 391 au niveau mondial. En termes de recommandations, sous chaque contenu jeunesse, l'algorithme de Dailymotion recommande uniquement des contenus du même type émanant de partenaires jeunesse (tels que Disney Junior, france.tv, Télétoon, Nickelodeon, MTV). La page d'accueil du site met en avant des sujets et des thématiques fournis par les partenaires de confiance (« *Daily Pulse* »).

7.3.2. Les mesures de protection des jeunes publics

Dailymotion reçoit environ 6000 signalements par mois en France, excepté ceux liés à la propriété intellectuelle (*copyright*) qui en représentent la plus grande partie. Dailymotion n'opère pas de contrôle a priori. En revanche, 100% des signalements sont traités par une équipe de modération (une quarantaine de personnes pour le monde entier) qui travaille 24 heures sur 24. Cette équipe suit des

procédures selon le type de contenu et de signalement. Le délai de retrait est de moins de deux heures, à l'exception des contenus terroristes ou pédopornographiques qui font l'objet d'une priorité et qui doivent être retirés en moins d'une heure.

Dans cette activité de gestion des signalements, Dailymotion collabore avec les autorités compétentes (OCLCTIC, Pharos) et le réseau associatif (E-enfance, Inhope).

7.3.3. Les mesures de prévention

La plateforme a fait le choix de proscrire, depuis 2015, la mise en ligne de contenus pornographiques et à connotation sexuelle. Les conditions générales d'utilisation ont été mises à jour.

Afin de lutter contre le cyberharcèlement et la viralité des contenus, la publication de commentaires afférents à un contenu, et le parrainage de contenus, ne sont pas autorisés.

Par ailleurs, le site est équipé d'un filtre parental activé par défaut. Il empêche la lecture de contenus sensibles. Cet outil se base sur les métadonnées (mots-clés) renseignées par le propriétaire d'un contenu. En pratique, le propriétaire du contenu choisit des mots-clés à associer au contenu. Dailymotion scanne les métadonnées, et si un mot-clé appartient à une liste prédéfinie par Dailymotion, le filtre est appliqué automatiquement. Le filtre peut également être appliqué par l'équipe de modération.

A noter que le filtre peut facilement être désactivé depuis la page d'accueil du site, sans mot de passe.

7.4. POUR YOUTUBE

YouTube se définit comme une plateforme d'hébergement de vidéos qui permet de découvrir, regarder et partager des contenus vidéos, et aussi comme un site d'hébergement ouvert à tous, des créateurs les plus connus aux usages privés. Les contenus sur YouTube sont entièrement *uploadés* par ses utilisateurs, ce qui explique les dysfonctionnements dans les recommandations de la plateforme. En effet, les algorithmes de YouTube dépendent des tags choisis par les propriétaires des vidéos, et il est donc facile pour ces propriétaires de jouer avec les tags afin d'optimiser leur visibilité. En même temps, la plateforme ne pourra pas supprimer le système des tags qui constitue sa marque de fabrique.

Son modèle économique est triple :

- **Le modèle publicitaire** : YouTube reverse plus de 50% de ses revenus publicitaires aux créateurs

- *Le modèle par abonnement*
- *Le modèle transactionnel à l'acte* : Un catalogue de films et de séries est disponible sur YouTube en payant à l'acte.

Si la protection des mineurs sur les chaînes de télévision fait l'objet depuis plus de 20 ans de préconisations successives, YouTube est aujourd'hui la cible principale de ceux qui s'inquiètent de la possibilité pour les mineurs d'un accès trop facile à n'importe quel contenu. Pour le moment, différentes protections sont mises en place par YouTube.

7.4.1. Les personnes qui installent une vidéo sur YouTube peuvent estimer de leur propre initiative qu'elle est déconseillée aux mineurs.

Ils le signalent alors et cela est signalé sur la vidéo. Sur YouTube, lorsqu'une vidéo fait l'objet d'une restriction d'âge, un avertissement s'affiche, indiquant que seuls les internautes âgés d'au moins 18 ans peuvent la regarder. Il est alors nécessaire de se connecter avec un compte pour la visionner, le compte doit être renseigné avec une date de naissance indiquant la majorité de l'utilisateur.

Les utilisateurs entre 13 et 18 ans ne peuvent pas visionner les vidéos faisant l'objet d'une restriction d'âge sur YouTube.

7.4.2. Un important travail est mené pour éliminer de la plateforme les programmes pornographiques ou sectaires.

Ce contrôle est mené à la fois par des algorithmes et par de nombreuses personnes (le chiffre de 10000 est annoncé) qui, dans le monde entier, peuvent examiner les contenus. Lorsqu'une chaîne YouTube publie un contenu problématique, elle subit une pénalité et se voit couper ses ressources publicitaires. Au bout de trois pénalités, la chaîne est fermée.

En France, la LICRA, l'OPEN, le CRIF, etc. sont des Trusted flaggers³³. Mais le Trusted flaggers est très peu et très mal utilisé en France.

7.4.3. Un âge minimum (15 ans en France) pour avoir un compte personnel

L'âge pour créer un compte Google (utilisable sur n'importe quel service Google) sans le consentement des parents est au minimum de 13 ans, mais il est ajusté en fonction de la loi nationale.

³³ <https://support.google.com/youtube/answer/7554338?hl=fr>

En France, le choix de 15 ans est justifié par le nouveau règlement européen sur la protection des données personnelles (RGPD) qui fait obligation aux parents de donner leur autorisation lorsque des mineurs vont sur des espaces Internet susceptibles de capturer leurs données personnelles, qui sont aussi des données familiales³⁴.

Les utilisateurs de moins de 15 ans - en France - peuvent avoir un compte seulement via Family Link³⁵.

L'application Family Link, créée par Google (YouTube a été racheté par Google) permet aux parents de contrôler l'utilisation de l'ensemble des appareils numériques d'un mineur. Cette application possède de nombreuses fonctionnalités et permet notamment de contrôler les tranches horaires d'utilisation des différents outils, le temps global passé, les jours, de contrôler l'historique de navigation et également, pour les outils mobiles comme le Smartphone, de géolocaliser l'utilisateur. A noter que le magasin d'applications opéré par Google - Google Play - utilise la classification PEGI pour l'Europe, sans contrôle de PEGI³⁶.

7.4.4. Une plateforme dédiée aux utilisateurs de 13 ans ou moins.

Les parents peuvent aussi créer un compte pour leur enfant sur la plateforme YouTube Kids. Elle est disponible depuis novembre 2016 en France sur tablettes, téléphones mobiles (iOS et Android) et TV connectées. Youtube Kids est réservé aux mineurs de moins de 13 ans.

Elle est une application gratuite financée par la publicité. Deux formats publicitaires y coexistent : un de 15 secondes qu'on ne peut pas zapper et un de 60 secondes qu'on peut zapper, les deux en début de vidéo obligatoirement. Les catégories d'annonceurs sont également assez limitées³⁷.

³⁴ <https://support.google.com/accounts/answer/1350409?hl=fr>

³⁵ <https://support.google.com/families/answer/7101025>

³⁶ Voir <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/188189?hl=fr>

³⁷ Il existe une séparation précise entre programmes et publicités.

Les annonceurs : Media & Entertainment : Films (classifiés PG ou G) + Emissions OK pour 13 ans ou moins (Common Sense); Livres pour enfants,

Jouets : Pas de gaming (Les annonceurs qui font partie de la catégorie "jouets" (exemple toys'r us) ne peuvent pas faire de publicité pour des produits en lien avec le gaming)

Retail

Tech, Pas de gaming

CPG, Pas de beauté ou de food/beverage

Compagnies Aériennes

Voyage

Hotellerie

Automobile

Education

Jeux Videos : *ESRB-rated EC (Early Childhood) and E (Everyone), and/or IARC rating of 3+ or 7+ as long as the ad creative does not cross the line of our content policies for mature and adult content.*

Elle comporte quatre catégories : *Emissions, Musique, Apprendre, Découverte*.

Il n'y a pas possibilité de déposer des commentaires sur YouTube Kids. Il existe en revanche la possibilité pour les parents de paramétrer les durées de visionnage avec un minuteur.

7.4.5. Une ébauche de classification

YouTube semble, il y a peu, avoir mis en place un début de système de classification pour les vidéos payantes hébergées sur sa plateforme générale. Cette classification de contenus permettrait au créateur mettant en ligne une vidéo de préciser si cette dernière comporte des images réservées à un public averti dans plusieurs catégories³⁸. Les balises proposées par YouTube peuvent également être utilisées pour indiquer qu'un clip musical comporte des paroles explicites. Chaque catégorie comporte trois options indiquant le degré de contenu réservé aux adultes dans la vidéo :

- La première option (valeur par défaut) indique l'absence de contenu réservé à un public averti.
- L'option intermédiaire indique un contenu plutôt réservé à un public averti.
- La troisième option indique un contenu réservé à des spectateurs âgés de 18 ans ou plus.

Les catégories proposées sont les suivantes (recopiées depuis la page *Classification de contenu YouTube* disponible sur le support Google) :

- **Langage Grossier (L)**
 - L0 : Pas de langage grossier : contenu dépourvu de tout langage grossier, obscène ou potentiellement choquant. Les vidéos comportant des insultes légères telles que "bon sang" et "merde" ou des mots qui sont masqués par un bip doivent tout de même être classées dans la catégorie langage grossier.
 - L1 : Langage grossier : contenu qui comporte des jurons ou un langage à caractère profane. Toutefois, ces termes sont peu fréquents et ne sont pas utilisés dans un contexte sexuel. Cette classification s'applique également aux vidéos comportant des jurons ou un langage à caractère profane masqués par un bip. En outre, elle peut signaler des dialogues suggestifs, des allusions grivoises ou toute autre discussion portant sur des thèmes réservés aux adultes. Les contenus classés "langage grossier"

³⁸ <https://support.google.com/youtube/answer/146399?hl=fr>

peuvent comprendre l'expression de points de vue ou d'opinions que les utilisateurs risquent de juger choquants, irrespectueux ou encore controversés.

- L2 : Propos explicites : contenu qui présente une utilisation répétée de jurons et de langage à caractère profane. Les vidéos classées dans cette catégorie peuvent également contenir des dialogues grossiers ou vulgaires à caractère sexuel.

- ***Nudité (N)***

- N0 : Pas de nudité : contenu qui ne comporte aucune scène de nudité, qu'elle soit partielle ou totale.
- N1 : Personnes peu vêtues : contenu qui met en scène des personnes peu vêtues (portant des décolletés, des sous-vêtements ou laissant entrevoir un maillot de bain, par exemple) et qui ne comporte aucune scène de nudité, qu'elle soit brève ou prolongée (images de fesses nues, d'organes génitaux ou de mamelons par exemple).
- N2 : Scènes de nudité : contenu qui peut comporter des images de fesses nues ou de poitrine partiellement dénudée. La vidéo peut également mettre en scène des personnes complètement nues si le contexte est pédagogique, documentaire ou artistique.

- ***Situations sexuelles (S)***

- S0 : Aucune situation sexuelle : contenu qui ne présente aucun comportement ni sujet à caractère sexuel. Les démonstrations brèves d'affection, telles que les baisers ou les embrassades, sont acceptées.
- S1 : Situations sexuelles implicites : contenu qui présente des activités ou thèmes à caractère sexuel implicite, comme des actes sexuels implicites, des allusions ou comportements fétichistes légers ou mis en scène dans un contexte de comédie, ainsi que des situations ou des discussions à caractère sexuel implicite.
- S2 : Situations sexuelles explicites : contenu qui présente des scènes sexuelles explicites, tel que des actes sexuels mis en scène, des situations ou des discussions sexuelles explicites.

- ***Violence/Images choquantes (V)***

- V0 : Aucun contenu violent ni choquant : contenu qui ne comporte aucune scène de violence ou de blessure, ni aucune autre image pouvant être considérée comme sanglante, dérangeante ou rebutante par les spectateurs les plus sensibles.
- V1 : Contenu légèrement violent ou troublant : contenu qui comporte des mises en scène de violence implicite, de violence comique ou de violence dans des scènes fantastiques, ou des incidents violents réels et isolés. Toutefois, les images à caractère violent ne sont pas de nature sanglante, choquante ni sexuelle. De même, la vidéo peut comporter quelques images ou situations pouvant déranger ou rebuter un public sensible. Il peut s'agir de séquences réelles ou de mises en scène de pratiques médicales, ou encore de représentations de contenu dégoûtant ou effrayant dans un contexte d'horreur ou à caractère fantastique.
- V2 : Contenu très violent ou troublant : contenu qui présente des images de violence continue, intense et choquante. Il peut également comporter des images ou situations omniprésentes susceptibles de déranger ou rebuter un public général. Cela peut inclure du contenu animé, s'il présente des représentations réalistes d'une violence extrême, ou d'autres images extrêmement choquantes ou répugnantes.

- ***Consommation de drogues (D)***

- D0 : Aucune consommation de drogues : contenu qui ne comporte aucune image de consommation de drogues. La consommation brève et modérée d'alcool ou de tabac par des adultes ainsi que l'utilisation responsable de médicaments sont acceptables.
- D1 : Consommation de drogues douces : contenu qui comporte des images de consommation de drogues douces, y compris une consommation excessive ou durable d'alcool ou de tabac. Cela inclut également la consommation de drogues fortuite ou mise en scène dans un contexte de comédie, telles que la marijuana, le cannabis, les hallucinogènes, ou de produits pharmaceutiques délivrés sur ordonnance, ainsi que la consommation implicite et non graphique d'autres drogues, comme l'héroïne.
- D2 : Consommation de drogues : contenu qui comporte des images ou des représentations fictives d'abus de drogues et d'accessoires associés aux drogues. Il peut également contenir des représentations réelles d'abus de drogues si le contexte est pédagogique, documentaire ou scientifique.

- ***Lumières clignotantes (F)***

- F0 : Aucune lumière clignotante : aucune lumière clignotante ni effet stroboscopique qui pourrait affecter les personnes atteintes d'épilepsie photosensible.
- F1 : Flash ou lumière stroboscopique : contenu qui comporte des lumières clignotantes ou d'autres effets stroboscopiques qui pourraient affecter les personnes atteintes d'épilepsie photosensible.

L'extrait de code XML ci-dessous montre comment spécifier des classifications de contenu et utiliser des relations pour les associer à différentes vidéos³⁹ :

```
<content_rating system="youtube"
  tag="family">L0 S0 N0 D0 V0 F0</content_rating>
<content_rating system="youtube"
  tag="very bad for kids">L2 S2 N2 D2 V2 F0</content_rating>
<relationship>
  <item path="/feed/content_rating[@tag='family']"/>
  <related_item path="/external/video[@id='VIDEO_ID_1_']"/>
  <related_item path="/external/video[@id='VIDEO_ID_2_']"/>
</relationship>
<relationship>
  <item path="/feed/content_rating[@tag='very bad for kids']"/>
  <related_item path="/external/video[@id='VIDEO_ID_3_']"/>
</relationship>
```

Comme nous pouvons le constater, cette action requiert un certain travail de programmation, ce qui n'est pas donné à tous les utilisateurs mettant en ligne des vidéos, voire même à une petite minorité d'entre eux. De plus, il est indiqué sur la page donnant cet exemple de code que « *Le format XML de YouTube est en train d'être remplacé par le format DDEX (musique uniquement) et les modèles CSV (tous les secteurs). YouTube déconseille fortement toute nouvelle mise en œuvre du format XML de YouTube* », ce qui rend encore plus compliquée la mise en place de ce type de classification pour un créateur n'ayant pas les connaissances suffisantes dans ce domaine.

Notons cependant que nous n'avons actuellement que très peu vu ce type d'indication sur des vidéos hébergées sur YouTube. Cela peut être dû au fait que ce système de classification proposé est très récent, ou encore « à l'essai », à son caractère non-obligatoire (et donc au bon vouloir du créateur) ou à la complexité pour le créateur de le mettre en place sur sa vidéo.

³⁹ <https://support.google.com/youtube/answer/4601348?hl=fr>

7.5. POUR FACEBOOK

Les « mineurs » sur Facebook sont les jeunes âgés de 13 à 17 ans. Nous n'avons pas réussi à savoir pourquoi l'âge retenu est 17 et pas 18. Depuis la loi RGPD, lorsqu'un mineur de 13 à 15 ans veut accéder à certaines fonctionnalités (vidéo, contenu public, ou autres), un adulte doit donner son autorisation. Il doit pour cela envoyer une pièce d'identité à Facebook. Cette dernière n'est pas conservée.

Facebook réussit à censurer via une intelligence artificielle les contenus interdits (terrorisme, pornographie).

Facebook a 5 piliers assurant la sécurité des usagers :

– ***Les standards de la communauté***⁴⁰

Ils sont basés sur la transparence sur ce qui est régulé et modéré. 80% de ce qui est signalé par les utilisateurs ne rentre pas dans les standards de la communauté (souvent des trolls, ou des idées politiques, etc.)

– ***Les outils***

- Signalements des utilisateurs.
- Paramètres de confidentialité (public/accessible par les amis/par les amis d'amis).
- Pour les jeunes de 13 à 17 ans : par défaut, ce qu'ils partagent est visible par leurs amis, et non en public. S'ils veulent passer en paramètre « public », un *pop-up* apparaît pour leur expliquer les éventuelles conséquences.
- Le profil Facebook des 13-18 n'est pas référencé sur les moteurs de recherche externes. En revanche, une option est cochée de base pour que le profil le devienne une fois que l'utilisateur aura atteint l'âge de 18 ans.
- Coordonnées, écoles et date de naissance n'apparaissent pas avant 17 ans.
- Les contenus pouvant heurter la sensibilité n'apparaissent pas sur le fil d'actualité des 13-17.
- Les mineurs ne peuvent pas recevoir des messages d'inconnus (seulement de leurs amis, ou d'amis de leurs amis).
- L'identification des photos : le mineur doit dire « oui ou non » lorsqu'on l'identifie, sinon cela n'apparaît pas.

⁴⁰ <https://www.facebook.com/communitystandards/>

- La géolocalisation est désactivée par défaut pour les mineurs.
- **Les équipes de modération**
 - 30 000 personnes en charge de la modération, partout dans le monde et joignables 24/7. L'intelligence artificielle sert de « gare de triage » pour la vérification des contenus et renvoie vers les bonnes équipes. Après chaque signalement, une revue humaine est effectuée.
- **Les partenariats**
 - Certains partenariats semblent possibles dans des cas de signalements : par exemple si un jeune comprend que l'un de ses amis est suicidaire, il peut contacter Facebook qui le mettra en lien avec SOS amitié, e-Enfance, Génération numérique, etc.
 - Publication de guides, financement
- **Le retour des experts**
 - Ils vérifient les contenus et font des retours à Facebook sur ce qui est à faire ou à refaire. Les experts sont les partenaires privilégiés, français et internationaux

Toutes ces mesures sont présentes aussi sur *Instagram*. Sur *WhatsApp*, le contenu des messages est crypté, donc la vérification peut se faire sur les horaires d'envoi des messages, mais pas sur leurs contenus.

En ce moment, Facebook travaille sur le temps passé sur le réseau. Les usagers pourraient être informés sur le temps passé sur l'application, mais également sur le contenu regardé pendant tout ce temps. Sur Instagram, un projet de bandeau pouvant apparaître est en cours, ce dernier afficherait un message ressemblant à : « *vous avez déjà vu ce contenu, cela ne sert à rien de regarder à nouveau* ».

Depuis la mise en place du RGPD, lorsqu'un mineur de 13 à 15 ans veut accéder à certaines fonctionnalités (vidéo, contenu public, ou autres), un adulte doit donner son autorisation. L'accord du parent / référent peut être demandé par email. Facebook envoie alors un mail et le parent doit envoyer trois éléments d'information : son nom complet, sa date de naissance, et une confirmation qu'il est bien le parent ou référent en cochant une case. Si l'accord est donné à partir d'un compte Facebook, il est exigé que le parent / référent ait plus de 18 ans, que le compte ait au moins deux semaines d'ancienneté, et que l'utilisateur ait au moins dix amis.

Deuxième partie

NOS QUESTIONS

Nous abordons d'abord dans cette partie les questions générales, puis les conséquences en sont précisées pour chacun des domaines de préconisation.

1. QUESTIONS GENERALES

Nous en voyons quatre :

- Passer d'une logique du danger qui prévalait au XX^{ème} siècle à une logique du risque qui imprègne de plus en plus les pratiques du XXI^{ème} siècle, ce qui implique de prendre en compte des préconisations pour les tranches d'âge inférieures à 12 ans.
- L'irrésistible ascension du e-sport.
- La fin prochaine de l'opposition entre écrans actifs et écrans passifs.
- Le fait qu'un système de convergence existe déjà dans plusieurs pays européens.

1.1. PASSER D'UNE LOGIQUE DU DANGER A UNE LOGIQUE DU RISQUE

Les préconisations de la CCOC ayant valeur d'interdictions ont été conçues au XX^{ème} siècle, à un moment où le concept adopté dans tous les domaines en matière de protection était celui du « danger ». On est donc passé tout naturellement de considérations de danger pour l'ordre public à des considérations de danger pour les mineurs. L'appréciation du danger obéit à la loi du tout ou rien et correspond au modèle de l'interrupteur « on/off ». C'est exactement la logique qui prévaut dans le fait qu'un film qui n'est pas « interdit aux moins de douze ans » puisse être considéré comme « tous publics ». La CCOC est incitée par la classification actuelle à apprécier les dangers plutôt que les risques, autrement dit à fonctionner dans l'ancien monde, celui qui a vu naître le cinéma. En revanche, l'évaluation du risque correspond à la logique du rhéostat, qui permet de régler les intensités et/ou les durées d'exposition des enfants à des doses raisonnables en fonction de leur âge et de leur développement.

1.1.1. Deux logiques différentes

Les mesures préconisées dans les deux cas sont différentes. Parler en termes de danger revient à faire des lois qui « interdisent », alors que l'évaluation des risques invite à mettre l'accent sur l'éducation parentale et familiale. C'est l'objectif qu'il nous paraît aujourd'hui essentiel de mettre à l'honneur dans la protection des mineurs.

La logique du risque consiste à passer de « interdit aux moins de ... », comme le fait la CCOC, ou bien « déconseillé aux moins de... », comme le fait le CSA, à une préconisation du genre : « peut perturber un enfant de moins de... ». Un tel conseil n'est ni culpabilisant, ni directif. Chaque parent peut décider que son enfant, quel que soit son âge, bénéficie d'une maturité et/ou d'un accompagnement, qui lui permet de regarder l'information fléchée comme présentant un risque.

Exemple :

Avec son film *Dilili à Paris*, Michel Ocelot a pris le risque de se voir reproché de quitter le registre du film pour enfants et de basculer du côté de films pour adultes dérangeant, notamment en abordant la condition féminine. Mais pourquoi le cinéma pour enfants n'aborderait-il pas les thématiques difficiles ? Pourquoi ne se placerait-il pas lui aussi sur le terrain des valeurs ? Pourquoi n'aurait-il pas un rôle à jouer dans la construction des citoyens de demain ? En revanche, un tel film est-il pour autant « tous publics » ? Un enfant de huit ans peut en bénéficier, mais un enfant de quatre ans risque d'en être inutilement malmené.

Substituer la logique du risque à la logique du danger ne signifie pas pour autant que celle-ci soit obsolète. Raisonner en termes de risques n'empêche pas d'interdire certains spectacles aux mineurs, à partir du moment où le risque est considéré comme considérable, et ceci quel que soit la qualité de l'accompagnement parental dont l'enfant peut bénéficier.

La France semble être le seul pays européen, avec l'Italie (qui a deux classifications, 14 et 18) où toutes les préconisations concernant les sorties en salle ont valeur d'interdiction. La France pourrait garder 16 et 18, et créer des tranches inférieures à 12 uniquement comme des tranches d'information pour les parents. Un tel système aurait des effets bénéfiques non seulement sur les parents, mais aussi pour la liberté des créateurs.

1.1.2. Des préconisations sur les tranches d'âge inférieures à 12 ans : des effets positifs attendus pour les parents

Afin d'aider les parents à avoir une représentation plus lisible des spectacles audiovisuels auxquels leurs enfants peuvent avoir accès avec un minimum de risque, il est souhaitable de mieux informer sur leur adéquation à diverses tranches d'âge. Les parents choisiraient alors en connaissance de cause d'emmener - ou non - leur enfant de 4 ans voir un film déconseillé avant 9 ans, mais ils sauraient en contrepartie que, s'ils y emmènent leur enfant de 9 ans, des problèmes « de son âge » y seront abordés. Ce système s'appliquerait évidemment aussi aux DVD et VOD.

1.1.3. Des préconisations sur les tranches d'âge inférieures à 12 ans : des effets positifs attendus pour les créateurs

Quand il s'agit du domaine de l'enfance, les chaînes de télévision sont extrêmement réticentes à montrer à l'écran autre chose que du *cartoon* ou de la comédie. L'absence de précisions sur les tranches d'âge, et l'absence d'information sur les contenus, les y incitent indirectement. La chaîne Gulli s'efforce d'émettre des programmes correspondant à la tranche d'âge de 4 à 10 ans, sans qu'une distinction nette soit faite dans ces programmes entre ceux qui sont plutôt destinés aux enfants de quatre à six ans et ceux qui sont plutôt destinés aux enfants de 6 à 10 ans. Les créateurs décident volontairement de s'adresser aux plus jeunes, pour correspondre au mieux à la volonté des chaînes. Mais du coup, les sujets essentiels sont peu abordés comme l'abandon, la mort, le harcèlement, la violence ou même des sujets de société aussi banals que le divorce. La plupart des programmes sont formatés et sans surprise, alors que dans les années 1980, de nombreux dessins animés étaient « émotionnellement forts », chose qui semble faire très peur aux chaînes actuelles. Pourtant, ces dessins animés étaient également touchants et « éducatifs ». Aujourd'hui, au lieu d'accompagner les enfants dans leur évolution en leur proposant des programmes adaptés à leur âge, les « programmes jeunesse » de la télévision sont majoritairement des programmes « bisounours », qui maintiennent les enfants les plus grands dans une ouate naïve sous prétexte de protéger les plus petits. Ils en sortent alors brutalement vers 9 ans, à l'âge où leur curiosité les pousse à surfer sur Internet. Ils découvrent brutalement les thématiques sociales dans les séries américaines et avec les youtubeurs, d'où le succès de ces programmes auprès d'eux.

Introduire des préconisations d'âge plus nombreuses et plus claires pourrait permettre aux réalisateurs de cibler les âges et de se permettre plus de liberté dans leur création. Cela leur permettrait plus facilement de travailler l'entière palette des émotions dans des programmes spécifiquement et explicitement dédiés aux enfants d'une certaine tranche d'âge. Ils ne se brideraient plus en pensant

aux spectateurs les plus jeunes. Bien évidemment, il existe un risque : celui de fabriquer des films plus ciblés, et donc plus normatifs. Aucun système n'est parfait, mais certains favorisent plus la diversité que d'autres. Or il nous semble essentiel d'offrir une plus grande diversité dans les thèmes choisis dans les fictions/animations, ne pas avoir peur d'évoquer des sujets importants tels que la maladie, la mort, la violence et l'amour, et de veiller à ne pas représenter de clichés ou de contre-clichés.

Une modification comme celle que nous préconisons pourrait avoir pour conséquence de diminuer l'audience des enfants les plus grands pour les programmes dédiés aux enfants les plus jeunes, et donc de réduire l'impact commercial des produits dérivés dont les chaînes sont souvent propriétaires. Cela pourrait être perçu comme une perte par les actionnaires, mais en termes éducatifs, cela permettrait favoriser la diffusion de programmes plus « éducatifs » car plus adaptés aux diverses tranches d'âge. Surtout, cela permettrait de flécher les contenus sur les plateformes VOD. Enfin, une telle évolution serait en accord avec le fait que France 4 va très bientôt arrêter d'être une chaîne de TV, et va devenir uniquement une chaîne de VOD.

1.2. L'IRRESISTIBLE ASCENSION DU E-SPORT

Alors que la projection cinématographique est inséparable de la salle de cinéma, le jeu vidéo n'était jusqu'à ces dernières années pratiqué que dans les espaces privés, de façon solitaire ou par quelques camarades regroupés autour du même écran. Mais la mise en chantier de plusieurs salles de e-sport en 2018 et les budgets de plus en plus importants consacrés à cette activité obligent aujourd'hui à penser le jeu vidéo sur le modèle du film qui peut être visionné soit dans une salle de cinéma, soit chez soi à la télévision, en DVD ou en VOD. Actuellement, la préconisation d'âge éventuellement fixée par la CCOC (c'est-à-dire 12, 16 ou 18) vaut interdiction : les exploitants de salles doivent veiller à ce que les mineurs n'ayant pas encore atteint cet âge ne puissent pas y entrer. En revanche, la même préconisation ne s'applique pas à la vente des mêmes spectacles rendus disponibles en DVD ou Blu-Ray.

Le développement du e-sport oblige à se poser cette question exactement dans les mêmes termes. Si n'importe qui peut acheter dans un magasin ou sur Internet un jeu vidéo classifié 18, il semblerait logique que les compétitions de e-sport soient soumises exactement à la même régulation que les films projetés en salle. Elles seraient alors interdites aux enfants dont l'âge est inférieur à l'âge

préconisé pour les jeux utilisés dans la compétition. Un parent désireux d'assister à une compétition de e-sport dans lequel les jeux joués sont labellisés « 18 », « 16 » ou « 12 » ne pourrait pas y emmener son enfant âgé respectivement de moins de 18 ans, 16 ans ou 12 ans.

Notons qu'il existerait un moyen assez simple pour les éditeurs de jeux et les organisateurs de compétition de e-sport pour échapper à cette contrainte. En effet, de nombreux jeux sont classifiés 18 à cause d'une seule scène ou de quelques-unes, et il est courant que le même jeu, lorsqu'il est joué en parties e-sport (type parties multijoueurs), ne présente pas ces scènes problématiques. Il serait donc possible d'envisager un système de « double jeu » (sic) et de « double classification », l'une pour le jeu vendu au public en version intégrale, et l'autre pour le jeu en version « expurgée » dans sa pratique unique de e-sport. Pensons à *Call of Duty*. Ce jeu, joué en parties multi-joueurs telles qu'on le voit en e-sport, ne montre aucune scène qui mériterait un 18, mais plutôt qui relèveraient du 16. On peut même imaginer que les éditeurs de jeux vidéo, dans un souci d'élargir l'accès et le succès des salles de sport – et les retransmissions sur Internet, voire à la télévision – à un plus grand nombre de mineurs, créent une classification 14 et expurgent certains jeux 18 au point de pouvoir justifier de les adapter à cette nouvelle tranche d'âge. Un « 14 » pour les jeux vidéo ne se justifie peut-être pas aujourd'hui d'un point de vue éducatif, mais pourrait bien se justifier demain du point de vue économique du e-sport.

1.3. LA FIN PROCHAINE DE L'OPPOSITION ENTRE ECRANS ACTIFS ET ECRANS PASSIFS

A première vue, il semblerait qu'une classification spécifique aux jeux vidéo s'impose compte tenu des particularités de ceux-ci par rapport aux spectacles cinématographiques et aux programmes télévisuels. C'est la fameuse distinction traditionnelle entre « écrans passifs » et « écrans actifs ». Quelques études confirment en effet les conséquences différentes des films et des jeux vidéo sur les représentations et les comportements. Jouer à un jeu est en soit plus excitant que regarder passivement un programme, et jouer à un jeu violent rend certains enfants plus trublions que lorsqu'ils regardent passivement un programme violent, et ce résultat est spécialement marqué pour les garçons⁴¹. Bien

⁴¹ Hanneke Polman, Bram Orobio de Castro, and Marcel A.G. van Aken, *Experimental Study of the Differential Effects of Playing Versus Watching Violent Video Games on Children's Aggressive Behavior*,

sûr, le média n'est pas le seul facteur à prendre en compte dans les conséquences différentes des différents supports audiovisuels, mais il joue un rôle important, même si ce rôle est encore mal connu⁴². On peut donc comprendre, de ce point de vue, que la norme PEGI impose plus de restrictions, à contenu de violence égal, que la CCOC pour un film, et cela même si le désir de certains éditeurs de donner une réputation sulfureuse à leurs jeux est parfois responsable de leur choix de les classer 16 ou 18.

Pourtant, si nous plaçons la distinction entre spectacles visuels (les fameux « écrans passifs ») et jeux vidéo dans une perspective non plus statique, mais dynamique, les choses ne sont pas aussi simples. Depuis quelques années, un nouveau type de jeu est apparu, se basant principalement sur le contenu narratif et l'importance du scénario dans l'expérience du joueur. Dans ces jeux, rappelant les fameux « *Livres dont vous êtes le héros* », le joueur doit faire des choix ayant un impact sur le déroulement de l'histoire. Ces choix peuvent être sans importance sur la suite, mais aussi aller jusqu'à la mort de certains protagonistes. Deux studios français se sont fait connaître dans ce domaine par la qualité de leurs créations : Quantic Dream, avec *Heavy Rain*, *Beyond two souls* ou le dernier *Detroit*, et Dontnod avec son jeu *Life is strange* qui connut un succès mondial⁴³.

Ce nouveau type de jeu, souvent nommé « jeu vidéo narratif », peut être perçu comme accompagnant la fin du fameux Game Over. La fin de l'expérience ou la mort d'un personnage ne signifie plus l'échec ou le besoin de recommencer, mais conduit le joueur vers une trame narrative différente, le jeu ayant de nombreuses fins possibles en fonction des choix qu'il a précédemment effectués. Ce genre vidéoludique ne plaît pas à tous, puisque certains *gamers* ont désormais l'impression d'être plus spectateurs que joueurs. Ils disent : « On s'éloigne du jeu vidéo, on est trop spectateurs, etc ». D'autres, au contraire, apprécient ce mélange entre cinéma et jeu vidéo, surtout lorsque l'on se rend compte que les jeux vidéo narratifs utilisent assez souvent la technique de la *Motion capture*, avec des acteurs

AGGRESSIVE BEHAVIOR, Volume 34, pages 256–264 (2008).

⁴² Le seul domaine dans lequel certaines de ces recherches ont été effectuées semble être celui des sciences sociales sur les médias violents, notamment Jeanne B. Funk, Heidi Bechtoldt Baldacci, Tracie Pasold, Jennifer Baumgardner, « Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet : is there desensitization ? » <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0140197103000939>.

L'article indique que seule l'exposition à la violence dans les jeux vidéo était associée à une empathie moins forte. L'exposition à la violence dans les jeux vidéo et dans les films était associée à des attitudes de proviolenne plus fortes. La nature active des jeux vidéo, l'engagement intense et la tendance à les traduire dans des jeux imaginaires pourraient expliquer cet impact négatif. L'exposition relativement faible des enfants participants aux échantillons à la violence dans la vie réelle peut avoir limité l'identification aux modèles audiovisuels.

⁴³ Un autre exemple intéressant fut celui du studio Telltale Games, qui proposait de nombreux jeux vidéo narratifs basés sur des franchises connues (*The Walking Dead*, *Game of Thrones*, *Tales from the borderlands*, etc.) et en les découpant sous formes d'épisodes. Beaucoup ont dénoncé une sorte d'abus de ce procédé, chaque épisode étant payant, mais cela permit au studio de donner un aspect « série télévisée » à leurs jeux vidéo.

connus, nous donnant encore plus l'impression d'être en train de regarder un film ou une série.

Mais un nouveau produit audiovisuel est arrivé qui resserre encore plus la différence entre jeux vidéo et film. Il s'agit de films/séries interactifs comme l'épisode *Bandersnatch* de Black mirror. Les deux genres sont en train de se rapprocher de manière assez forte, d'autant plus que le streaming appuyé sur le cloud favorise la réalisation de films interactifs à choix multiples. Il devient donc essentiel de penser les classifications de demain en prenant en compte ce rapprochement. Ainsi le récent *Détroit* du studio Quantic Dream est en PEGI 18 car il suit les critères PEGI, tandis que *Bandersnatch* est en 16+ sur Netflix car il obéit à une classification différente, celle du cinéma. Et pourtant le second n'est pas moins violent que le premier, avec son apologie de la drogue et le meurtre d'un père par son fils. Mais les classifications sont différentes. La seule différence, à ce jour, entre jeu vidéo et film interactif, est que dans le second, le spectateur contrôle les décisions de son personnage, mais pas (encore ?) ses mouvements. Du coup, l'immersion est peut-être moindre, mais l'implication du spectateur dans l'histoire ne peut être niée. Ce cinéma interactif est d'ores et déjà perçu comme un produit susceptible de séduire des spectateurs peu à leur aise avec les jeux vidéo – notamment les seniors – et le marché sur téléphone mobile pourrait être immense.

Evidemment, attendons-nous à ce que les producteurs de cinéma disent que le film interactif n'a aucun avenir. Les fabricants d'appareils photo et de pellicules argentique ont dit que la photographie numérique serait toujours une niche, les grands fabricants automobiles européens ont longtemps refusé d'envisager la voiture électrique, les chauffeurs de taxi ne croient pas au véhicule autonome, etc. Quant au jeu vidéo, son importance a longtemps été minimisée ! Mais déjà, les frères Lumière ne disaient-ils pas que le cinéma n'avait aucun avenir ?

La convergence numérique a d'ores et déjà rapproché le cinéma, la radio, la télévision et la téléphonie en leur imposant un support technologique commun. Très bientôt, elle va rapprocher les jeux vidéo, le cinéma, les robots conversationnels et la robotique de telle façon que c'est pour leurs utilisateurs que les frontières vont s'estomper. Commençons à y réfléchir dès aujourd'hui.

1.4. LA CONVERGENCE DES PRECONISATIONS FONCTIONNE DEJA DANS PLUSIEURS PAYS EUROPEENS

Si l'unification des normes de protection de la jeunesse paraît impossible à certains, il faut savoir qu'elle a été réalisée - à l'exception des jeux vidéo - dans plusieurs pays européens. La liste qui suit

ne prétend pas être exhaustive dans la mesure où plusieurs responsables nationaux dont les noms nous ont été donnés par le CNC n'ont pas répondu à nos questions.

1.4.1. Les Pays Bas

Le premier pays à l'avoir fait est les Pays Bas, qui a servi de modèle à plusieurs autres. Le *Nederlands Instituut voor de Classificatie van Audiovisuele Media* (NICAM)⁴⁴ a joué un rôle d'initiateur et de coordonnateur dans le développement de Kijkwijzer, le système d'évaluation néerlandais pour le cinéma et la télévision. Cet institut participe à diverses formes de concertation, tant aux Pays Bas (avec les Ministères de l'économie et de l'éducation) qu'au niveau international (avec la Commission européenne).

Le système « Kijkwijzer » paraît particulièrement intéressant pour plusieurs raisons (voir ANNEXE 1) :

- Il utilise un système de classification unique pour les contenus de télévision, vidéos, films, jeux et téléphones portables.
- Il consiste en une combinaison de recommandations d'âge (5 catégories : AL - 6 - 9 - 12 - 16) et de descripteurs de contenu (6 catégories : violence, peur, sexe, discrimination, toxicomanie et alcoolisme, langage grossier).
- Il est largement relayé sur tous les supports, et il bénéficie d'un site dédié sur Internet.
- Il se fonde sur une approche de co-régulation, avec une surveillance régulière par l'autorité des médias, et des enquêtes régulières sur la perception et l'utilisation de *Kijkwijzer* par les consommateurs.

1.4.2. La Slovénie

La Slovénie met actuellement en place un système similaire "Gledoskop". Gledoskop est la version slovène du Kijkwijzer néerlandais⁴⁵. Il a été adapté à la législation et aux normes slovènes avec l'aide des experts du NICAM et en étroite collaboration avec les principaux acteurs slovènes de la télévision

⁴⁴ NICAM : L'Institut néerlandais pour la classification des médias audiovisuels responsable du contenu soumis à l'examen du système de classification cinématographique néerlandais Kijkwijzer, et du logiciel soumis à l'examen du système européen d'évaluation du contenu des jeux vidéo PEGI.

⁴⁵ Il a été acheté en 2014 par l'autorité réglementaire slovène des réseaux et services de communication AKOS qui est chargé de surveiller les fournisseurs AVMS et de faire respecter la loi en matière de services de médias.

et de la VOD (désormais signataires de l'accord). Son objectif est d'unifier les normes de classification des contenus et de mettre en œuvre un système d'étiquetage uniforme et scientifiquement fondé, ainsi que de créer une base de données slovène des classifications. En guidant les fournisseurs audiovisuels à travers la classification et l'application correcte des normes, l'outil aide également ses utilisateurs à éviter les sanctions et amendes légalement prescrites. Une fois le contenu classé par l'un des signataires, tous les autres signataires doivent utiliser la même étiquette. Comme tous les signataires classent les contenus selon les mêmes critères, cette approche offre une plus grande uniformité, entraîne moins de violations des dispositions légales et offre donc une plus grande protection. Les chaînes de télévision slovènes et les fournisseurs de VSD peuvent soit pratiquer leur propre système de classification, soit appliquer l'approche commune, collaborative et unifiée via Gledoskop.

1.4.3. *La Norvège*

Fin 2014, le Parlement norvégien a adopté une nouvelle loi⁴⁶ sur la protection des mineurs contre les contenus préjudiciables dans les programmes audiovisuels. Son champ d'application s'applique à la communication au public de programmes audiovisuels et de contenus en ligne par le biais :

- Des services (linéaires) de télévision ;
- Des services de médias audiovisuels à la demande ;
- Des projections lors d'un rassemblement public en Norvège, y compris dans un cinéma ou autres lieux de projection ;
- De la mise à disposition de vidéogrammes en Norvège, ce qui comprend la distribution de DVD/Blu-ray à titre gratuit.

Les dispositions relatives à la protection des mineurs sont rassemblées dans un même texte applicable à toutes les plateformes qui entrent dans le champ d'application de la loi, et des outils de protection identiques sont applicables à toutes. Tous les programmes audiovisuels doivent être classifiés avec une limite d'âge : 'Tous publics', '6', '9', '12', '15' et '18'. La Loi introduit l'obligation d'informer le public sur la limite d'âge, ce qui suppose l'obligation d'apposer la signalétique appropriée dans tous les programmes audiovisuels.

Les limites d'âge pour les œuvres cinématographiques sont décidées par l'Autorité norvégienne des

⁴⁶ Lov om beskyttelse av mindreårige mot skadelige bildeprogram mv (NO) (Loi sur la protection des mineurs contre les contenus préjudiciables dans les programmes audiovisuels). Site du régulateur audiovisuel norvégien, également compétent pour la classification des films : <http://www.medietilsynet.no/barn-og-medier/aldersgrenser/>

médias, tandis que celles applicables aux programmes audiovisuels sont déterminées par le distributeur du programme à partir des lignes directrices élaborées par l'Autorité norvégienne des médias (Medietilsynet). Pour les jeux vidéo, il semble que la Norvège utilise la classification PEGI.

1.4.4. La Finlande

Sur un modèle similaire, le Centre finlandais pour l'éducation aux médias et les programmes audiovisuels (MEKU) veille au respect de la loi sur les programmes audiovisuels⁴⁷ : définit les critères de classification des films, de la télévision et des jeux numériques, forme les classificateurs et supervise les fournisseurs de médias audiovisuels. Le système se fonde sur une classification qui combine des classes d'âge et des descripteurs de contenu comme dans les pays précédents.

2. QUESTIONS PARTICULIERES A CHAQUE DOMAINE

Dans ce qui suit, les questions les plus nombreuses concernent évidemment les institutions qui ont les modes de régulation les plus précis et les mieux codifiées.

2.1. AU SUJET DE LA CCOC

Trois problèmes ont été soulevés au cours des auditions.

- *Alors que beaucoup d'enfants jouent à des jeux vidéo 18+ dès l'âge de 10 ans, notamment le fameux GTA, ce n'est pas seulement de ces jeux dont ils parlent lorsqu'on leur demande les images qui le bouleversent. C'est tout autant du cinéma !*

Il s'agit souvent de films que ces enfants ont vus en toute liberté, voire avec leurs parents, ou même à l'école, car ces films ne s'accompagnent d'aucunes préconisations d'âge. Cela ne signifie pas que jouer à des jeux vidéo ait moins d'influence négative sur eux que les films par lesquels ils disent avoir

⁴⁷ <https://kavi.fi/en/media-education-and-audiovisual-media/classification-audiovisual-programmes>
https://kavi.fi/sites/default/files/documents/classification_criteria.pdf
<https://kavi.fi/en/about-kavi/media-education-and-audiovisual-media/instructions-providers-audiovisual-media>

été bouleversés, mais cela prouve qu'une attention plus grande doit être portée aujourd'hui au cinéma qualifié abusivement de « tous publics ».

- *Alors que la tendance de la CCOC est de vouloir protéger les enfants en priorité contre la représentation de la violence agie et de la sexualité, c'est autant la violence morale qui les malmène.*

Compte tenu des efforts que font la plupart des jeunes enfants pour se conformer aux préconisations familiales, ils sont malmenés par la mise en scène des transgressions éducatives. On leur dit d'obéir, et on leur présente des héros qui ne cessent pas de désobéir ! Les autres pays européens que la France semble avoir une meilleure représentation de cette difficulté. Si on considère par exemple un film comme *Star Wars* épisode 2, nous y voyons Anakin qui n'écoute rien de ce que lui disent les Jedi ou son mentor Obi-Wan. Ce film est « tous publics » en France alors qu'il est interdit à certaines catégories de mineurs dans plusieurs pays européens : 6 ans aux Pays-Bas, 10 ans en Suisse, 11 ans en Finlande et Suède, 12 ans en Allemagne, Norvège, Pologne et Portugal.

- *Dans le domaine de la sexualité, il n'y a pas que les représentations explicites qui soient perturbantes pour les enfants.*

L'évocation de la séduction sans représentation sexuelle explicite peut être très déstabilisante. Des retours de terrain sur le film *Edward aux mains d'argent* montré à des enfants de neuf ans dans le cadre de « Enfance au Cinéma » montre que beaucoup de petites filles sont malmenées par la séquence dans laquelle une coiffeuse cherche à séduire Edward. Il serait d'ailleurs particulièrement instructif que les enfants emmenés au cinéma dans le cadre scolaire soient ensuite invités à répondre à un questionnaire dans lequel ils pourraient évoquer le degré de frayeur qu'ils ont vécue et les scènes qui peuvent s'y rapporter. L'organisation de ces projections ne s'accompagne que trop rarement d'une préparation et d'un *debriefing* après coup, bien que cela soit évidemment fortement préconisé par les organisateurs de ces activités. S'il n'est pas possible de l'imposer aux enseignants, il serait au moins indispensable de mettre en place des enquêtes sur la réception par les enfants des films qu'on les emmène voir, sous la forme de questionnaires dans la passation serait rendue, elle, obligatoire. Alors que l'éducation nationale parle partout d'évaluation, cette activité ne l'a jamais été !

Dans ce qui suit, nous nous faisons l'écho de ces questions, et nous allons essayer d'y trouver des solutions.

2.1.1. Une commission qui doit répondre à deux préoccupations

La CCOC a la charge de remplir deux objectifs : d'une part la protection de la jeunesse et d'autre part le respect des oeuvres. Comment remplit-elle cette double mission ? Un petit tour sur Internet montre que de nombreux films classés en France « tous publics » sont interdits aux moins de treize ans dans beaucoup de pays, et que les « interdits aux moins de douze ans » en France sont souvent interdits aux moins de seize ans dans d'autres pays. Par exemple, *Mad Max : fury road*, classifié « tous publics » en France, a été interdit aux moins de 14 ans dans une multitude de pays. De façon générale, le BBFC attribue une interdiction aux moins de 18 ans à des dizaines de films par an, là où seuls 1 ou 2 films par an reçoivent cette classification en France. Parfois des associations familiales saisissent la justice et le juge est appelé à trancher. *Nymphomaniac*, interdit à l'origine aux moins de 12 ans passe à une interdiction aux moins de 16 ans après intervention de la justice administrative.

Deux avis très différents sont possibles sur cette situation typiquement française. Tout d'abord, on peut considérer que la classification des œuvres cinématographiques serait, en France, particulièrement en phase avec la société du moment, et en écho avec l'éducation aux images qui rendraient les jeunes français mieux préparés que leurs homologues européens à visionner des films comportant des scènes de grande violence. C'est souvent l'avis des producteurs et des réalisateurs. Mais on peut aussi penser la classification proposée par la CCOC est souvent très insuffisante. C'est en règle générale l'avis des associations familiales et de nombreux parents.

Internet permet en effet aujourd'hui à chacun de voir des tableaux comme celui-ci, qui ne cessent d'intriguer (ici pour le film *Une affaire de famille*).⁴⁸

⁴⁸ <https://www.filmstouspublics.fr/drame/une-affaire-de-famille/>

Quel âge dans les autres pays ?

-  *Tous publics*
-  *Déconseillé aux – de 12 ans*
-  *Déconseillé aux – de 12 ans*
-  *Déconseillé aux – de 14 ans*
-  *Déconseillé aux – de 15 ans*
-  *Déconseillé aux – de 17 ans*

En fait, actuellement, la classification fait intervenir des critères autres que la protection des mineurs, notamment la présomption de non-consultation par eux de films d'auteurs réputés difficiles, pour éviter d'entraver la carrière de productions de qualité. C'est la raison pour laquelle, semble-t-il, le film *Anti-Christ* de Lars Von Trier n'a été interdit qu'aux moins de 16 ans lors de sa sortie en salle. Si la décision se défend du point de vue du risque faible des mineurs d'être confrontés à un tel film, elle est évidemment incompréhensible pour beaucoup de parents. L'appréciation de la qualité du film et du risque pris par son producteur semblent l'avoir emporté sur la protection des mineurs.

Cette incompatibilité semble actuellement bien perçue par le public, et beaucoup de parents ont l'impression que les décisions de la CCOC protègent mal leurs enfants. D'autant plus qu'à ce problème de la sortie en salle s'en ajoute actuellement un autre : le devenir des œuvres ailleurs qu'en salle. En effet, même à supposer que les classements d'interdiction aux moins de 12 ans correspondent exactement à l'objectif de protéger les mineurs d'un visionnage de certaines œuvres en salle, on ne peut plus ignorer les multiples vies des œuvres cinématographiques après.

Le peu d'interdictions de films aux moins de 12 ans nous a été abondamment justifié par le fait « qu'il y a une démarche volontaire pour voir une œuvre ». Autrement dit, il est peu probable qu'un film potentiellement choquant pour un mineur de moins de 12 ans soit vu par lui en salle. Mais après ? Car le même film sortira en DVD, et il sera visible sur des plateformes à domicile avec la même préconisation d'âge que celle qui a accompagné sa sortie en salle. Et le mineur ne sera plus en salle, obligé de se déplacer et de payer sa place ! La responsabilité de la CCOC, cantonnée au XXème siècle

à la protection des mineurs contre le risque de voir un film en salle, doit aujourd'hui prendre en compte de nombreuses autres possibilités de visionnage.

2.1.2. Une tutelle du ministère de la culture discutable

Cette question a été soulevée par plusieurs interlocuteurs. La CCOC ne devrait-elle pas plutôt dépendre du ministère de l'intérieur puisque le ministère de la famille a disparu ? Il existe des arguments dans les deux sens. D'ailleurs, en 2015, le système PEGI a été homologué en France par le Ministère de l'Intérieur, et pas par le Ministère de la Culture.

Arguments pour sortir la CCC de la tutelle du ministère de la culture

On est en droit de se demander si l'interdiction par la CCOC de certains programmes pour les mineurs ne relève pas essentiellement de la protection de l'ordre public – c'est-à-dire du risque qu'une projection en salle provoque une manifestation sur la voie publique, voire des affrontements - depuis que les mêmes programmes peuvent être consultés dans un délai relativement bref sur d'autres supports à domicile, sans compter la possibilité de les regarder en VOST ou en version piratée dès la sortie en salle en France. D'ailleurs, le fait qu'un film sorti sur support physique n'ait pas de restriction d'âge obligatoire à respecter (chacun peut l'acheter en boutique quel que soit son âge) alors qu'il en a une s'il sort en salle, montre clairement que l'interdiction est liée au rassemblement dans un lieu public unique, la salle de cinéma, et pas au contenu et à la protection des mineurs.

Du point de vue de la cohérence des principes de protection et des espaces où ils s'exercent – c'est-à-dire l'espace public -, il serait plus cohérent de transférer à la charge du Ministère de l'Intérieur la responsabilité de la CCOC. Cela ne changerait rien au fonctionnement de la commission en elle-même, mais cela aurait plus de cohérence, tant sur le plan symbolique que sur le plan culturel.

Arguments pour garder la CCOC sous la tutelle du ministère de la culture

Bien que le lien entre la CCOC et le ministère de l'Intérieur ait pu être justifié par le passé, c'est plus difficilement argumentable aujourd'hui. Il n'y a en effet rien qui entre explicitement dans le cadre de la protection de l'ordre public dans son travail. La censure a disparu de ses attributions et la question de la morale a disparu des textes. En outre, il existe désormais l'article L211-1 qui stipule que le visa cinématographique peut être refusé en fonction de la protection de l'enfance ou de l'atteinte à la dignité humaine.

Mais surtout, quelle que soit la tutelle, la CCOC continuera à être dépendante de sa double fonction : protéger les enfants et respecter l'œuvre, autrement dit concilier la protection de la jeunesse et celle

des oeuvres. Ces deux exigences ne sont pas toujours compatibles et elles risquent de l'être de moins en moins : la facilité d'accès à Internet semble autoriser un nombre croissant de créateurs à s'affranchir de normes qui leur paraissent dépassées partout. Mais y a-t-il des créateurs non transgressifs ? Pour les représentants respectifs de la protection de la jeunesse et de l'industrie audiovisuelle, la tâche est claire : défendre les œuvres implique la défense de ceux qui les produisent à leurs risques et périls. Mais quelle place les fonctionnaires du Ministère de la Culture ont-ils à prendre pour dire qu'une œuvre peut ou ne peut pas être vue par les Français ? Quelles places y ont des fonctionnaires d'État dont la compétence en matière de protection de la jeunesse est nulle ? Si cette commission a pour objectif essentiel la protection de la jeunesse, ne faut-il pas repenser sa composition ?

2.1.3. Des décisions en fonction d'une jurisprudence plus qu'en fonction de la la psychologie de l'enfant

La plupart des films classifiés (90% en moyenne)⁴⁹ n'est jamais visionnée en commission plénière. La décision est prise dans des comités. Il en existe dix. Chacun de ces comités regroupe 6 personnes, qui ne représentent pas une instance, mais viennent en leur nom propre. Compte tenu des charges de travail des uns et des autres, il arrive souvent que ces comités soient composés dans leur grande majorité de personnes issues du monde de l'audiovisuel. Le principe vertueux qui veut qu'un seul avis hostile au « tous publics » renvoie automatiquement le film en commission plénière est donc sérieusement écorné par un fonctionnement qui ne pose pas en principe une représentation des quatre collègues dans les comités.

En outre, les personnes qui participent à ces comités n'ont pas de grille commune explicite. Du coup, elles semblent se baser essentiellement, dans leurs décisions, d'après les informations que nous avons recueillies, sur deux formes de « jurisprudence ».

- Une jurisprudence légale, correspondant à des arrêtés qui ont été pris pour des films précédents ayant fait l'objet de plaintes, et donc de procès en justice.
- Et une forme de « jurisprudence » interne, chacun étant tenté de comparer le film nouveau qui lui est soumis à un film qui lui paraît proche et pour lequel une décision a été prise précédemment.

Bien que le président de la commission s'emploie souvent à rappeler qu'il n'est pas opportun de

⁴⁹ 1098 films sur 1208 films si on en juge par le rapport 2009.

classifier les nouveaux films en fonction de la façon dont les précédents l'ont été, il est bien évident qu'à défaut d'une grille de référence permettant à chacun de se reporter à des critères partagés, la tentation de la comparaison avec d'autres films précédents s'impose forcément à l'esprit des membres de ces comités. Nous ferions pareil à leur place !

2.1.4. *Une méconnaissance du fonctionnement psychique des enfants*

De façon générale, beaucoup d'adultes ont tendance à penser qu'il est important de prendre en compte le « contexte » dans lequel des images problématiques sont montrées. Par exemple, pour la violence, les justifications qui lui sont données ou le sort finalement réservé au coupable. C'est hélas raisonner comme peut le faire un adulte ou un adolescent, mais pas un enfant. Ce mode de raisonnement est en effet tout à fait valable pour décider d'interdire certains spectacles aux mineurs de moins de 16 ans. Mais aussitôt qu'il s'agit d'enfants de 6, 7 ou 8 ans, et même d'enfants plus jeunes puisque certains films réputés « tous publics » leur sont montrés sans autre précaution à l'occasion des pauses méridiennes dans certaines écoles, ce raisonnement fait fi de ce que tous les spécialistes de l'enfance connaissent bien. Un jeune enfant ne « contextualise » pas. Il est frappé par une image, cette image se fixe en lui, et c'est cette image qui le malmène parfois au point de lui donner des cauchemars, de l'empêcher de travailler, de perturber sa vie sociale. Cela se voit dans la façon dont un enfant raconte un film : il ne fait pas le récit du scénario, il raconte une image⁵⁰.

Beaucoup d'adultes pensent malheureusement la capacité d'un enfant à gérer les scènes qu'il voit en fonction de ses possibilités de compréhension intellectuelle, notamment autour de la différence « réalité » ou « fiction ». Mais pour l'enfant, ce qui fait problème, c'est avant tout sa difficulté à gérer ses émotions, c'est-à-dire à les maîtriser et à les contenir⁵¹. C'est pourquoi un enfant de six ans qui se cache derrière un fauteuil parce qu'un cow-boy tire des coups de revolver sur l'écran familial, n'est pas dans la confusion. Un adulte présent peut être tenté de lui dire : « C'est sur l'écran, ce n'est pas pour de vrai ». Et l'enfant répond inmanquablement : « Je sais bien que ce n'est pas vrai, mais ça me fait peur quand même ». Il ne suffit pas qu'un film soit un dessin animé pour qu'il ne soit pas terrifiant pour lui. Bien entendu, développer la compréhension cognitive de l'enfant permet de faire évoluer

⁵⁰ C'est pour cela qu'à l'association Trois, six, neuf, douze, nous invitons les parents à parler avec leurs enfants des images que ceux-ci voient dès l'âge de trois ans : justement pour les inviter à construire à chaque fois un récit impliquant un avant, un pendant (qui est celui de l'image isolée mémorisée par l'enfant) et un après. Il ne s'agit pas d'un exercice de mémoire dans lequel l'adulte voudrait vérifier si l'enfant se souvient correctement de l'enchaînement, mais d'un exercice centré justement sur l'apprentissage de la construction narrative, et donc de la contextualisation.

⁵¹ Comme déjà démontré dans mes ouvrages *Y a-t-il un pilote dans l'image ? Six propositions pour prévenir les dangers des images* (Aubier 1996) et *Enfants sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents ?* (Armand Colin, 2000).

son jugement. Mais il est essentiel d'y associer la capacité de réguler les émotions, et de comprendre que sans cette régulation, la compréhension cognitive n'est pas suffisante. D'où l'importance pour les parents et les enseignants de parler avec les enfants des films que ceux-ci ont vus, afin de favoriser un meilleur contrôle des émotions qu'ils y ont éprouvées. Et parallèlement, il est essentiel de guider les parents par des préconisations d'âge claires afin de les inviter à combattre leur penchant bien compréhensible à l'adulto-centrisme, qui les incite à croire que l'enfant serait un spectateur comme eux, juste un peu moins bien informé, alors que c'est la capacité de gérer ses émotions qui constitue le problème principal de l'enfant.

2.1.5. Un manque de marge de manœuvre, et de classes d'âge possibles

La classification de la CCOC passe directement de « interdit aux moins de 12 ans » à « tous publics ». Cela peut laisser penser aux parents qu'un film qui n'est pas interdit aux moins de 12 ans serait visible par tous, quel que soit son âge. Or un film qui n'est pas « interdit aux moins de 12 ans » n'est pas forcément un film pour TOUS les enfants. Ce problème est d'autant plus préoccupant qu'un nombre non négligeable de films susceptibles de choquer gravement les enfants de moins de 12 ans mettent en scène des enfants n'ayant pas encore atteint cet âge, et que beaucoup de parents peuvent imaginer que l'association d'un jeune acteur dans un film associé à une absence d'interdiction rend ce film visible par leurs enfants d'un âge proche de celui de l'acteur. Ce fut notamment le cas pour *Intelligence Artificielle* de Spielberg. La question se pose donc de créer des tranches d'âges avant 12 ans, qui n'auraient pas valeur d'interdiction, mais de conseil. La France semble en effet être le seul pays, avec l'Italie, à ne disposer que d'interdictions, mais l'Italie n'en possède que 2. Quant aux autres pays européens, ils utilisent trois formes complémentaires de labellisation : les interdictions sans exception, les interdictions sauf si l'enfant est accompagné par un adulte, et les conseils. C'est pourquoi nous proposons, en plus du « 12 », du « 16 » et du « 18 » en vigueur, plusieurs nouvelles tranches d'âge ayant valeur de préconisation pour les enfants plus jeunes⁵².

Arguments défavorables à la création de tranches d'âge avant 12 ans.

Deux arguments sont en général mis en avant contre la création de tranches d'âge inférieures à 12 ans. Le premier est d'entraver la liberté des parents dans leurs choix personnels, et le second de compliquer exagérément le travail des exploitants de salle. Envisageons-les successivement.

- *Ne pas dévaloriser la responsabilité parentale*

⁵² https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_picture_content_rating_system.

Les parents sont évidemment les meilleurs pédagogues de leurs enfants, c'est-à-dire les mieux informés sur eux et les mieux placés pour réguler leurs diverses consommations d'écran. Mais rappelons à ceux qui invoquent le respect de la liberté des parents pour s'opposer à des tranches d'âge plus nombreuses qu'il n'y a pas d'exercice de la liberté sans information, et qu'il ne s'agit que de donner des repères, pas de les imposer. En outre, la bonne volonté des parents se heurte aujourd'hui à une difficulté nouvelle : l'offre audiovisuelle est si vaste que les parents n'ont plus le temps de consulter les spectacles à destination de leurs enfants avant de les leur proposer. De plus, beaucoup de réalisateurs tentent de s'attirer les faveurs d'un large public en associant, dans le même film, des séquences « pour enfants », d'autres « pour ados » et d'autres enfin « pour adultes », de telle façon que le jugement des parents en est troublé. Seule la connaissance que les parents ont des programmes peut fonder leur responsabilité. Et pour cela, ils ont besoin d'être bien mieux aidés que par le passé.

- *Ne pas compliquer exagérément la tâche des exploitants de salles*

Le second argument opposé à des tranches d'âge plus nombreuses porte sur le risque de compliquer la tâche des exploitants de salles. Mais si nous posons comme principe de ne rien changer aux interdictions en vigueur actuellement, à savoir douze ans, seize ans et dix-huit ans, le travail de contrôle des exploitants de salle ne sera compliqué en rien. Ne confondons pas préconisations et interdictions. Il est urgent de découpler les deux en France aussi, comme l'ont déjà fait plusieurs pays européens.

Arguments favorables à la création de tranches d'âges avant 12 ans.

La nécessité d'une meilleure information des parents est reconnue par les distributeurs qui accompagnent parfois la sortie de leur film et sa présentation sur certains sites comme Webédia et Allociné d'informations sur la tranche d'âge souhaitable. Par exemple, le dernier film *Dragons* a fait l'objet sur Allociné d'une information au sujet de son caractère déconseillé pour les enfants de moins de six ans. En revanche, le film *Le voyage de Chihiro* ne fait l'objet sur le même site que d'une mise en garde pour les enfants de moins de trois ans. Quant au film *Venom*, il n'a fait l'objet d'aucune préconisation d'âge malgré son caractère terrifiant pour les jeunes enfants. Si la nécessité d'une meilleure information du public est reconnue, elle est donc aujourd'hui trop souvent laissée au bon vouloir éducatif des distributeurs.

Une telle mesure ne serait pas seulement utile pour informer les parents au moment de la sortie en salle. Elle serait également utile à la longue vie des films après. Une longue vie dans laquelle ces mêmes films peuvent se retrouver engagés dans des usages problématiques en milieu scolaire, en milieu éducatif, en maison de jeunes, en colonie de vacances, etc. Un système plus précis concernant

les enfants de moins de 12 ans pourrait également guider les enseignants et les éducateurs qui utilisent des films en maternelle et en élémentaire pendant les pauses méridiennes pour « occuper » les élèves, notamment les jours de pluie. Dans la mesure où il ne s'agit que de préconisations, chaque adulte et chaque éducateur serait seul juge de l'utilisation qu'il en ferait. Mais il pourrait choisir en connaissance de cause. La liste est en effet longue des films qui n'ont pas reçu d'interdictions aux moins de 12 ans par la commission de classification des œuvres cinématographiques, et qui ont un potentiel de maltraitance évident sur les mineurs.

2.1.6. Un manque de justifications claires et explicites des décisions prises.

Si l'interdiction aux mineurs de moins de 16 ans et l'interdiction aux mineurs de moins de 18 ans ne posent le plus souvent pas de problème, il semble que l'interdiction aux moins de 12 ans conduise souvent à l'affrontement de deux « blocs », celui des participants recrutés sur le critère de la protection de l'enfance et celui des participants recrutés sur le critère de la défense des « œuvres ». Selon le nombre de représentants de chaque collège et également les personnalités présentes dans chacun d'entre eux, cette interdiction peut alors être décidée de façon relativement aléatoire. D'autant plus que la tradition de la CCOC est d'abord – bien que non exclusivement - de trancher en fonction de l'existence ou non de scènes à contenu violent ou sexuel. Or, si ces critères ont pu s'avérer pertinents jusqu'à la fin du XXe siècle, le développement des technologies numériques a ouvert la voie à de nouvelles possibilités. Un montage comme celui de la séquence du meurtre dans la baignoire, dans le film *Psychose*, était extrêmement difficile et complexe à l'époque où Alfred Hitchcock l'a réalisé. Il est aujourd'hui devenu banal, mais il n'a rien perdu de son efficacité. La possibilité de créer des montages associant des rythmes cardiaques difficilement reconnaissables à des bruits naturels, et de caler très précisément les images sur les sons, permet aujourd'hui de faire monter l'angoisse des spectateurs de manière considérable sans qu'ils sachent identifier ce qui les angoisse. Les technologies numériques n'ont pas inventé la possibilité pour le cinéma d'angoisser ses spectateurs sans que le contenu visible des images semble le justifier (qu'on pense aux films de Tourneur), mais elles en ont incontestablement facilité et généralisé la possibilité, y compris dans des dessins animés et des films d'animation réputés « tous publics ». Face à une telle situation, il semble important que des critères explicites plus précis puissent être utilisés par la CCOC.

D'ailleurs, les systèmes britanniques et hollandais prennent en compte explicitement le langage utilisé dans le film (vulgarité), la présence de drogue, de nudité ou d'armes à l'écran, la peur que peut susciter le film et même les discriminations et les comportements dangereux.

2.1.7. *Un manque d'informations permettant aux parents de décider selon leurs propres critères*

Si une harmonisation des préconisations d'âge est nécessaire pour donner aux parents une représentation beaucoup plus homogène et lisible de l'ensemble des documents audiovisuels auxquels leurs enfants peuvent avoir accès, elle n'est pas suffisante. Si l'on veut accroître la vigilance des parents, l'essentiel n'est pas l'interdiction elle-même, mais la conscience de la façon dont le contenu justifie cette interdiction. C'est pourquoi il est important d'explicitier aux parents les préconisations d'âge afin qu'ils puissent en comprendre et en apprécier les raisons, et aussi pour qu'ils puissent plus facilement justifier leurs propres interdictions à leurs enfants s'ils décident de suivre ces conseils. Il est donc indispensable de compléter l'information des tranches d'âge par des pictogrammes en les généralisant à tous les programmes, et de donner à ces informations une large visibilité. De nouvelles formes d'achat sont en effet apparus, comme les achats en ligne, et aussi de nouvelles formes de consommation, comme le streaming. Les préconisations d'âge et les pictogrammes explicatifs devraient donc figurer sur tous les supports : emballages, publicités, ouverture des programmes sur les écrans.

En outre, faire apparaître des préconisations d'âge et des pictogrammes explicatifs sur tous les programmes est la meilleure façon de susciter des débats familiaux entre parents, parents et enfants, et entre parents et grands-parents, sur l'opportunité de laisser ou non un jeune enfant devant un programme qui est désigné comme pouvant le perturber.

Imaginons que je suis parent d'un enfant âgé de 12,5 ans. Il (ou elle) souhaite aller voir un film interdit aux moins de 12 ans que ses camarades ont vu et dont ils lui ont beaucoup parlé. La demande de mon enfant est d'autant plus légitime que j'imagine que ses camarades en ont parlé de la pire des façons, c'est-à-dire en ajoutant leurs propres fantasmes aux scènes éventuellement problématiques que présente le film. Mais comment savoir par quoi est justifié l'interdiction officielle aux moins de douze ans ? Peut-être est-ce parce que l'on y voit des personnages nus ? Mais j'élève mon enfant de telle façon qu'il ne coure aucun risque d'être choqué par de telles images. Mais c'est peut-être plutôt parce qu'il montre des scènes effrayantes ? Et là, je sais que mon enfant y est très sensible et qu'il est susceptible d'être très gravement malmené par de telles séquences.

Aujourd'hui, il n'existe aucun moyen pour un parent dans une telle situation de savoir comment guider son choix. Bien sûr, il peut lire des critiques du film dans des journaux, sauf que la justification des interdictions aux mineurs est en général la dernière préoccupation des critiques de films. Ils sont à juste titre bien plus préoccupés d'expliquer les subtilités du scénario, de vanter les qualités esthétiques, ou encore de comprendre comment l'œuvre se place dans le parcours de l'auteur ou de

l'act(rice)eur principal(e). Il ne reste alors que les préconisations de diverses religions ou groupes de pression. Mais pourquoi abandonner au secteur privé une information aussi importante ?

Des références claires, explicitées par des pictogrammes justifiant l'interdiction (violence, drogue, sexe, langage problématique...) permettrait d'apporter des justifications plus détaillées aux interdictions et guiderait les parents dans leurs choix éducatifs. C'est le cas aux Pays-Bas qui ont adopté un système de pictogrammes explicatifs pour les films et les programmes de télévision.

2.2. AU SUJET DU CSA

Les critères conseillés aux chaînes pour déconseiller certains programmes aux mineurs sont plus précis que ceux de la CCOC, mais ils soulèvent finalement les mêmes problèmes.

2.2.1. Le texte présent sur Internet censé expliciter les critères de classification est relativement flou

Ce texte précise que le CSA a fixé « de façon non-exhaustive, un certain nombre de critères à prendre en compte lors de la décision de classification parmi lesquels... (suivent un certain nombre de critères) » La logique voudrait donc que chacun puisse consulter la liste complète qui justifierait l'explication « parmi lesquels ». Or nous ne l'avons trouvé nulle part. Du coup, il est donné implicitement la possibilité aux commissions fonctionnant dans les différentes chaînes de télévision d'ajouter leurs propres critères d'une façon qui peut être connue par le CSA – du moins faut-il l'espérer -, mais pas du public.

2.2.2. Il n'est pas précisé si les critères retenus sont assortis de pondération

Parmi les critères donnés, il est difficile de savoir si un seul (par exemple l'évocation de la drogue, ou le suicide, ou l'inceste, ou la violence conjugale, etc.) suffit à déconseiller un programme aux moins de 10 ans ou aux moins de 12 ans pour un film qui n'a pas reçu cette interdiction par la CCOC, ou bien si plusieurs critères doivent intervenir.

2.2.3. Les critères donnés ne tiennent pas toujours compte de la psychologie de l'enfant

Par exemple, les chaînes sont invitées à prendre en compte « le caractère gratuit ou indispensable au scénario des scènes violentes ». Nous retrouvons l'idée de la « contextualisation », qui fonctionne hélas très mal pour les enfants. Encore une fois, c'est une erreur de penser que les jeunes enfants auraient un pouvoir de distanciation plus grand par rapport à un film d'animation que par rapport à un film avec des personnages « réels ». Créer une grille suffisamment souple et précise pour servir de guide serait utile aux comités des chaînes de télévision comme il le serait pour la CCOC.

2.2.4. Et avant dix ans ?

Les questions soulevées à propos de la CCOC sont également valables pour le CSA. Il n'a pas la possibilité à ce jour de déconseiller un programme à un âge en dessous de 10 ans. Pourtant, de nombreux programmes présentés comme « tous publics » peuvent malmener les enfants de moins de 6 ans, ou 9 ans. Or de nombreuses familles risquent de penser qu'un programme qui n'est pas déconseillé aux moins de 10 ans est visible par tous les publics. Refuser des préconisations pour les âges inférieurs à 10 ans sous prétexte de renvoyer les parents à « leurs responsabilités » relève certes d'un discours vertueux, mais ne tient pas compte de la démultiplication des chaînes, d'où résulte l'impossibilité pour les parents d'avoir une représentation adéquate de tous les programmes présentés chaque soir. Et quand le zapping devient la règle, il faut souvent regarder plusieurs minutes pour se faire une opinion, suffisamment longtemps pour qu'un enfant risque de voir des scènes qui le malmènent.

2.2.5. La question des quotas

Maintenir un quota de 16 programmes (dont 4 films) « déconseillés aux moins de 12 ans », en prime time, par an et par chaîne, se justifie-t-il en 2019 ? C'est une question complexe, dont il nous paraît important de distinguer les deux volets : un volet tranche horaire et un volet nombre de programmes autorisés.

Plusieurs remarques s'imposent.

- Si les programmes interdits aux moins de 12 ans peuvent choquer les enfants plus jeunes, pourquoi faudrait-il en autoriser 16, « dont 4 films » ? En toute logique, soit ce sont tous les programmes déconseillés aux moins de 12 ans qui doivent être interdits à la télévision en prime time, soit ce n'en

est aucun.

- Le paysage audiovisuel a beaucoup changé depuis la création du CSA. L'explosion du nombre d'écrans par famille a eu pour conséquence que la télévision est actuellement le seul espace de visionnage familial partagé : les ordinateurs, les tablettes, les téléphones mobiles donnent accès à tous les programmes de façon individuelle pour chaque spectateur. Il semble donc assez paradoxal de conserver cette mesure de restriction sur les écrans de télévision alors que c'est justement là que l'enfant a le plus de chances d'être confronté à un programme problématique pour lui en famille, et justement pas seul. On est en droit de penser qu'à 20H30, cet accompagnement est réalisé à la télévision, alors qu'il ne l'est pour aucun autre support pour lequel aucune interdiction n'existe !

- Le développement de la Smart TV est en voie de remplacer définitivement la télévision traditionnelle. Or la Smart TV est conçue pour permettre aux spectateurs d'accéder avec la même facilité à Amazon prime, Netflix, YouTube etc. qu'aux chaînes de télévision proprement dites. Sur certaines télécommandes, il existe même des boutons qui permettent d'accéder directement à ces nouveaux espaces audiovisuels. Les familles utiliseront de plus en plus ces nouveaux objets numériques et seront donc de plus en plus souvent confrontées à des programmes qui pourront, dans le meilleur des cas, être fléchés comme déconseillés aux enfants, mais en aucun cas être interdits de diffusion en fonction de l'heure d'écoute.

- Si on considère les autres pays européens, la France n'est pas le seul pays à avoir des restrictions au sujet des horaires de diffusion, même si les pays qui les ont également mises en place sont moins restrictifs⁵³ : alors que la tranche horaire pour les programmes déconseillés aux moins de 12 ans est 22h en France (exception faite des 16 programmes autorisés), la Finlande les interdit avant 17h, les Pays-Bas avant 20h⁵⁴ et la Norvège avant 19h. En revanche, il semble qu'il n'y ait qu'en France qu'il y ait des « quotas », c'est-à-dire des « exceptions » prévues par la loi⁵⁵.

En conclusion, à l'heure où un mineur peut disposer à tout moment de la journée en VOD ou sur YouTube de programmes déconseillés aux moins de 16 ans, il nous semble indispensable d'imposer aux chaînes de respecter des tranches horaires de façon à protéger les publics les plus vulnérables, c'est-à-dire statistiquement les enfants. Le service public doit en effet se vouloir exemplaire. Mais est-il logique d'assortir cette obligation horaire d'un nombre limité de programmes actuellement interdits (par la CCOC pour les films) ou déconseillés (pour les programmes de télévision) aux moins

⁵³ La seule information que nous avons pu obtenir à ce sujet est sur Wikipédia, donc à prendre avec précaution : https://en.wikipedia.org/wiki/Television_content_rating_system.

⁵⁴ <http://www.kijkwijzer.nl/kijkwijzer>

⁵⁵ *Ibidem*.

de 12 ans ? Dans le système que nous proposons, il nous semble que les parents seraient mieux mis en garde, et les enfants mieux protégés, s'il y avait plus de programmes (en salle, en prime time à la télévision, en DVD, en Blu-ray, et accessible sur des plates-formes Internet) clairement indiqués comme nécessitant un accompagnement avant 12 ans. Le nombre de films interdits aux moins de 12 ans est en effet très bas en France compte tenu des préconisations dans les autres pays européens. Le système actuel aboutit à ce que trop de parents laissent leurs enfants voir des films qui passent en prime time à la télévision, parce qu'ils n'ont reçu aucune interdiction de la CCOC, en croyant qu'ils sont « tous publics » alors qu'ils ne le sont en réalité pas. C'est cela qu'il nous semble essentiel de faire évoluer d'abord.

2.3. AU SUJET DES JEUX VIDEO

Le système PEGI a pour ambition d'informer sur les contenus des jeux vidéo. Les parents la perçoivent généralement de manière positive. Une étude hollandaise portant sur 765 parents dont les perceptions ont été recueillies par questionnaire montrent que pour 77% d'entre eux, le système PEGI est utile. Les auteurs montrent également que moins les parents ont l'expérience des jeux vidéo, et plus ils ont tendance à appliquer les recommandations PEGI.

Pour les professionnels, le système PEGI est également très utile. En effet, les jeux vidéo font maintenant partie de la culture juvénile. Les enseignants qui souhaitent utiliser des jeux vidéo dans leurs cours ou les psychothérapeutes qui mettent les jeux vidéo dans le matériel de psychothérapie ont ainsi un moyen commode d'identifier les jeux vidéo adaptés à l'âge des enfants.

2.3.1. Préconisation d'âge et pictogrammes : un système redondant ?

Le système PEGI présente une double signalétique par âge et par pictogrammes informant sur le contenu. Mais ces deux signalétiques ne sont-elles pas redondantes, puisque c'est le contenu signalé qui détermine la classification par âge ? Ainsi, un jeu présentant des scènes de violence dites "réalistes" ou des scènes de nudité sera systématiquement recommandé uniquement aux majeurs. Autrement dit, l'âge et les pictogrammes ne donnent en réalité souvent qu'une seule et même information. En ce sens, on peut penser qu'il serait plus efficace de se concentrer sur l'âge, avec un court texte précisant le type de contenu justifiant la préconisation. PEGI résout le problème en considérant l'âge comme l'information la plus importante et en estimant que les pictogrammes ne sont pas forcément utiles au premier abord : il les relègue au dos des boîtes de jeux.

Ces pictogrammes posent deux problèmes.

- Ils ne concernent que les jeux vidéo. Autrement dit, ils sont d'autant plus facilement ignorés que les autres médias les ignorent. Ils le seraient moins, et rempliraient mieux leur rôle pédagogique s'ils étaient généralisés à toutes les formes de contenus regardable sur un écran.

- Ils ne prennent en compte que les contenus visuels et auditifs. Or PEGI ne peut remplir correctement son rôle qu'en informant AUSSI sur les mécaniques de jeux. Il est essentiel d'éveiller les parents à des distinctions éducatives essentielles comme entre un jeu narratif et un jeu non-narratif, ou sur la nature des récompenses qu'il est possible d'obtenir dans le jeu, et leur donner une réponse à la première question qu'ils se posent : « Combien de temps mon enfant va-t-il jouer ? » Pour que la classification PEGI soit véritablement utile, il serait nécessaire qu'elle soit organisée autour des attentes des parents et pas uniquement autour de quelques caractéristiques des jeux vidéo. C'est dans ce sens que la signalétique des pictogrammes telle que nous proposons de la repenser prendrait tout son intérêt : elle ne serait plus redondante avec la classification par âges, mais complémentaire d'elle. Ils devraient aussi être utilisés pour informer les joueurs sur les expériences qui leur sont proposées dans le jeu, et pas seulement sur les contenus. Il n'y aurait plus alors de redondance. D'ailleurs, il a été montré que les inquiétudes des parents concernent davantage le temps que leurs enfants passent à jouer, les interactions sociales et les boutiques en ligne que les contenus⁵⁶. Il est possible que les parents aient le sentiment, fondé ou non, d'avoir une expertise suffisante sur les contenus, ce qui les amène à minimiser les recommandations PEGI. Cette disparité entre les attentes des parents et le système PEGI est aussi mise en évidence par Nikken, Jansz et Schouwstra⁵⁷ qui ont montré que les parents souhaitent fortement être informés de la présence d'alcool et de drogue et que la distinction soit faite entre la violence réaliste et fictionnelle.

2.3.2. Les restrictions d'âge relèvent parfois plus d'une politique de marketing que de protection des mineurs

Le système PEGI est parfois remis en cause du fait de son effet paradoxal : les enfants ont tendance à trouver plus attractifs les jeux qui ne leur sont pas recommandés⁵⁸. Dans la mesure où aucun contrôle n'empêche un mineur d'acheter un jeu labellisé 18 ans, cette préconisation – tout comme celle

⁵⁶ Jiow, H. J., Athwa, R., Chew, L. L., Elias, M. H., Lim, N., & Woo, K. (2017). Revisiting video game ratings: Shift from content-centric to parent-centric approach. In SHS Web of Conferences (Vol. 33, p. 00065). EDP Sciences.

⁵⁷ Nikken, P., Jansz, J., & Schouwstra, S. (2007). Parents' Interest in Videogame Ratings and Content Descriptors in Relation to Game Mediation. *European Journal of Communication*, 22(3), 315-336.

⁵⁸ Cet effet paradoxal existe aussi pour le cinéma, comme le savent bien les exploitants de salle. Les films interdits aux moins de 12 ans sont plus attractifs pour les enfants de 13 ans que les films « tous publics ».

concernant 16 ans – est parfois calculée pour attirer un public de mineurs désireux de s'affirmer « grands » en transgressant l'interdiction donnée explicitement par l'éditeur. Les scènes justifiant cette préconisation (violence extrême et sexualité explicite principalement) suffisent à donner à un jeu une réputation sulfureuse qui fait s'envoler les ventes.

Notons toutefois que le fait de labelliser un jeu « 18 » impose des restrictions à sa publicité sur les chaînes de télévision : impossibilité de communiquer avant 22 heures par exemple, et pas de diffusion dans les JT de 20 heures. Mais dans la mesure où beaucoup d'autres formes de publicité sont possibles, les avantages en termes de marketing l'emportent sur les inconvénients.

2.3.3. Les jeux video échappent à toute réglementation dans les espaces publics .

Bien que les jeux sur consoles aient l'obligation de mentionner la classification PEGI, les jeux joués en salles d'arcade n'y sont pas soumis. Aucune règle ne s'y applique alors qu'il s'agit d'espaces publics accessibles aux mineurs, et que certains jeux d'arcade (*House of the Dead* par exemple) peuvent présenter un contenu choquant pour les jeunes spectateurs. Ce risque sera en outre encore plus grand avec le développement, dans ces espaces, de la réalité virtuelle.

Le même problème va se poser avec les salles de e-sport. Il serait logique que celles dans lesquelles les compétitions sont jouées avec des jeux « 18 » soient interdites d'accès aux mineurs de moins de 18 ans, celles dans lesquelles les compétitions sont jouées avec des jeux « 16 » soient interdites d'accès aux mineurs de moins de 16 ans, et celles dans lesquelles les compétitions sont jouées avec des jeux « 12 » soient interdites d'accès aux mineurs de moins de 12 ans⁵⁹.

2.3.4. La classification PEGI, pensée pour les jeux vidéo, est également utilisée pour les applis, mais n'y est pas toujours adaptée. Des aménagements doivent donc être réalisés en permanence.

Par exemple, l'application « Vivino » présentait une recommandation « 3 ». Pourtant, même si elle ne contient aucune image choquante, son usage est tout de même basé sur une consommation d'alcool. En effet, le code PEGI, qui a été pensé pour le jeu vidéo, ne classe en « 16 » que les jeux « incitant à

⁵⁹ Cette contrainte pourrait amener les éditeurs à moins user du « 18 » et à réduire l'expression de certaines violences extrêmes dans les jeux (totalement inutiles dans les compétitions de e-sport) pour tomber sur un « 16 », voire un « 14 » qui pourrait alors trouver une justification à cette occasion. Mais une autre possibilité serait d'expurger les jeux labellisés « 18 » de leurs scènes de violence extrême UNIQUEMENT dans le cadre du e-sport. Ce serait d'autant plus facile que ces scènes sont justement inutiles pour les compétitions.

la consommation d'alcool ». Si un personnage boit un verre de vin, ce n'est pas une incitation mais si le fait de boire ce verre lui donne un avantage dans le jeu comme un bonus de santé ou de force, le jeu est déconseillé aux moins de 16 ans. Pour que le jeu soit classifié 18, il faut que le personnage doive obligatoirement prendre des drogues à la fois réelles et illégales pour réussir son action (par exemple attraper un personnage, tuer un ennemi, etc.). L'idée est la même pour le tabac.

En étendant PEGI à toutes les apps au-delà des jeux vidéo, on se retrouve avec l'incohérence d'applications liées à l'alcool classées « tous publics » alors que les jeux dans lesquels l'incitation à boire est directe sont classifiés 16. Le Conseil des experts de PEGI s'est saisi de la question et un groupe de travail a été constitué pour élaborer une recommandation sur le passage de toutes les applications liées à l'alcool en 16. Fait intéressant, ce sont les créateurs des applications liées à l'alcool qui ont fait remonter le problème auprès de PEGI en début d'année 2018 en demandant eux-mêmes un classement en 16. Il est donc probable que l'application « Vivino » soit classée 16 avant la fin d'année ainsi que toutes les applications liées à l'alcool ou au tabac.

2.3.5. Le changement actuel de modèle économique crée de nouvelles responsabilités d'informer les usagers et les parents

La classification PEGI a supprimé l'indication qu'un jeu pouvait se jouer en réseau, semblant du même coup se ranger du côté des grands exploitants qui appellent de leurs vœux la disparition du jeu off line, certains d'entre eux allant même jusqu'à acheter des petits éditeurs indépendants afin de les faire disparaître du marché. Mais cette évolution de l'industrie du JV va complexifier les tâches parentales. En effet, aujourd'hui, des enfants se retrouvent confrontés à des images inadaptées à leurs âges, soit lorsque le parent a acheté un jeu sans avoir connaissance du contenu (par méconnaissance de la classification PEGI par exemple), soit lorsque que le jeune se l'est procuré par lui-même ou l'emprunte à un ami ou à un autre membre de sa famille. Mais avec la dématérialisation des contenus vidéoludiques et la démocratisation des modèles "free-to-play" sur PC et console, la consommation de jeux vidéo pourra être réalisée totalement à l'insu d'un tiers adulte. C'est d'ores et déjà le cas avec *Fortnite* (en passe de devenir le plus grand succès de l'histoire du jeu vidéo) dont les parents peuvent découvrir l'utilisation par leur enfant (téléchargement aisé, jeu gratuit) sans en avoir été à aucun moment informés. Plus que jamais, il est nécessaire d'avertir les parents sur le contenu des jeux et les différents types de microtransactions qui y sont présentes. Elles constituent en effet le nouveau modèle économique de développement des jeux vidéo. Depuis 2015, l'industrie du jeu vidéo a gagné un tiers de ses bénéfices par des ventes physiques, et deux tiers par des ventes de produits virtuels basées sur des stratégies de rétention des joueurs. Ces stratégies nécessitent d'informer mieux les joueurs. Le système PEGI ne remplit pas aujourd'hui cet objectif.

Le streaming adapté au jeu vidéo

Un nombre grandissant d'acteurs de l'industrie estiment que le streaming est l'avenir du jeu vidéo. Les prochaines « consoles physiques » seront vraisemblablement les dernières. D'ailleurs, l'éditeur français UbiSoft a décidé d'associer *Assassin's Creed Odyssey* au projet développé par Google. L'entreprise américaine a en effet annoncé le lancement d'une technologie de streaming dont le but ultime est de permettre aux utilisateurs de jouer sur n'importe quel support via le navigateur Chrome. Alors que dans le jeu vidéo traditionnel, le joueur achète son jeu en magasin, ou le télécharge, le joueur de streaming s'abonne à un service de jeux qui lui propose un catalogue en accès illimité. Dans le premier cas, le joueur ne peut utiliser que les capacités techniques de sa console ou de son ordinateur pour faire fonctionner le jeu. En revanche, dans le streaming, il n'y a pas de nécessité de télécharger ou d'acheter physiquement les jeux. Ceux-ci sont stockés sur des serveurs - dans le « cloud » - qui fournissent à tout moment la puissance nécessaire pour faire fonctionner tous les types de jeux. Le joueur ne dépend donc plus de la puissance de sa console de son ordinateur et n'a besoin que d'une commande de jeux (manettes, clavier ou souris) et d'un écran, ainsi que d'une bonne connexion internet. Des mineurs peuvent donc jouer à des jeux sur lesquels leurs parents n'ont aucune indication. Et cette situation est d'autant plus préoccupante que certains concepteurs de jeux utilisent les services de psychologues et de spécialistes des neurosciences afin d'introduire des techniques inspirées de celles qui ont fait leurs preuves dans les jeux de hasard et d'argent pour tromper la rationalité du joueur et l'obliger à rester, et à payer. C'est notamment le cas de l'exploitation de l'effet de rareté⁶⁰, de l'aversion à la perte⁶¹ et surtout de la motivation par l'incertitude (*Motivating Uncertainty Effect*), qui repose sur l'introduction dans le jeu de *loot boxes*, en français « boîtes à butin ».

Les loot boxes

Ce sont des boîtes achetées par le joueur et qui peuvent contenir ou non des objets valorisés dans le jeu tels que des vêtements très convoités ou des armes exceptionnelles. Le joueur les achète avec du

⁶⁰ La valeur estimée d'un bien rare est supérieure à celle d'un bien davantage disponible. Dans *Counter Strike*, il n'existe pas d'avatar. Le joueur est lui-même immergé dans le jeu, d'où l'intérêt pour lui d'éléments cosmétiques, notamment sous la forme d'armes ayant une apparence exceptionnelle. Certains sont très rares, avec parfois une occurrence 1/1000. Le joueur est tenté de jouer toujours plus pour les obtenir, car la possession de ces éléments cosmétiques valorise celui qui les possède auprès des autres joueurs. Il est de plus en plus difficile de quitter le jeu.

⁶¹ L'importance relative d'une perte est plus élevée que l'importance d'un gain d'un même montant. L'individu va alors davantage réagir à une situation de perte potentielle qu'à une situation de gain potentiel. Dans *Fortnite* (conçu avec des neuroscientifiques), le « *season pass* » permet d'effectuer tous les mois un achat de 30 euros pour récupérer des éléments cosmétiques. Le jeu montre au joueur qui ne paie pas ce qu'il aurait pu gagner s'il avait payé.

vrai argent, mais elles ne lui donnent pas accès à de l'argent, seulement à des objets considérés comme précieux dans le jeu. On peut donc considérer qu'elles ne s'apparentent pas à des jeux d'argent.



Le problème est qu'un trafic s'est mis en place qui permet aujourd'hui de monnayer les objets numériques de telle façon que la règle qui semble appliquée dans le jeu – à savoir que les loot boxes ne donnent accès qu'à des objets virtuels, et jamais à de l'argent réel - peut être contournée.

En Belgique, le législateur a demandé aux éditeurs de supprimer les loot box payantes de leurs jeux, ou de les réserver aux plus de 18 ans si elles restaient en l'état. Cette législation a été prise en Avril 2018 et concernait spécifiquement quatre jeux : *Star Wars Battlefront II* (la mécanique a été modifiée ensuite par l'éditeur pour éviter d'être sanctionné), *Overwatch*, *FIFA 18* et *Counter Strike : Global Offensive*⁶².

La position de la Belgique est isolée au sein des régulateurs de jeu d'argent. Les Hollandais ont une vision un peu plus dure, mais n'est pas fondée sur une interdiction comme les Belges. En France, l'Autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL), spécialement prévue pour réguler les jeux d'argent sur Internet, estime que pour qu'un jeu soit interdit, il faut aller devant un juge et que la décision soit prise par le tribunal de grande instance de Paris. L'interdiction se manifeste alors par un blocage de l'accès au nom de domaine chez les différents fournisseurs d'accès à internet. Mais l'ARJEL a estimé que dans la mesure où il ne s'agissait pas d'obtenir un gain financier, rien ne justifiait une telle interdiction. En revanche, l'ARJEL a exprimé publiquement sa préoccupation sur cette évolution et a pris l'initiative de réunir dans une déclaration commune, 18 régulateurs de jeu d'argent (européens et de l'Etat de Washington) qui appellent à un dialogue avec l'industrie des jeux vidéo pour trouver des solutions concrètes et rapides qui protègent efficacement les plus jeunes⁶³.

⁶² Communiqué de presse officiel belge : <https://www.koengeens.be/fr/news/2018/04/25/les-lootboxes-de-trois-jeux-video-contraires-a-la-legislation-relative-aux-jeux-de-hazard>

⁶³ <http://www.arjel.fr/Les-jeux-a-la-lisiere-des-jeux-d,1729.html>, et <http://www.arjel.fr/Publication-du->

Bien sûr, il n'est pas question de prétendre que la logique des jeux vidéo serait semblable à celle des jeux de hasard et d'argent. Les seconds sont en effet totalement organisés par le fait de miser sur le hasard, en croyant évidemment lui échapper avec divers procédés de pensée magique. En revanche, il est tout à fait possible à des joueurs de jeu vidéo contenant des *loot boxes* de ne pas en acheter. Et même si le joueur cède à certaines de ces stratégies, elle ne représente qu'une petite partie des gratifications qu'il peut y trouver. Mais l'existence de cette marge pose la question de l'information à donner aux utilisateurs.

La nécessité d'une classification qui prenne en compte les expériences du joueur

Au-delà de la question des *loot boxes*, l'existence de microtransactions financières à l'intérieur des jeux vidéo oblige à repenser le système de classification et d'envisager à la fois une classification relative aux contenus auxquels le joueur est confronté en tant que spectateur, et une classification relative aux contenus auxquels le joueur est confronté en tant qu'acteur. La première a été correctement réalisée à ce jour grâce à la classification PEGI, mais l'apparition de nouvelles possibilités à l'intérieur des jeux rend maintenant nécessaire la seconde. **Il ne s'agit plus seulement de s'intéresser aux contenus visuels et auditifs présents dans les jeux vidéo, mais aussi d'informer sur la nature des interactions qui peuvent y être développées, et notamment des achats intégrés. Ajouter davantage d'informations sur la nature des microtransactions est une mesure indispensable pour améliorer la transparence entre l'entreprise et le consommateur.**

En effet, les récompenses débloquées peuvent être de natures très différentes, et les moyens de les obtenir aussi. Or ces deux paramètres peuvent influencer la tendance d'un joueur à ne pas pouvoir quitter un jeu. Et puisque des psychologues travaillent à sélectionner les procédés les plus efficaces pour retenir les joueurs, il serait normal que les usagers et les parents soient informés de leur existence, ainsi que de ceux de ces procédés qui sont les plus efficaces, donc les plus dangereux pour leurs enfants.

Une démarche éthique se doit donc de faire connaître l'usage de ces stratégies dans les jeux vidéo, pour permettre aux joueurs d'agir de manière éclairée. Or cela va devenir techniquement plus facile dans la logique de dématérialisation complète du streaming et du free-to-play. On pourrait prévoir qu'un clic sur chaque pictogramme apparaissant sur un écran qui présente un jeu à l'achat amène au spectateur les informations qui lui sont nécessaires. La même logique serait appliquée à la présentation du jeu sur la bibliothèque que possède chaque joueur sur les plateformes de distribution

de jeux (comme *Steam*), et au moment de l'ouverture du jeu : un simple clic fournirait toutes les informations souhaitables qui apparaîtraient sous la forme d'une arborescence abordant les diverses questions.

2.3.6. L'indispensable distinction entre jeux vidéo et jeux de hasard et d'argent menacée par des stratégies convergentes

La protection des mineurs contre les jeux de hasard et d'argent en ligne est actuellement en France rigoureusement contrôlée. Tout d'abord, les jeux d'argent en ligne sont précisément définis : il s'agit des paris sportifs, des paris hippiques, et du poker. Deux éléments permettent de définir ce qu'est un jeu de hasard et d'argent : l'offre publique, et l'existence d'un sacrifice financier en vue d'une espérance de gain également financier. La protection des mineurs s'effectue par l'obligation d'adresser ses documents d'identité afin de recevoir un compte provisoire qui permet ensuite de gérer de l'argent en ligne sur le site du jeu. Des mineurs peuvent bien sûr échapper à ce mode de contrôle : ceux qui jouent avec le compte de leurs parents à leur insu, ou bien ceux qui jouent avec l'accord de leurs parents qui leur donnent la référence de leur compte.

La préoccupation de l'autorité de régulation des jeux en ligne (ARJEL) concerne le développement de jeux vidéo dans lesquels il pourrait y avoir une externalité financière potentielle. Cela signifie des jeux vidéo dans lesquelles le joueur aurait la possibilité de monnayer, d'une façon ou d'une autre, les compétences qu'il a acquises dans le jeu d'une façon qui fait toujours intervenir une part de hasard, puisque tout jeu combine un certain pourcentage de compétences est un certain pourcentage de hasard. De nombreux jeux vidéo permettent en effet à des joueurs de vendre leurs compétences, c'est-à-dire leurs personnages associés à un compte, sur des plates-formes parallèles au jeu lui-même et toujours de façon illégale. Cette pratique qui existe depuis plusieurs dizaines d'années est contemporaine du développement des jeux en ligne, et notamment du succès du jeu *World of Warcraft*, mais elle ne concerne qu'une minorité de joueurs. Les opérateurs sont incités par l'ARJEL à ce que la revente soit impossible sur leur propre site.

Pour l'ARJEL, seuls les jeux dans lesquels l'externalité financière est organisée par l'éditeur lui-même tombe sous le coup de la législation concernant les jeux de hasard et d'argent. Il semble qu'à l'exception d'un opérateur, les éditeurs de jeux vidéo soient d'accord pour qu'il n'y ait plus de vente sur leurs plateformes propres, mais ils disent en même temps ne pas pouvoir s'occuper des ventes faites sur des sites tiers.

En même temps, la possibilité de développer des jeux vidéo intégrant la dimension de jeux de hasard et d'argent intéresse les propriétaires de casino et jeux d'argent en ligne. Cela fait déjà quelques

années que la FDJ s'intéresse à la question des jeux vidéo. Barrière se lance dans le domaine du jeu vidéo pour faire des jeux sur les sujets de tous les jours (cuisine, etc.) en les centrant bien évidemment sur les stratégies de jeu de hasard et d'argent. Des studios de jeu vidéo y travaillent déjà.

Il faut donc nous attendre à ce que nous nous acheminions dans les années qui viennent vers le développement parallèle de deux types de jeux vidéo.

- D'un côté le jeu vidéo excluant toute possibilité d'externalité financière potentielle autorisée, même si des actions marginales et illégales peuvent y être développées. Ces jeux continueraient à être gérés par la norme PEGI.
- Et d'un autre côté des jeux vidéo impliquant la possibilité d'espérance d'un gain financier. Ils dépendraient des règlements qui gèrent actuellement les jeux de hasard et d'argent, et soumis aux mêmes contraintes et aux mêmes processus de protection des jeunes publics que ceux-ci.

N'oublions pas que les personnes ayant aujourd'hui atteint l'âge adulte ont été bercées par les jeux vidéo, il est donc logique de s'adresser à elles en créant de nouveaux jeux de hasard et d'argent adaptés aux mondes du jeu vidéo. Il est évidemment interdit d'utiliser dans les jeux de hasard et d'argent des personnages s'adressant uniquement aux mineurs, mais les super-héros, et autres personnages de jeux vidéo, sont connus par les majeurs, et ils peuvent donc y être utilisés, y compris dans les publicités destinés à les promouvoir.

La situation qui va en résulter sera totalement nouvelle, et potentiellement très dangereuse. Les jeux vidéo et les jeux de hasard et d'argent vont devenir visuellement très proches, et faciliter le glissement des joueurs des premiers vers les seconds à leur majorité. Les fabricants de jeux de hasard et d'argent s'engagent actuellement dans des stratégies financières qui risquent de créer à terme un grave problème de santé publique.

2.3.7. Le RGPD et la protection des données personnelles dans les jeux vidéo

Le RGPD prévoit dans son article 8 les conditions applicables au consentement des enfants en ce qui concerne les services de la société de l'information : pour les mineurs âgés de moins de 16 ans (15 ans pour la France), il doit y avoir le consentement des parents. Le but est de faire prendre conscience aux parents que leurs enfants peuvent divulguer des données personnelles les concernant en propre, mais aussi concernant leurs proches et leurs familles. Cette disposition s'applique aussi aux jeux vidéo. En effet, ils sont, comme les réseaux sociaux, de formidables espaces de capture des données personnelles des utilisateurs. Cela concerne les expériences de jeux telles que le temps passé, le type de jeu choisi, la géolocalisation (n'oublions pas que le domicile et les déplacements informent sur la catégorie sociale), les moments de jeux, le réseau de camarades retrouvés dans un jeu, etc. Mais cela

concerne aussi tous les échanges d'informations entre joueurs. Dans les jeux en ligne, il est en effet fréquent que des joueurs parlent à un moment ou un autre de leur vie, de leurs parents, de leurs vacances, de leurs centres d'intérêt, etc. Les jeux ligne sont actuellement en principe réservés aux enfants de plus de 12 ans. En principe car il est possible à n'importe quel enfant n'ayant pas atteint cet âge d'y jouer. La difficulté réside dans le fait que, à l'heure actuelle, la CNIL n'a aucun moyen objectif de vérifier l'âge des joueurs. Renseignements pris, cela fait l'objet de consultations auprès d'autres autorités de protection des données.

Dans le domaine des jeux vidéo, les données exploitées par les éditeurs et distributeurs concernent plusieurs points : l'identité du joueur, ses habitudes de jeu, mais également plusieurs indices comportementaux. La collecte des données a pour but de comprendre comment le joueur « fonctionne » pour pouvoir le fidéliser, ou l'inciter à acheter d'autres produits. Depuis l'entrée en vigueur de la loi RGPD, cette utilisation ne peut être faite qu'avec le consentement éclairé du joueur. Pour les joueurs mineurs, le consentement éclairé à la collecte des données ne peut être valablement recueilli qu'à partir de seize ans (ce chiffre est modulable en fonction des pays. La France, par exemple, a opté pour l'âge de 15 ans).

Face à cette décision prise par le législateur, plusieurs observations peuvent être faite sur les mesures mises en œuvre par les sociétés de jeux vidéo ayant comme public potentiel des mineurs de moins de 15 ans⁶⁴.

Mise en place de mesures de contrôle avec double authentification

Certains jeux incluent dorénavant une étape de plus lors de la création d'un compte par un mineur. En effet, si l'âge du joueur s'avère inférieur à l'âge du public fixé par l'éditeur (souvent 13 ans), la création de compte échoue. En revanche, si l'âge renseigné est supérieur à cet âge limite mais inférieur à l'âge légal de consentement du pays de l'enfant (15 ans en France), celui-ci doit indiquer l'adresse mail de ses parents pour que ces derniers donnent leur autorisation pour la création du compte. L'adresse mail renseignée doit être différente de celle utilisée pour la création du compte.

Le propriétaire de la seconde adresse email reçoit ensuite un email l'informant de la volonté de l'enfant de créer un compte et de la nature des données qui seront collectées, avec des liens vers la politique de confidentialité et les CGV. Le propriétaire de l'email peut alors refuser ou accepter la création du compte directement, c'est notamment le cas des jeux *League of Legends* et *Pokemon Go!* par exemple. En cas d'absence de confirmation, l'enfant est informé du refus. Il ne peut pas accéder aux jeux ou aux fonctionnalités du jeu impliquant la collecte de données (*Pokemon Go!* conditionne par exemple

⁶⁴ https://www.afjv.com/news/9628_jeux-video-et-rgpd-l-impact-sur-la-collecte-des-donnees.htm

l'utilisation de la fonction "*localisation*" à l'obtention d'une autorisation parentale pour les joueurs de moins de 15 ans).

En cas d'autorisation, l'enfant peut accéder au jeu et renseigner plus d'informations personnelles sur son compte. Il accède également à certaines fonctionnalités qui lui étaient jusque-là interdites : transaction, géolocalisation, échanges avec d'autres joueurs, etc.

Mise en place de recommandations spéciales pour les mineurs, sans demande d'autorisation parentale

Certains jeux et certaines plateformes de jeux ont mis en place une partie seulement des dispositions prévues par le RGPD. Ainsi, certains prévoient désormais dans leur politique de vie privée des recommandations destinées spécialement aux enfants utilisant par exemple le tutoiement. Elles indiquent un âge minimum pour jouer, sans prendre en compte les spécificités de chaque pays.

Certains sites proposent également des pages d'information dédiées à la collecte des données des mineurs sans mécanisme de vérification de l'âge des joueurs avant ou lors du téléchargement du jeu. D'autres sites indiquent au sein de leur politique de vie privée les âges minimums en dessous desquels les ressortissants de chaque Etat ne sont pas autorisés à utiliser les services proposés. Au moment d'installer le jeu, l'autorisation d'un titulaire de l'autorité parentale n'est cependant pas requise.

Absence de prise en compte du RGPD

Enfin, certains jeux et plateformes n'ont toujours pas engagé, à ce jour, de mise en conformité avec le RGPD. Aucun mécanisme de vérification de l'âge minimum n'a été mis en place, et l'enfant peut toujours indiquer des renseignements personnels (numéro de téléphone, adresse, nom et prénom, etc.) sans qu'un consentement des parents ne soit demandé.

2.4. AU SUJET DES PLATEFORMES

2.4.1. Nos questions communes au sujet de Netflix et Youtube

Sur ces deux espaces, les vidéos s'enchaînent par défaut immédiatement l'une derrière l'autre. On peut considérer qu'un adulte qui a acquis la capacité de s'auto réguler peut quitter cet enchaînement permanent, même si en pratique cela s'avère difficile. En revanche, compte tenu de leur développement cérébral inachevé, les enfants en sont incapables. **Autrement dit, alors que l'enchaînement sans transition des vidéos dans les programmes adultes peut susciter une réprobation au titre d'une pratique commerciale qui rend plus difficile l'exercice par chacun de sa liberté, le même**

défilement sur une plateforme enfants est assimilable à une forme de maltraitance.

La possibilité pour les parents d'installer un minuteur de façon à obliger l'enfant à regarder les vidéos seulement un certain temps ne constitue pas une réponse satisfaisante à cette question. En effet, ce minuteur peut interrompre le programme regardé par un enfant juste après le début d'une séquence ou quelques minutes avant sa fin, le privant ainsi du dénouement, ou même aussitôt après une scène problématique pour lui, le laissant ainsi privé d'informations qui auraient fait retomber son angoisse. Autrement dit, le « remède » proposé peut s'avérer pire que le mal qu'il prétend combattre.

2.4.2. Nos questions spécifiques à YouTube

Un mineur peut avoir accès aux contenus de YouTube.

En pratique, cet accès peut se faire de plusieurs façons : soit le mineur n'a pas de compte, soit il se fait passer pour un parent en allant sur son compte, soit il se crée un compte dans lequel il atteste avoir 18 ans.

L'ensemble des programmes disponibles sur YouTube Kids le sont également sur YouTube généraliste.

Du coup, des parents peuvent être moins mobilisés pour inscrire leur enfant sur YouTube kids que si l'accès aux programmes enfants, et notamment aux dessins animés, n'était possible que là, et pas sur la plateforme réservée aux adultes. On peut faire le parallèle avec Netflix : on a également là aussi deux plateformes, Netflix adultes et Netflix enfants, mais les programmes de Netflix enfants ne se trouvent que sur cette plateforme.

Tous les programmes visibles par des enfants de moins de 13 ans sur YouTube Kids ne sont pas forcément visibles par des enfants de six ou neuf ans.

C'est le même problème que pour le cinéma et les programmes de télévision : les films qui ne sont pas interdits en salle aux enfants de moins de 12 ans ne sont pas forcément visibles par les enfants de six ou neuf ans ; et les programmes de télévision qui ne sont pas déconseillés aux enfants de moins de 10 ans sont pas forcément visibles par ceux qui en six ans. Mais il serait paradoxal de demander à YouTube de mieux informer les parents sur la spécificité des différents programmes se trouvant sur YouTube Kids si cet effort d'information n'est pas d'abord réalisé dans le domaine du cinéma et des programmes de télévision.

Il y a certains contenus qui peuvent poser question sur Youtube Kids.

Citons les dessins animés pour jeunes enfants détournés de manière vulgaires ou violentes⁶⁵, les contenus faisant de la publicité cachée ou des placements de produits non expliqués auprès des jeunes, jouant notamment sur leur attachement à certains « influenceurs » très jeunes.

La classification proposée par YouTube (décrite dans la partie 1) semble très peu utilisée et très compliquée à mettre en place

Comme nous avons pu le montrer, cette classification proposée semble très peu utilisée et majoritairement proposée sur le site YouTube, et non sur l'application YouTube Kids. Une utilisation spécifique sur YouTube Kids paraîtrait pourtant plus appropriée, à condition qu'elle soit simplifiée et obligatoire pour les créateurs, et qu'elle ne soit pas réservée uniquement aux contenus payants.

2.4.3. Nos questions spécifiques à Netflix

Sur Netflix, les classifications proposées sur les films et séries présents sur l'application sont assez peu visibles : l'âge conseillé apparaît à côté de l'année de sortie de l'œuvre dans l'écran de « Présentation », accessible directement pour toute personne voulant regarder un programme, puis en haut à gauche de l'écran au moment du lancement du contenu, pendant quelques secondes. Pour que l'utilisateur puisse avoir accès aux descriptions du genre et du sous-genre, il doit aller dans la catégorie « Infos », qui est assez peu accessible, notamment sur certains supports comme la Smart TV. Peu d'utilisateurs prennent donc le temps d'accéder à ces informations. De plus, les tags représentant les catégories sélectionnées dans la classification (ex : nudité, violence, etc.) ne semblent pas affichés, ni dans cet onglet « Infos », ni en haut à gauche de l'écran au lancement de la vidéo. Cette observation est autant valable sur Netflix que sur la catégorie spécifique Netflix Kids.

2.4.4. Nos questions spécifiques à Facebook

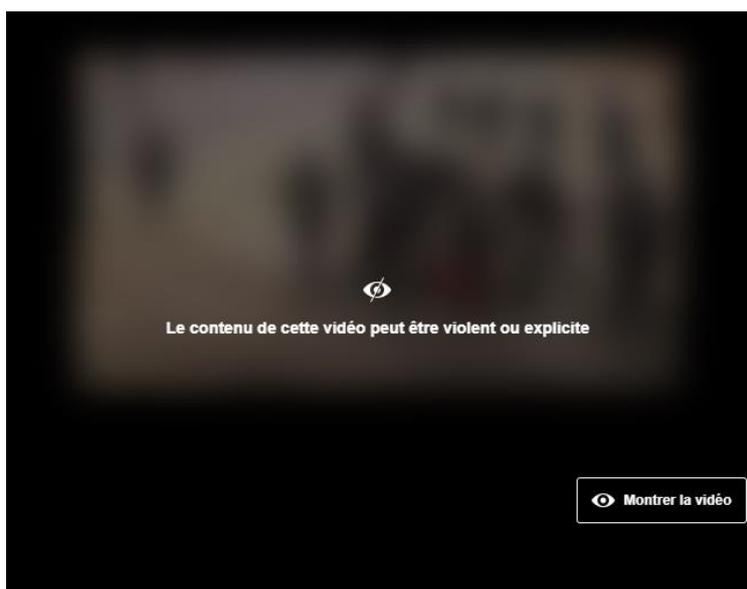
La lecture automatique des vidéos ne semble pas désactivée sur Facebook sur les fils d'actualités des profils de moins de 17 ans. Il serait intéressant que Facebook propose que les vidéos apparaissant sur les fils d'actualités des mineurs ne se lancent pas automatiquement par défaut, et qu'elles ne s'enchaînent pas automatiquement par défaut. L'utilisateur devrait être actif dans ce choix.

Pour le moment, la fonctionnalité *live* ne semble pas non plus régulée sur les profils des mineurs. Or,

⁶⁵ <https://www.numerama.com/tech/243679-youtube-et-le-probleme-des-detournements-malsains-de-dessins-animes-pour-enfants.html>

nous savons à quel point cette fonctionnalité peut poser question. Bien évidemment, nous savons que de nombreux vidéastes, créateurs et influenceurs se servent de cette fonctionnalité pour s'adresser directement à leur communauté, ce qui plaît beaucoup aux jeunes qui peuvent ainsi communiquer avec leurs idoles. Néanmoins, le fait que les mineurs peuvent eux aussi accéder à cette fonctionnalité *live* sur un réseau social, de manière publique, peut conduire à certaines dérives⁶⁶. Peut-être serait-il intéressant de laisser à tous la possibilité de voir des *live*, mais de pas permettre aux profils de moins de 18 ans de se filmer en *live*, ou en tout cas que le *live* puisse être vu par des personnes extérieures au cercle des amis ?

Nous avons également constaté que certains contenus sur Facebook (photos ou vidéos) peuvent apparaître avec un filtre gris floutant l'entièreté de la vidéo, une phrase expliquant que « *Le contenu peut être violent ou explicite* », ce qui oblige l'utilisateur à cliquer sur le bouton « *montrer la vidéo* » pour accéder à l'image (sans appuyer sur ce bouton, il n'entendra que le son). L'utilisateur peut à tout moment cliquer sur « *masquer la vidéo* » pendant le visionnage de ce type de contenu.



Nous ne savons pas, cependant, si ce type de vidéo peut apparaître sur les fils d'actualité des profils de mineurs. De plus, nous ne savons pas vraiment comment Facebook fixe les critères qui vont différencier un contenu interdit sur la plateforme d'un contenu flouté de cette manière. Certaines photos ou vidéos floutées peuvent en effet être très violentes (ces derniers mois, les vidéos de violences dans les manifestations étaient ainsi visibles sur Facebook), tandis que d'autres vidéos

⁶⁶ Cela a pu être le cas sur Facebook aux Etats-Unis : <https://www.phonandroid.com/facebook-live-trois-adolescents-font-scandale-diffusant-direct-leur-relation-sexuelle.html>. Mais l'application qui a fait le plus parler d'elle à ce sujet fut tout de même *Periscope* : <https://www.bfmtv.com/societe/periscope-un-an-d-existence-et-deja-beaucoup-de-scandales-973791.html>

seront simplement interdites pour la présence d'un sein à l'écran.

Il semble également que Facebook propose depuis peu l'apparition d'une phrase au dessus de la vidéo indiquant « *pour les plus de 18 ans* ». Il serait intéressant de comprendre pourquoi Facebook propose l'âge de 18 ans dans cette situation alors qu'ils expliquent considérer comme mineurs les jeunes de moins de 17 ans. De plus, les vidéos floutées décrites plus haut ne contiennent pas forcément cette phrase. Facebook devrait donc être plus clair sur ce qui différencie les contenus interdits des contenus floutés, mais également des contenus avec la phrase « *pour les plus de 18 ans* ».

Troisième partie

NOS PRECONISATIONS

Comme dans la partie précédente, nous allons d'abord envisager les principes généraux guidant notre action avant d'envisager leur application aux différents domaines concernés.

1. PRINCIPES GENERAUX

1.1. UN REAMENAGEMENT DE LA COMPOSITION DE LA CCOC ET DU FONCTIONNEMENT DES COMITES

Les comités – qui, rappelons-le, sont responsables de l'essentiel du travail de classification - peuvent siéger sans que les différents collèges de la commission soient représentés. Un quorum de trois membres seulement est exigé. Or, puisque la CCOC a pour mission à la fois de respecter les œuvres et de protéger les mineurs, il semblerait logique que ces deux missions soient représentées par un nombre égal d'élus. Autrement dit, il semblerait logique que les comités de classification et la commission ne puissent valablement siéger et décider que s'il y a 50% de représentants de professionnels de l'enfance et de l'adolescence (éducateurs, pédiatres, psychiatres, etc...) et 50% de représentants des professionnels du cinéma et de l'audiovisuel. Le fonctionnement de ces comités a pour conséquence que la représentation égalitaire des différents corps que le législateur a jugé indispensable au bon fonctionnement de la commission ne fonctionne que pour 10 % des décisions. Nous préconisons donc d'imposer une règle de représentation équilibrée équivalente à 50% de professionnels de la protection de l'enfance et à 50% de professionnels du cinéma en comités de classification. Cela nécessite une volonté politique : il faudrait en effet probablement une modification législative et obligerait à de nouvelles nominations lors du prochain renouvellement en 2021, avec sans doute une augmentation du nombre de membres, en privilégiant la représentation des usagers, à la fois adultes et jeunes publics.

1.2. UNE COMMISSION D'HARMONISATION DES PRECONISATIONS

Actuellement, comme nous l'avons vu, il n'existe pas de grille explicite et consultable en ligne informant les parents des critères retenus pour interdire ou déconseiller certains spectacles à leurs enfants. Cette harmonisation indispensable devrait à notre avis concerner deux domaines : les âges et

la nature des indications qui les accompagnent.

1.2.1. Harmonisation des âges

Le bon sens veut qu'on ait des âges d'interdiction qui soient les mêmes dans tous les domaines de l'audiovisuel. Autrement dit, il serait plus clair qu'une même grille de classification soit appliquée au cinéma, à la télévision, aux DVD, à la VOD et à Internet, comme d'autres pays l'ont déjà fait⁶⁷.

Pour que ces préconisations soient crédibles, il est également indispensable de fonder les tranches d'âge retenues et les critères de classification sur des connaissances scientifiques établies. On ne peut réguler ou interdire que sur des bases solides. Des collèges d'experts existent déjà à la CCOC, au CSA, et pour élaborer la norme PEGI. Pour atteindre l'objectif d'une harmonisation, une commission d'experts devrait d'abord élaborer une grille commune.

Cette commission d'experts pourrait être composée de trois collèges égaux en nombre :

- Des professionnels de l'enfance.
- Des représentants de la société civile.
- Des représentants des professions du cinéma.

Elle pourrait être secondée par un comité regroupant les différentes instances déjà en place chargées de la protection des mineurs dans le domaine du cinéma, de la télévision, et des jeux vidéo. Ce comité ferait remonter ses questions et chargerait les experts de faire évoluer la grille si cela semble nécessaire.

Cette commission d'experts poserait les bases d'une classification commune. Une fois cette grille commune établie, il reviendrait aux diverses instances qui fournissent des programmes, quel que soit le support, de s'y conformer. Cette grille serait utilisée par la CCOC pour les tranches d'âge 12, 16 et 18. et pour les tranches d'âge inférieures à 12 ans, une commission nouvelle (voir plus loin) s'en chargerait. Cette grille serait également applicable pour les programmes de télévision, les DVD, Blu-Ray, VOD et plateformes d'accès comme Netflix. Une grille simplifiée serait proposée pour YouTube (voir plus loin).

Il ne s'agirait pas forcément d'une grille aussi mécanique que celle qui est utilisée actuellement pour la norme PEGI, mais d'éviter les erreurs d'appréciation de l'impact des images sur les enfants, à commencer par celles qui sont associées à la « contextualisation » dont l'adulte est capable, mais pas

⁶⁷ C'est le cas des Pays-Bas. Pour les autres pays, et à défaut de réponse des responsables européens interrogés, notre seule source est ...wikipédia. Elle indique que cela semble être le cas en Finlande (pour TV et cinéma), Hongrie (TV et cinéma), Pays-Bas (TV, cinéma, DVD, VOD), Norvège (TV, cinéma, DVD, et VOD ; mais j'ai vérifié et ce n'est pas le cas pour Netflix), Espagne (TV et cinéma). Mais cette liste n'est ni certaine, ni exhaustive.

l'enfant. Les films que cette grille ne permettrait pas de classer de façon unanime par l'ensemble des membres des comités de la CCOC seraient alors renvoyés devant la commission principale exactement comme c'est le cas aujourd'hui.

Cette grille serait facilement accessible sur Internet pour tous ceux qui souhaiteraient connaître les critères de classification.

1.2.2. La question des intitulés : le moins, le plus ou le rien

La CCOC *interdit* certains films en salle à certaines catégories de mineurs, le CSA *déconseille* certains programmes à certaines tranches d'âge, et la norme PEGI *recommande* ses jeux vidéo au-delà d'un certain âge. Pour cela, la CCOC utilise un « - » qui a valeur d'interdiction absolue, le CSA utilise un « - » qui a valeur de conseil, ou plutôt de « déconseil » puisqu'il s'agit de déconseiller certains programmes aux enfants en dessous d'un certain âge, et le système PEGI utilisait à l'origine un « + » pour indiquer une préconisation au-delà d'un certain âge, jusqu'à ce que ce signe soit, semble-t-il, abandonné au moment où les pictogrammes ont été introduits.

S'agissant des jeux vidéo, quand on interroge les jeunes sur ceux auxquels ils jouent, la réponse commence très généralement par « Je sais que je n'ai normalement pas le droit, mais je joue à... ». La signalétique PEGI, même si elle n'est pas forcément respectée, est donc intégrée, mais pas forcément dans sa logique propre. C'est la même chose pour beaucoup de parents qui pensent que PEGI repose sur un principe d'interdiction par classe d'âge, à l'image de certains films interdits aux moins de 12, 16 ou 18 ans. En réalité il n'existe aucune interdiction : un commerçant de jeux vidéo n'a pas le droit, en France, de refuser la vente d'un jeu à un client, même si celui-ci n'a pas l'âge recommandé.

Si nous quittons le champ des logiques historiques et institutionnelles qui président à ces trois formes de protection du jeune public - interdiction, préconisation et « déconseil » -, plusieurs remarques s'imposent.

Tout d'abord, le signe « + » est ambigu. D'un côté, les parents peuvent le prendre comme une façon de les laisser libres de décider si leur enfant est en mesure de profiter dès 7 ans par exemple d'un jeu « 7+ », mais ils peuvent aussi percevoir ce signe comme ayant une valeur incitative : « conseillé au-delà de... ».

L'interdiction et le « déconseil » sont moins ambigus et peuvent être pris davantage au sérieux qu'une démarche de recommandation. L'aspect soustractif (« interdit » ou « déconseillé aux moins de... ») simplifie la compréhension et accroît la portée du message. Tous les vendeurs de jouets constatent que les parents achètent facilement un jeu recommandé à partir de 3 ans à leur enfant de 2 ans alors

qu'ils feront plus attention à ce qu'il ne soit pas en contact avec des jouets déconseillés aux moins de 3 ans.

Dans le cadre d'une harmonisation, deux solutions sont possibles.

Première solution : faire apparaître pour les films, les programmes de télévision, et les programmes sur Internet le signe « - ».

Ce pourrait être la bonne solution car ce signe est fort. En revanche, le développement proche de films interactifs risque de rendre difficile la décision de savoir s'il faut introduire ce signe parce que ce sont des films ou bien s'il faut s'aligner sur la norme PEGI, qui ne l'utilise pas, parce que ce sont des jeux vidéo. A défaut d'harmonisation, les films interactifs, dont certains vont être très proches de jeux vidéo narratifs, vont poser des problèmes de classification insolubles. On pourra bien sûr décréter qu'une seule possibilité de choix ferait basculer le film dans la catégorie jeux vidéo, mais beaucoup de parents risquent de ne pas comprendre pourquoi une classification les guide en leur proposant des préconisations avant 12 ans dans un cas – la classification PEGI - et pas dans l'autre – la classification CCOC. En outre, certains parents peuvent penser qu'un jeu « conseillé » pourrait être un jeu utile au développement de l'enfant à partir de l'âge indiqué. Cette formulation provoque ainsi chez beaucoup d'adultes une confusion quant à la portée éducative de ces jeux, parfois alimentée par les enfants qui tentent de convaincre leurs parents de les leur acheter.

Mettre le signe « - » pour le cinéma, les programmes de télévision et les programmes sur Internet, alors qu'il est absent de la classification PEGI, pourrait laisser penser que la seule indication de l'âge dans la norme PEGI a la portée d'un conseil éducatif.

Seconde solution : faire disparaître tout signe « - » ou « + » et ne laisser que l'âge désigné, accompagné dans tous les cas du même message clair et sans ambiguïté : « Peut perturber un enfant de moins de (âge) »

Cette solution présenterait l'avantage de modifier la représentation que les parents ont de la norme PEGI en les invitant à penser partout l'indication d'un âge comme l'indication d'un risque possible pour les enfants qui ne l'ont pas encore atteint. Cela nécessiterait évidemment de mener des campagnes d'information explicites sur la signification des âges indiqués sur tous les supports, et ceci aussi bien pour les jeux vidéo que pour toutes les autres formes de programmes. Une campagne nationale devrait rappeler que l'indication des tranches d'âge ne relève pas d'une préconisation (« conseillé à partir de... »), mais d'une alerte sur le risque en deçà de l'âge indiqué : « peut perturber un enfant de moins de (âge) ».

1.3. CREATION DE TROIS NOUVELLES TRANCHES D'ÂGE SANS VALEUR D'INTERDICTION AVANT DOUZE ANS

Il nous paraît important, pour mieux guider les parents dans leurs choix éducatifs, de créer trois nouvelles tranches d'âge, centrées sur 3 ans, 6 ans et 9 ans.

1.3.1. *Une préconisation pour les moins de 3 ans*

Les alertes sur les dangers possibles des écrans sur les enfants de moins de trois ans sont maintenant bien connus. En même temps, le peu d'impact sur les parents des campagnes menées à ce jour⁶⁸ montre qu'aucun rappel, dans ce domaine, ne saurait être superflu. Il pourrait alors être utile de commencer par une préconisation visant à déconseiller toutes les formes de spectacles audiovisuels aux enfants de moins de 3 ans⁶⁹.

Une telle préconisation rencontre trois préoccupations majeures qui se sont faites entendre parmi les scientifiques et les pouvoirs publics depuis quelques années.

L'Avis de l'Académie des sciences « L'enfant et les écrans », publié en 2013.

Ou y lit notamment : « *Toutes les études montrent que les écrans non interactifs (télévision et DVD) devant lesquels le bébé est passif n'ont aucun effet positif, mais qu'ils peuvent au contraire avoir des effets négatifs : prise de poids, retard de langage, déficit de concentration et d'attention, risque d'adopter une attitude passive face au monde. Les parents doivent être informés de ces dangers.* »

La mise à jour des carnets de santé en 2018.

On y lit notamment : « *Avant trois ans, évitez l'exposition aux écrans : télévision, ordinateurs, tablette, smartphone* ».

⁶⁸ Selon le rapport « Activités physiques et usage des écrans à l'âge de 2 ans chez les enfants de la cohorte Elfe », Deux tiers (67,7 %) des parents déclaraient que leur enfant regardait la télévision quotidiennement à l'âge de 2 ans. Parmi les enfants qui regardent la télévision au moins 1-2 fois par mois, 45,2 % la regardaient plus de 30 minutes par jour durant la semaine et 48,4 % la regardaient plus de 90 minutes au total pendant le week-end. https://www.ined.fr/fichier/rte/129/cote-recherche/Publications/Activite%20physique%20et%20ecrans_2%20ans_enfants%20Elfe.pdf

⁶⁹ Sur 22 pays européens pour lesquels nous avons des précisions, un seul (le Portugal) possède actuellement une préconisation déconseillant certains spectacles audiovisuels aux enfants âgés de moins de trois ans.

La proposition de loi votée par le Sénat en décembre 2018.

Dans cette proposition de loi proposée par Madame Catherine Morin-Desailly, sénatrice et présidente de la commission de la culture, de l'éducation et de la communication, on lit notamment : « *Art. L. 3611-1. – Les unités de conditionnement des outils et jeux numériques disposant d'un écran, portent, dans les conditions fixées par arrêté du ministre chargé de la santé, un message à caractère sanitaire avertissant des dangers liés à leur utilisation par des enfants de moins de trois ans pour leur développement psychomoteur.* »

Il ressort clairement de ces trois prises de position claires et sans ambiguïté que dans le domaine des écrans et de la protection des mineurs, il est essentiel d'informer les parents plus qu'il n'a été fait jusqu'ici. Mettre un « 3 » par défaut sur tous les contenus audiovisuels pourrait avoir un effet éducatif puissant, sans être ni anxiogène, ni directif. Il ne s'agirait pas d'une interdiction, mais du rappel d'un principe de vigilance : « Peut perturber un enfant de moins de trois ans »⁷⁰.

1.3.2. Une préconisation pour les moins de 6 ans

En France, depuis Aout 2018, et pour la première fois, un groupe de travail interministériel se penche sur la question des relations entre les enfants et les écrans. Le Haut Conseil de Santé Publique qui en a pris l'initiative a décidé de remettre ses conclusions en deux temps, d'abord sur l'impact des écrans sur les enfants âgés de moins de six ans, puis dans un second temps sur l'impact des écrans sur les enfants au-delà de cet âge⁷¹. Cette distinction de deux groupes, avant et après six ans, semble indiquer que le choix de six ans fait consensus sur ce qu'un enfant peut voir avant six ans et après⁷². Deux autres arguments plaident dans le sens de l'importance de cet âge. Le fait qu'il s'agisse de l'âge ou les enfants, en France, entrent en CP, et également celui à partir duquel la scolarité a été obligatoire jusqu'à la réforme qui a abaissé cet âge à 3 ans⁷³.

⁷⁰ Nous n'entrons donc pas ici dans le débat de savoir si les écrans auraient une « toxicité » propre sur les enfants.

⁷¹ Sur 22 pays européens pour lesquels nous avons des précisions, neuf ont une préconisation déconseillant certains spectacles audiovisuels aux enfants âgés de moins de six ans, et cinq ont une préconisation à moins de 7 ans.

⁷² Selon les termes de la lettre de saisine : « En termes de tranche d'âges, il est souhaité que vos travaux portent sur les mineurs de 0 à 18 ans, avec une attention particulière portée sur la catégorie des 0-6 ans en raison de l'impact potentiel des écrans sur le développement de l'enfant. »

Demande d'avis et de recommandations sur les effets de l'exposition des enfants aux écrans, 1^{er} aout 2018.

⁷³ Bien que le « 6 » ait pour intérêt de correspondre en France à l'entrée en élémentaire, il pourrait laisser sa place à un « 7 » de façon à ce que cette classification soit en accord avec la classification PEGI. En tous cas, il serait souhaitable d'aller là aussi vers une harmonisation, notamment du fait du développement du cinéma interactif, qui ne nécessitera pas forcément de savoir lire si les choix proposés sont énoncés par un robot

1.3.3. Une préconisation pour les moins de 9 ans

La norme PEGI ne l'a pas adoptée en partant du principe que les jeux « 7 » devaient pouvoir être joués jusqu'à 12 ans. Les raisons ne nous ont pas été données, mais il est possible que l'argument économique joue un rôle, dans la mesure où cette création réduirait forcément la clientèle des jeux « 7 » sans augmenter celle des jeux « 9 ». En effet, à partir de 9 ans, les enfants jouent en général à tous les jeux, y compris ceux qui sont labellisés 18. Pourtant, les travaux de psychologie du développement montrent l'évolution très rapide de l'enfant entre ces deux âges. En outre, rappelons qu'une telle tranche d'âge présenterait l'intérêt pour la France de correspondre à la transition entre le cycle scolaire 2 qui va de six ans à neuf ans, et le cycle 3 qui va de neuf ans à douze ans.

1.4. DES PICTOGRAMMES EXPLICATIFS POUR TOUS LES PROGRAMMES : CINEMA, TELEVISION, JEUX VIDEO, DVD, VOD

Aux Pays-Bas, le NICAM a mis en place un système d'information des parents à l'aide de pictogrammes qui permettent de classer les programmes audiovisuels diffusés à la télévision au cinéma, en DVD et en vidéo. Ces pictogrammes complètent et explicitent les recommandations d'âge. Il y en a six, qui semblent balayer l'ensemble du champ audiovisuel : scènes de violence, langage grossier ou injurieux, scènes de sexe, scènes de drogue ou d'alcool, images effrayantes, mise en scène de discriminations (voir ANNEXE 1).



Nous proposons que la signalétique française concernant les âges s'accompagne de la même façon de pictogrammes explicatifs. Ils pourraient être semblables ou différents, et seraient à déterminer par la commission d'experts chargée d'élaborer la grille servant de référence en matière de labellisation

d'âges⁷⁴. Ces pictogrammes seraient associés à tous les programmes dans chacune des catégories audiovisuelles : films, programmes de télévision, DVD, VOD et Internet.

Cette généralisation des pictogrammes conduira le public à se familiariser avec eux et en découvrir l'importance. En effet, aujourd'hui, ces pictogrammes sont d'autant plus ignorés par les parents dans les jeux vidéo qu'ils n'existent pour aucun autre programme audiovisuel.

1.5. LA QUESTION DE LA LABELLISATION POSITIVE A DESTINATION DE CERTAINES TRANCHES D'AGE

La préconisation positive en termes d'âge est parfois évoquée, et elle est pratiquée par certains pays européens. Autriche et Lettonie semble avoir le signe + ; la Bulgarie semble avoir une classification « A : recommandé pour les enfants » ; les descriptions « adaptés/convient/accessible aux plus de... » à la place de « interdit/déconseillé aux moins de... » se retrouvent apparemment dans les pays suivants : Chypre, République Tchèque, Danemark, Allemagne, Grèce, Irlande, Luxembourg, Pologne, Angleterre. Rappelons aussi que la *British Board of Film Classification* (BBFC) avait initialement prévu une norme Uc – pour porter un message favorable à certains programmes dont la signification était : « Convient particulièrement aux enfants d'âge préscolaire ». Mais la catégorie est maintenant retirée, bien que les œuvres vidéo plus anciennes encore en circulation puissent comporter cette mention.

Outre le fait qu'elle nous semble brouiller les messages, l'idée de préconisation d'âge positive ne nous semble pas devoir être retenue pour plusieurs raisons.

- Si cette préconisation est réalisée par les fabricants eux-mêmes. Elle risque de donner lieu à d'intenses batailles de lobbys ;
- Si elle est réalisée par une institution indépendante. Elle risque de donner un aspect moralisant

⁷⁴ Signalons que quel que soit le choix qui serait retenu, le pictogramme « frayeur » nous semble tout particulièrement important. En effet, de nombreux films d'animation qui sont labellisés « tous publics » présentent des scènes effrayantes. Cela est fréquent dans les productions venues d'Asie, mais également aussi dans des productions nationales.

Une autre question qui sera à résoudre est celle du pictogramme privilégié pour indiquer aux parents l'existence de scènes sexuelles dans un film. Si le pictogramme associant le sigle biologique « mâle » au sigle biologique « femelle » n'est plus adapté à l'évolution des mœurs et à la législation qui a intégré la possibilité de l'homosexualité, le pictogramme utilisé en Hollande qui visualise une position du missionnaire vue du côté des pieds ne nous paraît pas très habile non plus du fait de son fort pouvoir de questionnement (et de suggestion) sur les jeunes enfants. Il faudrait trouver autre chose. Un couple dans un lit ?

à l'audiovisuel. Elle risquerait en outre de provoquer des choix parentaux visant la « sur-stimulation » de leurs enfants. Les publicitaires pourraient aussi se ruer sur cette idée pour mieux vendre leurs produits et lui faire perdre tout son intérêt. Cela risque de conduire également à certaines dérives quant à d'éventuelles pressions de lobbys ;

- La logique d'une telle préconisation positive devrait obéir à la même règle que les préconisations d'alerte. Autrement dit, si la préconisation d'alerte est rédigée de la façon suivante « Peut perturber un enfant de moins de (âge) », la préconisation positive devrait être formulée dans les termes suivants : « Peut avoir un intérêt pour un enfant âgé de (tranche d'âge). Ce qui est évidemment absurde !
- Enfin, de telles préconisations alourdiraient considérablement les informations données aux spectateurs à partir du moment où il est question de faire apparaître ces informations partout.

En revanche, un avis positif donné par les usagers eux-mêmes, à savoir les parents et des enfants, sur les préconisations officielles, serait le bienvenu. Il pourrait être donné sur une plateforme collaborative dédiée, comme nous le verrons plus loin (« Informer par tous les moyens possibles »).

2. LES CONSEQUENCES DE NOS PRECONISATIONS POUR LES DIFFERENTS DOMAINES DE L'AUDIOVISUEL

2.1. CONSEQUENCES POUR LES ŒUVRES CINEMATOGRA- PHIQUES

Pour ce qui concerne la classification des œuvres cinématographiques pour les tranches d'âge inférieures à 12 ans, nous proposons la création d'une nouvelle commission, qui pourrait s'appeler la Commission de Classification des Oeuvres Cinématographiques pour Enfants, ou CCOCE. Cette création pourrait intervenir rapidement. Sa seule préoccupation serait le conseil aux parents, de telle façon que ses décisions n'affecteraient pas le devenir des œuvres et que sa composition pourrait de ce fait intégrer largement la société civile.

2.1.1. La CCOCE

Si l'interdiction de certains spectacles aux mineurs semble obsolète d'un point de vue pratique, elle est indéniablement importante d'un point de vue symbolique. D'autant plus que la spécificité de la

salle de cinéma existe encore, même si elle est moins forte qu'auparavant. Les jeunes s'y rendent souvent en bande. En outre, le libre accès possible des mineurs à tous les spectacles dans le cadre de leur domicile ne veut pas dire qu'il n'existe aucune interdiction familiale dans ce domaine. En effet, à la maison, la responsabilité de l'interdiction est confiée aux parents responsables de leurs enfants. Une mesure d'interdiction de certains spectacles à certaines catégories de mineurs constitue indiscutablement un signal fort à destination des parents soucieux d'exercer leurs prérogatives éducatives. Nos propositions sont donc les suivantes.

Une interdiction pour les moins de 18 ans

Il n'y aurait rien à en changer. Le rapport de Jean-François Mary a apporté toute satisfaction et ne nécessite aucun changement à notre avis. L'interdiction serait figurée sur tous les supports (voir plus loin) sous la forme d'un macaron rouge avec le chiffre 18.

Une interdiction pour les moins de 16 ans

Il n'y aurait rien à en changer. L'interdiction serait figurée sur tous les supports (voir plus loin) sous la forme d'un macaron rouge avec le chiffre 16⁷⁵.

Une préconisation pour les moins de 14 ans ?

La question de créer une nouvelle norme de classification « interdit aux moins de 14 ans » s'est posée plusieurs fois à la CCOC. Compte tenu des préconisations que nous faisons par ailleurs, notamment en termes de grille utilisée pour la classification et de fin des quotas « -12 » à la télévision (voir plus loin), elle ne nous paraît pas nécessaire⁷⁶.

Interdiction ou préconisation pour les moins de 12 ans ?

Plusieurs intervenants ont justifié le fait que la CCOC fixe peu d'interdictions aux moins de douze ans par l'exceptionnelle maturité des enfants français, notamment grâce aux programmes « Enfance au cinéma » et « Ecole au cinéma ». Mais il est probable que la création d'une grille établie par des spécialistes de l'enfance ferait apparaître une vulnérabilité plus grande que ce que les décisions actuelles de la CCOC laissent entendre – encore une fois, le classement français fait figure d'exception - et que beaucoup de films actuellement « tous publics » se retrouveraient interdits aux moins de

⁷⁵ Les interdictions -16 (c'est-à-dire les pays qui refusent l'accès à un enfant de moins de 16 ans, même s'il est accompagné d'un adulte) concernent les neuf pays suivants : Autriche, Belgique, Bulgarie, Allemagne, Grèce (17 ans et non 16), Irlande, Malte (15 et non 16), Pays-Bas, Angleterre (15 et non 16).

⁷⁶ Sur 22 pays européens pour lesquels nous avons des précisions, quatre seulement ont une préconisation déconseillant certains spectacles audiovisuels aux enfants âgés de moins de 14 ans.

douze ans. Est-ce mieux ? Oui et non. Oui du point de vue de la protection des mineurs, car encore une fois, les décisions actuelles de la CCOC s'imposent à tous les spécialistes de l'enfance pour être beaucoup trop peu protectrices. Mais en même temps, non, car la maturité des enfants peut être très différente dans cette tranche d'âge où il y a des enfants « encore bébés » et d'autres incroyablement matures. D'ailleurs, l'interdiction absolue de certains films aux mineurs de moins de 12 ans constitue une quasi-exception française. Onze pays européens n'ont pas d'interdiction pour 12 ans, mais un accompagnement parental obligatoire : Allemagne, Autriche, Bulgarie, Danemark, Estonie, Finlande, Irlande, Norvège, Pays-Bas, Roumanie et Suède. Cinq pays « conseillent » d'éviter de mettre les enfants de moins de douze ans devant certains films, mais ils n'imposent pas aux parents une restriction absolue : Grèce, Hongrie, Islande, Lettonie et Espagne⁷⁷. Mais en contre partie, ces pays déconseillent explicitement un nombre de films beaucoup plus grand aux mineurs de moins de douze ans. Cela constitue indiscutablement une protection plus forte.

C'est pourquoi nous penchons pour transformer l'interdiction aux moins de douze ans en « accompagnement par un adulte obligatoire ». Trois arguments plaident en faveur de ce choix.

- La maturité très différente des enfants à cet âge. Rappelons d'ailleurs que la CCOC s'est interrogée à plusieurs reprises sur l'opportunité de mettre une interdiction à 13 ans plutôt qu'à 12 ans, en prenant en compte que la disparité entre les enfants est moins forte à cet âge.
- Alors que les interdictions aux moins de 16 ans et aux moins de 18 ans se justifient par l'âge de la majorité sexuelle est celle de la majorité civile, l'interdiction aux moins de 12 ans manque de support légal pour justifier une interdiction.
- Enfin, une telle préconisation aurait un dernier avantage : accompagner le film dans toute sa carrière, notamment sous la forme de DVD et de VOD, et responsabiliser les parents et les éducateurs pour toutes les utilisations suivant sa vie en salle. On peut en effet s'attendre à ce qu'une telle obligation concerne un nombre de films beaucoup plus grand que l'interdiction absolue aux moins de douze ans.

Dans le système que nous préconisons, la responsabilité des parents serait donc valorisée. Plutôt qu'un système qui interdit quelques films aux moins de douze ans, et laisse tous les autres « tous publics » alors que la plupart ne le sont en réalité pas, au risque d'induire les parents en erreur, il est préférable d'avoir un système qui mette en garde à chaque fois que c'est nécessaire en précisant « accompagnement par un adulte exigé ».

Bien entendu, des mineurs pourraient ruser et demander à un « grand » de les accompagner. Mais

⁷⁷ Toujours d'après Wikipédia, à défaut d'autres informations.

l'interdiction de l'alcool aux moins de dix huit ans empêche-t-elle de boire ceux qui sont décidés à le faire ?

Il est bien évident qu'un tel changement nécessiterait en parallèle de créer une classification à neuf ans : seuls les enfants âgés de plus de neuf ans pourraient bénéficier d'un accompagnement pour voir un film « accompagnement obligatoire par un adulte avant 12 ans ».

2.1.2. La CCOCE

Cette commission pourrait être rattachée au ministère de la culture exactement comme la CCOC.

Elle serait composée, comme la commission chargée de la création d'une grille unique de classification, de trois collègues égaux en nombre :

- Des professionnels de l'enfance
- Des représentants des associations familiales
- Des représentants des professions du cinéma

Elle gérerait la labellisation 3 ans, 6 ans et 9 ans.

2.1.3. Fonctionnement de la CCOC et de la CCOCE

En pratique, tout producteur d'un programme devrait indiquer la classification provisoire qu'il propose, en relation avec la grille commune, comme les éditeurs de jeux vidéo sont aujourd'hui obligés de le faire avec la grille PEGI. Dans la mesure où aujourd'hui, les films sont ciblés sur des publics très précis, le producteur a une représentation souvent claire des tranches d'âge visées, et cela ne serait donc pas top difficile.

Cette classification provisoire comporterait deux indications : une certification sur l'âge souhaité (un « 3 » apparaîtrait par défaut) et un ou plusieurs pictogrammes éventuels indiquant la nature des images problématiques.

La CCOC et la CCOCE n'auraient donc pas à classer elles-mêmes, mais à vérifier l'adéquation de la classification faite par les réalisateurs et producteurs à la grille unique. Aucun film ne saurait sortir sur les écrans sans être accompagné de ces précisions.

La CCOC vérifierait ces préconisations pour les tranches d'âge 12, 16 et 18, un domaine dans lequel elle a une longue tradition d'exercice. La CCOCE les vérifierait pour les tranches d'âge 3, 6, et 9. Ces commissions auraient évidemment un pouvoir de sanction sous la forme d'amendes et

d'avertissements à définir en cas de manquements réitérés, ou de sous-évaluation systématique.

Si la CCOCE estimait qu'un film qui lui est adressé par un producteur pour un classement enfant correspond à un classement « 12 » nécessaire, ce film serait renvoyé automatiquement en commission plénière de la CCOC, qui en déciderait. En cas de désaccord (autrement dit si la CCOC estime que le film ne justifie pas une mention propre à 12 ans), nous proposons qu'un système « à l'essai » - pour les 3 ans suivant la création de la CCOCE – donne provisoirement à la CCOC le dernier mot. Parallèlement, le comité d'experts devrait réfléchir à faire évoluer la grille de façon à rendre une telle ambiguïté impossible.

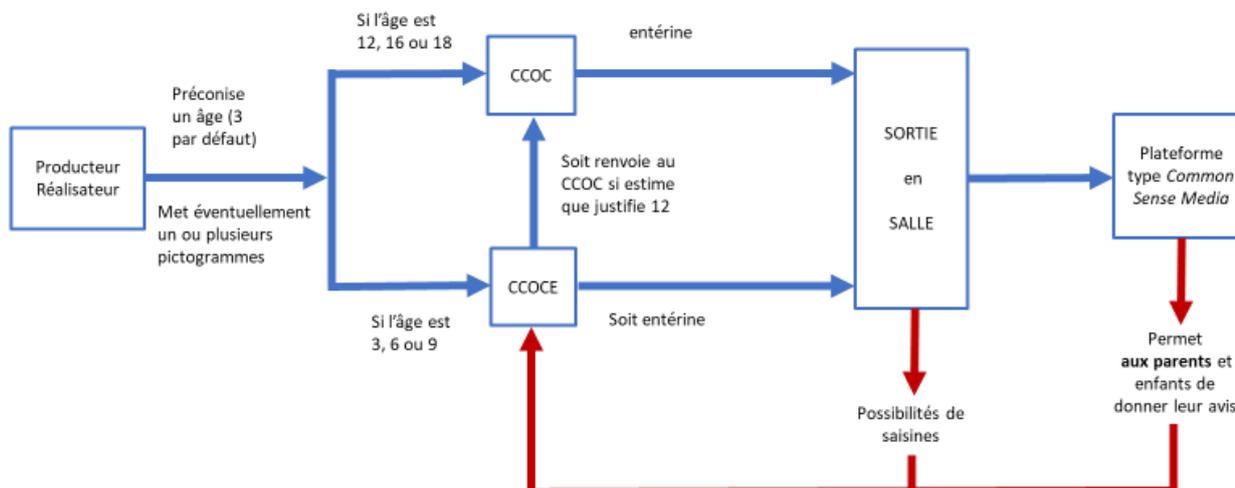
Il reviendrait aux exploitants des salles de faire respecter les normes pour 12 ans, 16 ans et 18 ans exactement de la même façon qu'ils le font aujourd'hui, sans obligation nouvelle.

- Les interdictions aux moins de 16 ans et aux moins de 18 ans seraient figurées par un logo rouge comportant le chiffre « 16 » ou « 18 ».
- La préconisation d'accompagnement obligatoire pour les mineurs de moins de 12 ans serait signalée par un logo orange appliqué partout et comportant le chiffre « 12 ».
- Les informations données aux parents pour les spectacles audiovisuels concernant les enfants de moins de 12 ans seraient signalées par un logo vert comportant les chiffres « 3 » (qui devrait être mis partout par défaut dans la mesure où tous les spectacles audiovisuels sont susceptibles de perturber un enfant de moins de trois ans), « 6 » ou « 9 ».

Ces logos seraient appliqués sur les affiches, jaquettes, en début de bandes-annonces, etc⁷⁸., mais pas pendant la durée du film, sauf s'il est diffusé à la télévision.

⁷⁸ Voir supra : UNE SIGNALÉTIQUE PARTOUT VISIBLE ET LISIBLE.

PARCOURS D'UN FILM



2.2. CONSEQUENCES POUR LA TELEVISION

Actuellement, la télévision montre des films classifiés, des films non classifiés et des programmes non classifiés que les commissions installées par chaque chaîne ont pour tâche de classer. Cette logistique ne serait pas transformée par nos propositions, exception faite qu'aux trois catégories existantes pour le cinéma, à savoir 12, 16 et 18, auxquelles les chaînes peuvent ajouter une préconisation d'âge à 10 ans, s'ajouteraient trois nouvelles catégories : 3, 6 et 9. On peut d'ailleurs se demander si le « 10 » serait encore utile à partir du moment où existerait le « 9 ». En tous cas, alors que le « 9 » correspond au début du cycle 2 de l'EN (donc une rupture reconnue par l'EN en termes éducatifs et pédagogiques), et qu'un « 11 » correspondrait au passage en collège (donc à une rupture en termes de socialisation avec des pairs plus grands, exactement comme « 6 » pour l'entrée en élémentaire), ce « 10 » ne semble correspondre à rien, ni en termes de seuil de maturité, ni en termes de changement dans les méthodes pédagogiques, ni en termes de modification de la socialisation.

2.2.1. *La possibilité de surenchérir*

Voir un film en salle est différent de le voir chez soi. Au cinéma, un film n'est vu que s'il y a volonté d'aller en salle. En revanche, à la télévision :

- Le programme est accessible à tous ceux qui ont accès à un récepteur, y compris les enfants qui disposent d'un poste de télévision dans leur chambre ;

- Le programme peut « cueillir » le public dans des moments où il n’y est pas préparé ;
- Un film regardé dans les conditions du cinéma s’impose toujours pour être une fiction, sauf indication contraire clairement signifiée, alors qu’un film regardé à la maison, et encore plus si l’enfant n’en voit qu’un fragment, ce qui est souvent le cas, peut lui laisser croire qu’il s’agit d’un reportage ou d’un documentaire.

Pour ces diverses raisons⁷⁹, il est normal qu’il y ait des niveaux d’appréciation et que les chaînes de télévision disposent de leur liberté éditoriale, qui va de pair avec leur responsabilité. La possibilité pour les chaînes de surrenchérir concernerait les tranches d’âge 3 ans, 6 ans, 9 ans, 12 ans, et 16 ans.

2.2.2. *La question du quota*

Actuellement, la législation précise deux points : les programmes déconseillés aux mineurs de moins de 12 ans doivent impérativement passer après 22h, exception faite de 12 programmes par an et par chaîne (dont 4 films) qui peuvent passer à 20h30, mais jamais avant.

Une fois la grille commune au cinéma, télévision et VOD mise au point par la commission d’experts de l’enfance et de la petite enfance, et une fois la CCOCE créée – et seulement après que ces deux préalables aient été remplies -, il pourrait être envisagé, à titre d’essai pour une période déterminée (par exemple trois ans) une suppression des quotas. En effet, la création d’une telle grille ferait basculer dans la catégorie 12 (« accompagnement par un adulte exigé » pour le cinéma et « accompagnement par un adulte souhaitable » pour les programmes de télévision) un nombre de programmes beaucoup plus important que celui qui est actuellement concerné par l’interdiction aux moins de douze ans. Conserver les quotas actuels pénaliserait un grand nombre de programmes pour lesquels il est important d’informer les parents sur les risques possibles pour les enfants de moins de 12 ans, mais sans empiéter sur leurs responsabilités éducatives.

Ces programmes continueraient à ne pouvoir passer qu’après 20h30, et seraient clairement fléchés. La précision « ce film a reçu le label accompagnement par un adulte indispensable lors de sa sortie en salle » devrait apparaître en début de chaque programme lorsque la décision a été prise par la CCOC, et l’indication « peut perturber un enfant de moins de 12 ans » pour les

⁷⁹ Signalons que certaines personnes auditionnées ont adopté une rhétorique exactement opposée pour justifier que la CCOC ne se préoccupe pas du devenir des films après leur passage en salle. Pour eux, « la salle obscure » serait porteuse d’un impact sans équivalent sur l’enfant, et il serait donc inutile que la CCOC se préoccupe de classer en ayant à l’esprit le devenir ultérieur des films : tout deviendrait visible sur petit écran, seules les conditions de visionnage en « salle » étant susceptibles d’agresser l’enfant.

programmes classifiés par les chaînes qui auraient l'obligations d'utiliser la même grille que la CCOC et la CCOCE. Un logo orange « 12 » apparaîtrait dans les deux cas pendant toute la durée du programme⁸⁰.

Cette préconisation perdrait évidemment tout sens si elle était dissociée de la création d'une grille permettant d'assurer une base objective et cohérente au fléchage des divers programmes, susceptible de bien mieux flécher les spectacles problématiques et de pouvoir les accompagner tout au long de leur carrière. Beaucoup plus de films et de programmes déconseillés aux mineurs seraient clairement fléchés, et si on envisage toutes les utilisations possibles d'un film après sa sortie en salle et sa diffusion éventuelle à la télévision, ce serait un réel progrès pour l'information des parents et la protection des enfants.

Enfin, la valeur d'exemplarité de la télévision serait maintenue. En effet, alors que tous les programmes classifiés « 12 » (et même « 16 ») peuvent à tous moments du jour être regardés sur la Smart TV, l'heure de diffusion sur les chaînes serait à 20h30 pour les programmes « 12 » (il n'y aurait ainsi plus d'exceptions des 16 programmes par an) et resterait à 22h30 pour les films « 16 »⁸¹.

L'association de ces deux mesures (l'interdiction aux moins de 12 ans transformée en accompagnement obligatoire par un adulte, et la suppression des quotas à la télévision) pourrait avoir deux conséquences positives, à condition évidemment que ces deux mesures ne soient pas découplées, et nous espérons une nouvelle fois que chacun comprendra qu'elles n'ont de sens que prises ensemble.

- On peut espérer que la CCOC et les commissions des chaînes serait moins réticentes à mettre des préconisations « accompagnement obligatoire avant 12 ans » parce qu'il n'y aurait plus d'impact économique majeur de cette mesure sur le passage des œuvres à la télévision.
- On peut espérer que les producteurs et les créateurs français s'accorderaient plus de liberté de création dans la mesure où ils sauraient que leur production ne tombe pas sous le risque d'une interdiction aux moins de 12 ans pouvant nuire à la carrière de leur produit.

Mais tout cela n'est évidemment qu'une hypothèse. Il serait en tous cas intéressant que le système que nous proposons soit mis à l'essai pour trois ans, avec un retour de toutes les parties concernées

⁸⁰ Voir supra : UNE SIGNALÉTIQUE PARTOUT VISIBLE ET LISIBLE.

⁸¹ Aux Pays-Bas, un pays qui a mené un effort considérable pour l'information des parents et des enfants, dont témoigne son site dédié, les programmes tous âges, six ans et neuf ans peuvent être diffusés à tout moment de la journée, accompagnés de pictogrammes correspondants, tandis que les programmes de la classification 12 ans ne peuvent être diffusés qu'à partir de 20 heures, et ceux de la classification 16 ans à partir de 22 heures.

au bout de ce temps.

2.2.3. Le problème des informations télévisées

En juillet 2014, *Mediamétrie* révélait qu'un demi-million d'enfants entre 4 ans et 10 ans regardent un journal télévisé chaque soir. Sur la période étudiée (entre janvier et juin 2014), 10% des enfants de cette tranche d'âge ont aussi passé en moyenne quinze minutes quotidiennes devant la chaîne d'information en continu BFMTV et 8% devant i>Télé. Des données inquiétantes, mais qui n'ont pourtant rien de très neuf : en 2009, le CSA avait calculé que parmi les 100 programmes les plus regardés par les enfants âgés de quatre à 10 ans cette année-là, 43 étaient des journaux télévisés. Depuis 2002, les chaînes ont pour obligation de se plier aux règles de la signalétique jeunesse (programmes déconseillés aux moins de 10 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans). Mais cette signalétique ne s'applique ni aux journaux télévisés, ni aux documentaires. Pour les JT, les présentateurs ont l'obligation de signaler que certaines séquences sont déconseillées aux jeunes enfants, mais chacun connaît la situation dans laquelle l'image problématique est déjà sur l'écran avant même que le présentateur ait fini sa mise en garde.

Alors, faut-il apposer un logo « 9 » pendant les journaux télévisés ?

Arguments défavorables à un logo « 9 » pendant le JT

- *Le risque de déresponsabiliser les parents ?*

Il est difficile de prétendre que cela empiéterait sur la responsabilité des parents. Tous savent que certaines séquences du JT sont traumatogènes, mais chacun s'empresse de l'oublier parce que l'habitude s'est installée dans beaucoup de foyers de « regarder les infos en mangeant », en oubliant que cela revient à prendre l'enfant en otage devant son assiette : il n'a même pas la possibilité de quitter sa place devant l'écran car ce serait quitter le repas !

- *Le risque de priver les parents d'informations ?*

Depuis quelques années déjà, les chaînes d'information en continu et la possibilité du podcast permettent de regarder les infos à d'autres moments.

- *Les enfants peuvent voir pire sur YouTube.*

Bien sûr, mais d'abord il faut qu'ils aillent le chercher, alors que le JT leur arrive pour ainsi dire

« dans leur assiette », et bien avant qu'ils soient en âge d'aller chercher des informations sur un ordinateur. Par ailleurs, on ne voit pas pourquoi cet argument du « ils voient pire ailleurs », utilisé pour l'information à 20h, ne serait soudain plus valable à 20h30 et justifierait une politique de quotas... S'il y a un problème à malmener les enfants à 20h30, pourquoi n'y en aurait-il pas à les malmener à 20h ? A juxtaposer des préconisations sans logique interne, il est normal que les parents s'y perdent.

- *Le risque de dissuader des parents de regarder le JT à l'heure du repas ?*

Un JT accompagné d'un macaron « 9 » inciterait-il des familles à faire autre chose que de le regarder pendant le repas ? C'est probable. Cela aurait-il pour conséquence que les mêmes familles ne regarderaient pas les publicités qui le précèdent ? C'est possible. Cela est-il un argument pour refuser que le JT soit fléché ? On n'ose pas le penser.

Arguments favorables à un logo « 9 » pendant le JT : une préconisation de prudence

Laisser un jeune enfant regarder ou pas le JT relève évidemment de la responsabilité de ses parents, mais il ne s'agit pas en général d'une décision proprement dite : on imagine mal des parents mettre sciemment leur enfant de 7 ans devant le JT de France2 le soir où est rapporté l'attentat dans une école de Peshawar par exemple. Il s'agit plus souvent d'une forme de négligence liée à un défaut de conscience des risques que certaines informations télévisées peuvent faire courir aux jeunes enfants. Les enfants sont dans le salon au moment où les parents regardent les infos, ou encore, et c'est hélas le plus fréquent, la famille dîne devant la télé le soir à 20h, enfants compris.

Une indication « 9 » (donc un logo vert) apparaissant pendant toute la durée des informations rappellerait aux parents que le JT n'est pas conçu pour les enfants, et permettrait plus facilement aux parents qui le souhaitent d'exercer leur autorité.

Rappelons d'ailleurs que dans nos préconisations d'âge, à part les spectacles interdits en salle aux moins de 16 ans et 18 ans (salles de cinéma et e-sport), tous les logos sont explicités de cette façon : « Peut perturber un enfant de moins de... ». Or il est difficile de défendre que ce ne soit pas le cas du JT.

Un dernier argument intervient en faveur de cette préconisation : le problème va se poser de plus en plus avec les chaînes d'information en continu. Elles devraient évidemment être fléchées.

Un JT pour enfants par chaîne

La préconisation des informations fléchées « 9 », et cela aussi bien pour les bulletins d'information que pour les chaînes d'infos en continu, serait d'autant mieux comprise et d'autant plus efficace qu'il existera plus de JT pensés pour les enfants. De tels JT juniors ont deux fonctions : raconter l'actualité

aux plus jeunes avec des termes et des images adaptées ; et servir d'antidote, ou plutôt de traitement préventif à la désinformation en les invitant à décoder les images⁸². Un seul programme semble exister en France : *Arte journal junior*. Il s'agit d'un journal télévisé franco-allemand destiné aux enfants et diffusé depuis le 9 février 2014 sur Arte d'abord le dimanche à 9h35, puis du lundi au vendredi à 7h35 à partir du 7 septembre 2015. À cette date, le programme dominical prend la forme d'un magazine d'informations sous le nom d'*Arte Junior le mag*.

Chaque chaîne devrait se voir imposé l'obligation de créer un JT pour enfants à partir du moment où elle propose un JT pour adultes. Il suffirait de l'inscrire dans le cahier des charges. Les jeunes doivent aussi être informés de l'actualité. Un enfant qui a eu accès dès 6 ou 9 ans à une information faite pour lui, compréhensible, à laquelle il a pu éventuellement participer grâce à toutes les formes d'interactions qui seront de plus en plus disponibles, sera nécessairement moins prompt à adhérer aux théories simplistes et erronées, voire complotistes.

Il y faut bien entendu une volonté politique et sociale. Hélas, tout se passe comme si les divers responsables politiques s'étaient méfiés jusqu'à ce jour de donner aux enfants des instruments leur permettant de prendre du recul par rapport aux informations auxquels ils sont confrontés. Déjà, en 1996⁸³, je notais que tout se passe comme si les politiques voulaient conserver la possibilité de faire confondre leurs effets d'annonce avec des mesures réelles et maintenir les spectateurs dans une relative ignorance des moyens par lesquels leur jugement peut être manipulé. Tant que la télévision était le seul canal d'images disponible, maintenir la population dans l'ignorance des ressorts de l'information biaisée était le privilège des gouvernants. Le JT traditionnel manipule d'ailleurs moins ses spectateurs par la façon biaisée dont il montre les informations que par le choix qu'il fait de l'importance à donner à chacune d'entre elles, voire de l'ignorance dans laquelle il en maintient certaines. Mais à l'heure d'Internet, une part de ce que le JT ne montre pas – je dis bien une part, et pas « tout » parce que beaucoup d'événements ne sont pas couverts, ou couverts seulement par des journalistes mandatés par leur gouvernement – est accessible autrement. Et ce domaine est aussi largement celui des informations à fort impact émotionnel, et bénéficiant d'une très faible contextualisation permettant d'en comprendre la portée réelle, laissant ainsi la place à toutes les rumeurs possibles, sans parler des *Fake news* spécialement conçues dans ce but. La très forte fréquentation de YouTube par les enfants, et notamment des vidéos courtes, fait découvrir à nos responsables politiques qu'ils n'ont pas le monopole de l'information. On peut en attendre une heureuse évolution allant dans le sens d'une conscience grandissante de l'importance de l'éducation

⁸² C'est ce que je proposais déjà en 1996 dans mon ouvrage « *Y-a-t-il un pilote dans l'image ? Six propositions pour prévenir les dangers des images* » (Paris, Aubier).

⁸³ *Op. cit.*

aux médias.

Un JT pour enfants, à une heure d'écoute correcte à déterminer pour chaque chaîne, et d'une longueur minimale imposée, devrait être intégré dans tous les cahiers des charges. Ces JT seraient une pièce maîtresse d'une indispensable éducation aux médias.

2.3. CONSEQUENCES POUR LES JEUX VIDEO

2.3.1. Appliquer la même distinction entre espaces publics et espaces privés que pour le cinéma

Dans un souci d'harmonisation, une régulation semblable à celle des salles de cinéma s'impose dans les salles de jeux d'arcade, en fonction des bornes et des jeux proposés au public⁸⁴.

Certains des jeux joués en salle d'arcade sont semblables à ceux qui sont disponibles dans le commerce, tandis que d'autres sont différents, bien qu'ils portent le même titre. **La première mesure à prendre est donc d'imposer à PEGI de réaliser une classification pour ces jeux exactement comme il en existe une pour les jeux jouables à domicile, identique ou différente selon les cas.**

Une fois cette classification réalisée, la même règle devrait s'appliquer aux espaces publics présentant des films et aux espaces publics offrant la possibilité de jouer à des jeux vidéo.

Les salles d'arcade qui ne créent aucune distinction entre les divers espaces proposant des jeux pour des tranches d'âges différentes doivent être interdites aux mineurs si des jeux classifiés « 16 » ou « 18 » peuvent y être joués. Autrement dit, une pièce d'identité doit être exigée pour y accéder exactement comme pour accéder à une salle de cinéma dans laquelle passe un film classifié « 16 » ou « 18 ». Si, à l'intérieur d'une salle d'arcade, les espaces dans lesquels sont proposés des jeux classifiés « 16 » ou « 18 » sont distingués des autres, ces espaces doivent être soumis au même contrôle.

Pour les jeux classifiés « 12 », l'accompagnement par un adulte serait exigé, mais ces jeux resteraient interdits aux enfants âgés de moins de neuf ans, exactement comme dans le cas des préconisations que nous faisons pour le cinéma.

Le développement du e-sport bouleverse de la même façon la distinction entre une CCOC imposant des mesures d'interdiction en salles de certains spectacles aux mineurs, et une norme PEGI qui s'élargit, avec le e-sport, à des espaces publics. Dans le cas du cinéma, les exploitants de salles doivent veiller à ce que les mineurs n'ayant pas encore atteint l'âge préconisé ne puissent pas y entrer. Il

⁸⁴ Rappelons en effet que les jeux d'arcade ne sont pas soumis à la classification PEGI, alors même que ces derniers sont des espaces publics accessibles aux mineurs, et que certains de ces jeux (*House of the Dead* par exemple) peuvent présenter un contenu choquant pour les jeunes spectateurs.

semble logique que la mise en place de salles de e-sport soit soumise exactement à la même régulation. Elles devraient être interdites aux enfants dont l'âge est inférieur à l'âge préconisé pour les jeux utilisés dans la compétition.

2.3.2. Créer des pictogrammes supplémentaires

Nous proposons la création de nouveaux pictogrammes qui n'informent plus seulement sur la nature de chaque jeu, mais sur le type d'expériences auxquelles il conduit le joueur.

En effet, l'introduction de stratégies nouvelles pour retenir les joueurs dans les jeux et les empêcher de s'arrêter appelle de la part des éditeurs une meilleure information des usagers, et des parents. Cela pourrait être une combinaison de symboles indiquant une composante jeu d'argent et un âge minimum, mais cela dépend aussi réellement du type d'application *gambling*. Il est indispensable de mener un travail d'analyse des stratégies de rétention des joueurs présentes dans les jeux vidéo et de les indiquer aux consommateurs en utilisant les ressources en ligne. Ce système informerait les parents afin qu'ils puissent intégrer l'acte d'achat dans leur propre système de valeur à partir des informations qui leur sont données.

Nous faisons ici quelques propositions destinées à adapter les informations soumises aux consommateurs du monde de demain, qui est déjà en partie celui d'aujourd'hui : un monde de streaming généralisé et de diversification croissante des jeux vidéo, qui vont aller du plus narratif, genre *Détoit*, au moins narratif, genre *Fifa*, sans compter les conséquences de la réalité virtuelle.

Proposition 1 : Afficher sur chaque jeu, et plateforme de jeux, un avertissement du genre : « Jouer en ligne accroît le risque de pratique excessive ».

On constate qu'une très large partie des situations d'usage problématique des jeux vidéo se rencontrent chez des joueurs adeptes de jeux en ligne (*World of Warcraft*, *League of Legends*, etc.). Le jeu online génère en effet beaucoup plus de rétentions car il s'appuie sur des biais cognitifs amenant le joueur à accroître le temps d'écran imparti aux jeux vidéo. Cela s'explique par deux raisons : tout d'abord, la déconnection est perçue comme l'angoisse de rater quelque chose d'important (*fear of missing out*) ; ensuite, le jeu vidéo en ligne, par les interactions sociales qu'il permet, peut amener à empiéter significativement sur d'autres espaces d'interactions sociales comme l'école et le travail.

Proposition 2 : Créer un pictogramme pour informer sur le caractère narratif ou non narratif du jeu, et ses durées.

- Un pictogramme informant sur le caractère plus narratif ou plus interactif du jeu, aiderait grandement les parents. Le jeu vidéo est en effet appelé à se diversifier en intégrant des dimensions éducatives et esthétiques. On parle de « serious games » alors que le jeu vidéo est apparu il y a à peine quarante ans, mais on ne parle pas de « serious pictures » alors que le cinéma est apparu il y a plus d'un siècle. Cela montre que les dimensions ne sont pas les mêmes. Bien entendu, ces informations peuvent se trouver sur des sites dédiés, mais il serait bien plus simple de les trouver quand on entre le nom du jeu sur Internet.
- De même, la durée est une question importante des parents, et elle le sera encore plus avec la Réalité Virtuelle qui va obliger les éditeurs à informer les utilisateurs, et pour les mineurs leurs parents, sur la longueur des parties : il est déjà difficile de quitter une partie quand on est devant un écran, mais ce n'est rien par rapport à ce qui se passera dans la RV !

Proposition 3 : Créer un pictogramme « Sécurité Personnelle ».

Ce pictogramme renverrait à des informations comme le partage de localisation, l'accès à la caméra ou au microphone et le chiffrement des données. Il pourrait regrouper trois types d'informations accessibles par une arborescence : « messagerie », « partage de documents » et « géolocalisation ». Il est en effet essentiel que les parents en soient clairement informés.

- *La fonction « messagerie »*

Elle indique si le jeu comprend une messagerie avec laquelle il est possible d'échanger des messages de texte (ex : *Fortnite*). La messagerie est un point potentiellement problématique car l'enfant peut être sollicité par des tiers pour partager des informations personnelles ou des images de sa personne. Le problème du « Tchat en ligne » est surtout à relier avec les risques de pédophilie et le contact avec les inconnus. Le problème de la grossièreté des joueurs est également à poser (exemple parfait : *League of Legend*). Les messageries verrouillées avec messages pré-écrits pourraient être une solution intéressante.

- *La fonction « partage de documents »*

Certains jeux proposent du partage de texte, de dessins et d'images. C'est par exemple le cas du Tchat disponible sur Nintendo DS, *Picto-Chat*, qui est PEGI 3. Ces jeux alimentent le risque d'envoyer une photo de soi chez des jeunes enfants, à l'insu des parents.

- *La fonction géolocalisation*

Certains jeux géolocalisent le joueur (exemple : *Pokemon Go!* ou tout autre type de jeux de réalité

augmentée), ce qui fait que d'autres joueurs peuvent facilement retrouver la position géographique d'un joueur. C'est la même chose pour d'autres applications sociales type Messenger, Tik-Tok, Instagram.

Proposition 4 : créer un pictogramme pour informer sur les microtransactions dans le jeu.

Un pictogramme sur l'existence de transactions financières dans le jeu est indispensable aujourd'hui dans les jeux vidéo, comme il le sera probablement demain dans des films interactifs, lorsque des possibilités inattendues ou des séquences supplémentaires pourront être débloquentées par micropaiement. PEGI a donc très bien fait de le créer. Mais ce n'est à notre avis pas du tout suffisant. Le jeu vidéo, dont le modèle économique est de plus en plus celui du *Free-to-play*, appelle des informations supplémentaires sur les différents types de transactions financières qui peuvent y être menées.

Les différents vecteurs de monétisation, comme les microtransactions ou les *loot boxes*, devraient être davantage explicités lors de l'achat d'un jeu. Il est très différent d'acheter du contenu additionnel pour découvrir de nouveaux niveaux que d'acheter des éléments cosmétiques en ligne, voire des *loot boxes* dont les mécanismes sont très similaires aux jeux d'argent. En effet, ces derniers types d'achat sont davantage enclins à générer de la compulsion, à l'instar des jeux de hasard et d'argent. Les plus jeunes sont davantage sensibles à ces achats compulsifs et il convient de s'assurer que les achats ne soient pas réalisés à l'insu des parents, au risque de dépenses abusives non contrôlables. Ainsi, **une signalétique en arborescence**, précisant l'éventuelle présence d'achats intégrés, puis les types d'achat (éléments cosmétiques, accélérateurs de progression, contenus additionnels au jeu de base, *lootbox*) pourrait avertir les parents du type de risque encouru.

Un site d'information existe, qui pourrait servir d'exemple : micro-transaction.zone. Il explique avec des pictogrammes quels types de microtransactions existent dans les jeux vidéo (Voir ANNEXE 3). Ce genre d'informations supplémentaires est essentiel car le nouveau pictogramme PEGI (la carte bancaire) est beaucoup trop imprécis.

Nous proposons que le pictogramme actuel de PEGI évoquant une carte bancaire ouvre, lorsqu'on clique sur lui, sur un ensemble d'informations sur le modèle de celles qui sont évoquées sur le site micro-transaction.zone, c'est-à-dire explicitant, pour le jeu en cause, les différents types de transaction financière qui peuvent y être menées.

2.3.3. Renforcer l'application du RGPD

Le système actuel qui prévoit qu'un mineur donne le mail d'un majeur qui se porte garant en tant que parent laisse toute latitude au mineur en question de créer une boîte mail qui usurpe l'identité d'un parent, et de faire croire que celui-ci lui donne son autorisation.

2.4. CONSEQUENCES POUR LES DVD ET BLU RAY

En Angleterre, le *British Board of Film Classification*⁸⁵, fondé en 1912 sous le nom *British Board of Film Censors*, attribue des visas aux films exploités en salles, mais également aux films exploités directement sur support vidéo.

Il n'y a pas de régime de classification a priori ou a posteriori mais un régime d'autorégulation. Toutefois, les vidéos qui constituent la reproduction intégrale d'une œuvre cinématographique ayant obtenu un visa d'exploitation restent régies par ce visa. Les éditeurs doivent respecter le dispositif signalétique prévu par la loi du 17 juin 1998 et le décret n°2015-1251 du 7 octobre 2015. Les caractéristiques de cette signalétique doivent être homologuées par le ministre de l'intérieur.

Le non-respect de l'obligation de signalétique n'est pas sanctionné pénalement. Toutefois, la responsabilité civile de l'éditeur ou du distributeur pourrait être mise en cause.

Il nous paraît en effet essentiel que tous les films, y compris ceux qui ne sortent pas en salle, soient soumis à l'obligation d'informer les spectateurs en fonction de la grille commune, c'est-à-dire qu'ils renseignent avec une indication d'âge (« 3 » par défaut) et, éventuellement, un ou plusieurs pictogrammes.

En revanche, il ne nous paraît pas souhaitable que l'interdiction de visionnage d'un film au cinéma par un mineur (interdictions aux moins de 16 ans et aux moins de 18 ans) s'étende à l'impossibilité pour lui d'acheter ou de louer le même film sur un support physique.

En effet, il nous semble que d'un point de vue politique (respect de la vie privée des familles) et aussi de protection de l'ordre public, il convient de prendre en compte une distinction essentielle entre l'interdiction de diffusion à des mineurs dans les lieux publics et l'utilisation dans des lieux privés. Il est important de garder leur spécificité aux salles de cinéma et à celles de e-sport, qui sont des lieux de rassemblement. Acheter un produit culturel relève d'une démarche privée, même si elle a lieu dans

⁸⁵ British Board of Film Classification, ou BBFC, est l'organisme responsable d'évaluer la classification des films, de la télévision et des jeux vidéo au Royaume-Uni.

un espace public. La distinction entre usages privés et espaces publics nous paraît essentielle à maintenir.

Pour ces raisons, il nous paraît important que les interdictions édictées par la CCOC aux tranches d'âge 16 et 18 soient attachées aux espaces publics de diffusion plus qu'aux œuvres elles-mêmes. Autrement dit, nous ne pensons pas utile d'étendre l'interdiction de la vente de films interdits aux moins de 16 ans ou interdits aux moins de 18 ans aux mineurs, ou alors il faudrait étendre cette mesure aussi aux jeux vidéo, et même à certains livres. Agir autrement serait à notre avis une façon de sous-estimer gravement l'impact possible des récits sur les représentations d'un enfant. Les livres aussi manipulent et influencent. Apprendre que toute image est manipulation, c'est bien, apprendre que tout texte l'est aussi, c'est mieux ! S'il arrivait qu'un seul livre soit interdit à la vente à certaines catégories de mineurs (par exemple « *Mein Kampf* », tombé dans le domaine public, ou « *50 nuances de Grey* »), il est bien évident qu'une décision semblable devrait s'étendre à la vente aux mineurs de films et jeux vidéo correspondant à la même tranche d'âge. Mais ce n'est pas la tendance actuelle. Enfin, l'évolution technologique rendra possible non seulement d'alléger les pictogrammes obligatoires figurant au moment de l'ouverture d'un jeu ou sur les sites Internet, mais aussi sur les films disponibles en DVD. Un simple clic sur chacun de ces pictogrammes informerait les parents sur les raisons qui ont justifié leur mise en place.

2.5. CONSEQUENCES POUR LES PLATEFORMES SUR INTERNET

2.5.1. *Préconisations communes pour Netflix et YouTube*

Nous proposons trois améliorations possibles et simples à réaliser :

Modifier l'option par défaut de lecture automatique des vidéos

Il serait utile d'interdire l'option par défaut « lecture automatique » sur les réseaux sociaux et plateformes d'hébergement vidéo. L'utilisateur qui voudrait mettre en place cette option devrait cocher lui-même la case, passant ainsi de passif à actif dans cette décision.

Pour ceux qui ont activé l'option « lecture automatique », créer une pause entre chaque vidéo.

La mise en place d'une « pause » sur les plateformes éviterait que l'enfant se retrouve devant un tunnel de dessins animés. Cela pourrait consister à installer un écran neutre de deux à trois secondes entre chaque vidéo, accompagné éventuellement d'un jingle indiquant qu'un programme est terminé et qu'un autre va commencer.

Une reprogrammation du minuteur du contrôle parental

Le minuteur que les parents peuvent installer serait programmé de telle façon qu'il ne s'arrête pas à la seconde programmée par les parents, mais à la fin de la vidéo en cours. Si l'enfant clique sur une autre vidéo, celle-ci ne s'enclencherait pas.

Une meilleure visibilité des oeuvres

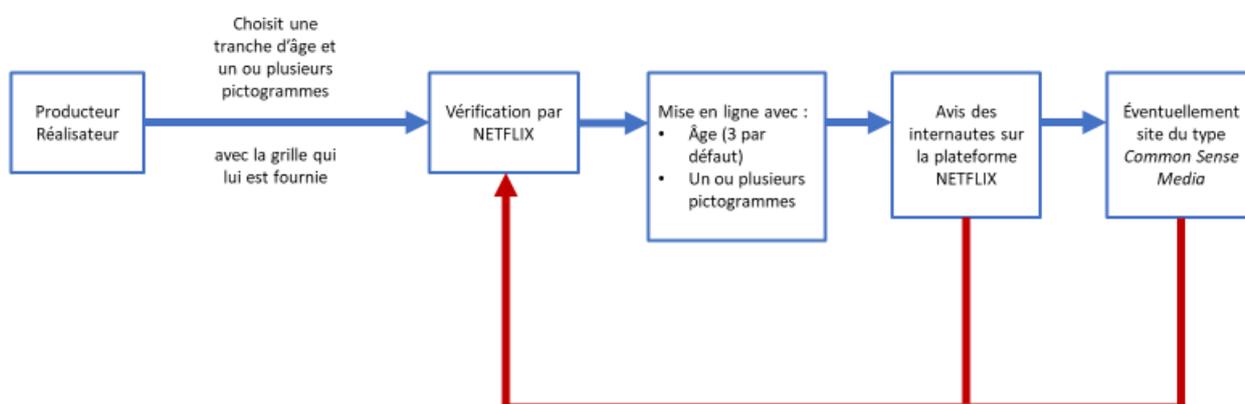
Les utilisateurs devraient pouvoir avoir une meilleure visibilité des justifications des différentes classifications, et donc des différentes catégories qui ont pu être sélectionnées dans la grille par la personne ayant imposé la tranche d'âge affichée. Ces tags (nudité, violence, drogue, etc.) pourraient apparaître au lancement de la vidéo, en haut à gauche de l'écran près de l'âge apparaissant déjà, mais également sur l'écran de « Présentation » auquel ont accès tous les utilisateurs avant le lancement de l'œuvre.

2.5.2. Préconisations particulières pour Netflix Juniors

La grille élaborée pour la classification des œuvres cinématographiques, et appliquée par la CCOC et la CCOCE pour le cinéma, et par les chaînes pour leurs programmes – sous la responsabilité du CSA - devrait être appliquée par Netflix.

Il serait évidemment bien préférable que cette grille soit mise au point par des experts européens pour que Netflix négocie avec un interlocuteur unique.

PARCOURS D'UNE VIDEO SUR NETFLIX KIDS



2.5.3. Préconisations pour YouTube

Séparer deux plateformes, l'une « adultes » et l'autre « famille » ?

La toute première proposition que nous avons entendue dans nos différentes auditions fut de créer un système semblable à celui de Netflix. Sur la plateforme YouTube « adultes », et donc réservée aux plus de 13 ans (15 en France), on ne trouverait aucun des programmes *kids friendly*, et sur la plateforme Youtube Kids, on trouverait tous les programmes destinés aux enfants de moins de 13 ans (15 en France). Il n'y aurait ainsi plus aucune raison pour qu'un enfant aille sur YouTube adulte. La plateforme Youtube Kids serait alors articulée avec un système de classification des programmes par âge et pictogrammes identiques à ceux appliqués dans le domaine de la télévision et du cinéma : à savoir 3, 6, 9, et 12 (ou 13).

Cela assurerait deux avantages : mieux sécuriser la plateforme enfants et permettre aux parents de contrôler plus facilement l'accès de leurs enfants à des programmes spécifiquement dédiés.

Cependant, même si créer une division entre YouTube Kids et YouTube est primordial, pour éviter que les enfants ne soient tentés d'aller sur YouTube en disant que le programme qui les intéresse n'est pas disponible sur YouTube Kids, il est important de prendre en compte le fait que de nombreux programmes essentiellement faits pour les adultes et adolescents de plus de 13 ou 15 ans sont également visionnables par des enfants plus jeunes, et peuvent même fortement les intéresser (fictions, vidéos de vulgarisation scientifique, *Let's play*, etc.).

Il serait donc pertinent, selon nous, que le créateur puisse, au moment où il *upload* sa vidéo sur YouTube, décider si sa vidéo pourra être accessible uniquement sur YouTube, ou bien uniquement sur YouTube Kids, **ou bien sur les deux plateformes**. Un contrôle plus rigoureux devra bien évidemment être fait pour la mise en ligne sur YouTube Kids, et que quand un utilisateur le demande, le contenu de la vidéo soit vérifié (comme cela l'est actuellement). Mais il ne faudra pas que ce contrôle soit trop long, le but étant d'éviter que la vidéo ne sorte trop de jours avant sur YouTube adulte, et qu'un enfant qui n'a pas envie d'attendre qu'elle soit disponible sur YouTube Kids décide d'aller la voir sur le YouTube adulte.

Le problème est que des adolescents risquent de ne pas avoir envie d'aller sur une plateforme « Kids », autrement dit « enfants », qui leur paraîtrait trop infantilisante. Il pourrait donc être intéressant de rebaptiser « YouTube Kids », par exemple en « YouTube Family ». Cet espace serait à son tour divisé en trois espaces accessibles d'un clic : un espace 3-6 ans, intitulé « Enfants » ; un espace 6-9 ans, intitulé « Grands » ; et un espace 9-12 ans, intitulé « Adolescents ». Les enfants, en fonction de leur âge, auraient ainsi des vidéos proposées qui seraient adaptées à leurs goûts et à leur tranche d'âge. Petit exemple : un YouTubeur comme *e-penser* qui fait des vidéos de vulgarisation parlant de physique et de sciences en général peut tout à fait intéresser des jeunes entre 9 et 12 ans (comme le faisait avant l'émission « *C'est pas sorcier !* », d'ailleurs disponible sur YouTube Kids). Même si la majorité du public de ce vidéaste est composée d'adultes, il pourrait être intéressant que ses vidéos paraissent sur les deux plateformes. Ainsi, les vidéos d'*e-penser* se retrouveraient à la fois sur le YouTube général, comme à l'heure actuelle, mais également dans la section des 9+ de YouTube kids, si le créateur le désire en tout cas (ce qu'il pourra demander d'un simple clic au moment de l'upload de sa vidéo, puis en répondant au questionnaire demandé, voir ci-dessous).

Toutes les vidéos de l'espace « famille » seraient classifiées avec des tranches d'âge et des pictogrammes.

Avec 400h de vidéos uploadées par minute, il est impossible de pouvoir classifier ce genre de contenus. Sur Google Play, les développeurs d'applications remplissent un questionnaire pour avoir leur classification. Sur Youtube, ce serait trop compliqué pour les créateurs de remplir un questionnaire très long type PEGI avant de mettre une vidéo en ligne. En revanche, un petit questionnaire est possible.

Nous proposons une régulation sur YouTube Kids en trois temps successifs, correspondant à l'intervention de trois types d'acteurs : le créateur de la vidéo, la plateforme et les usagers.

- *Tout créateur d'une vidéo destinée à être mise en ligne sur YouTube Kids serait obligé de*

remplir une grille destinée à la classifier.

Cette indexation pourrait se faire en cliquant sur un ou plusieurs des pictogrammes retenus par la commission (inspirés de ceux de la classification PEGI ou du cinéma pour le Nicam). Sur chacun des pictogrammes disponibles, la personne déposant une vidéo devrait choisir entre quatre possibilités dont il faudrait trouver la formulation exacte, mais dont le sens serait : pas du tout (par exemple de sexe ou de violence), un peu, souvent, beaucoup. Un algorithme mis au point par YouTube déciderait alors de la tranche d'âge adéquate. Cette tranche d'âge serait considérée comme provisoire. Des « punitions » seraient évidemment prévues s'il s'avérait que la grille n'est pas remplie correctement.

Les questions pourraient ainsi aborder :

- La peur (6 ans, 9 ans ou 12 ans)
- La nudité
- La « violence »
- La grossièreté
- La présence d'alcool
- La présence de publicité cachée
- etc.

Ce type de démarche serait en effet beaucoup plus simple pour le créateur que de devoir inscrire un code spécifique, nécessitant des connaissances en programmation. L'intérêt étant que tout créateur désirant mettre en ligne une vidéo accessible sur l'application YouTube Kids doit répondre à un simple questionnaire, rapide, afin qu'il ne soit pas « découragé » par un manque de temps ou d'expérience.

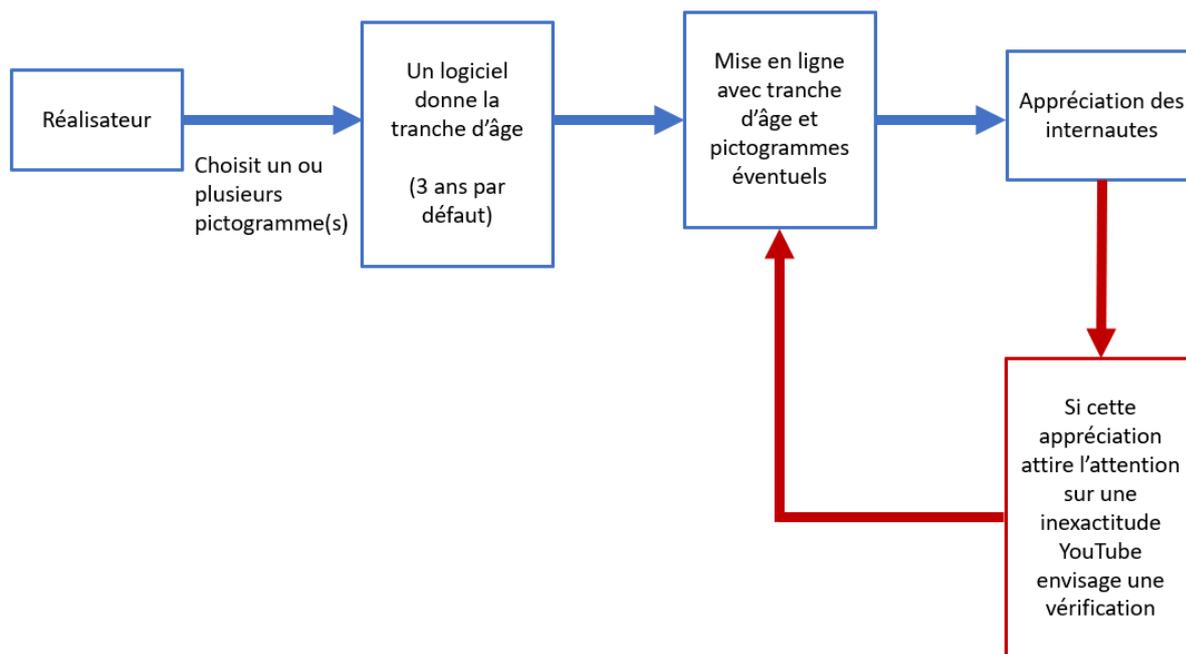
- *La plateforme vérifierait par un algorithme les contenus proposés.*
- *La classification apparaîtrait pour tous les utilisateurs qui visionneraient la vidéo en question, avec la possibilité de donner leur avis. Il y aurait deux possibilités :*
 - *SOIT les internautes donneraient leur avis sur le site Youtube lui-même.*

L'ensemble de ces avis pourrait amener YouTube à revoir la classification proposée. De cette façon-là, les usagers se percevraient comme participant à la construction des contenus même sans déposer leurs propres vidéos, en indiquant leur opinion sur la tranche d'âge et les pictogrammes proposés pour chaque vidéo présente sur le site. Pour éviter le clic trop rapide, l'utilisateur devrait remplir un rapide questionnaire qui justifierait le fait qu'il se dise pour ou contre la classification proposée.

- *SOIT les internautes donneraient leur avis sur un site dédié, genre Common Sense Media*

Nous pensons aussi que cette régulation des contenus devrait prendre une valeur légale. Cela nécessite évidemment que la décision soit prise à l'échelle européenne. Ainsi, une plateforme qui ne respecterait pas cette façon de fonctionner risquerait des sanctions.

PARCOURS D'UNE VIDEO SUR YOUTUBE KIDS



Aucun pictogramme n'apparaîtrait sur l'espace « Adultes ».

Prenons en compte le fait que de nombreux petits créateurs qui vivent de leurs chaînes YouTube le font essentiellement avec l'argent de la publicité. Certes, d'autres moyens existent (Tipee, Utip, etc.) mais ne représentent qu'une petite partie de ces financements, surtout que le vidéaste doit avoir une communauté assez importante pour que ce système faisant participer les consommateurs fonctionne. De même pour les placements de produits et le *sponsoring*, le créateur doit être suffisamment connu et avoir assez de notoriété pour intéresser les entreprises. L'argent de la publicité reversée par YouTube au créateur est donc le moyen le plus sûr et le plus complet, à l'heure actuelle, pour la survie des créateurs. Sans lui, de nombreux vidéastes ne pourraient tout simplement plus vivre de leur activité professionnelle.

Or, nous connaissons très bien les difficultés qu'éprouvent actuellement les petits créateurs avec les vagues de démonétisation de leurs vidéos.

Sont en effet maintenant reléguées au rang des vidéos non-rémunératrices celles dont le contenu :

- Se veut "sexuellement suggestif, incluant de la nudité même partielle ou des blagues à caractère sexuel".
- Est "violent, comportant des injures ou des événements liés à un extrémisme violent"
- Présente "un langage inapproprié, touchant au harcèlement, à la profanation ou à la vulgarité"
- Fait "la promotion de drogues ou de substances s'y apparentant, celle de leur vente, de leur usage ou de leur abus".
- Touche à "des sujets ou des événements controversés ou sensibles, dont ceux liés à la guerre, aux conflits politiques, aux catastrophes naturelles et aux tragédies, et ce même si aucune image explicite n'est diffusée".

Des créateurs verraient donc leurs vidéos démonétisées à cause de certains termes vulgaires par exemple, alors que ces termes peuvent être totalement acceptés par un public adolescent ou adulte. Il est important de laisser la possibilité aux créateurs de garder la possibilité de montrer des scènes visibles par les adolescents et les adultes, si le caractère esthétique ou humoristique le justifie. En revanche, lorsqu'un utilisateur décidera que sa vidéo pourra être mise en ligne sur la plateforme YouTube Kids et qu'il en fera la demande au moment de l'upload de sa vidéo (en cochant une case spécifique), il devra répondre au fameux questionnaire pour qu'apparaissent, sur YouTube Kids, l'âge et les pictogrammes concernés.

Autres propositions possibles

Deux propositions qui ont été faites nous posent en revanche des problèmes.

- *Mettre en place un logiciel sur YouTube adulte pour analyser le contenu des dernières semaines de l'utilisateur pour estimer son âge.*

Par exemple par une analyse de contenu des dernières semaines. Mais que dire à propos de la protection des données ? L'avis de la CNIL serait indispensable. Mais un autre problème pourrait se poser. Un adulte qui ne regarde que des dessins animés se retrouverait avec un âge d'enfant donné par l'algorithme ! Or n'oublions pas que les fans de *My Little Poney* ont souvent plus de 20 ans !

- *Mettre en place des outils permettant d'estimer l'âge de l'utilisateur en lui posant des questions auxquelles seul un adulte peut répondre correctement.*

Cela pose deux problèmes. Tout d'abord, certains adultes peuvent très bien ne pas avoir la réponse, et c'est discriminant pour eux. Il y aurait le risque de cantonner à la plateforme enfant des utilisateurs présentant des troubles cognitifs ou de la mémoire. Ensuite, un enfant assez débrouillard (ce qui n'est pas rare) pourrait très facilement aller chercher la réponse sur Google

Nous y voyons toutefois un avantage (mais qui ne semble pas compenser les inconvénients) :

beaucoup de gens ont découvert l'existence des robots sur Internet lorsqu'ils ont été invités à répondre à des questions destinées justement à écarter les robots. Le fait que les enfants et les adultes soient amenés à répondre de telles questions destinées à écarter les enfants permettrait au moins de rappeler à tous que les programmes qui se trouvent sur YouTube adultes ne sont pas pour les enfants.

Création d'un plug-in spécifique ?

Les contrôles parentaux fonctionnent aujourd'hui assez bien, mais présentent certains défauts, comme leur difficulté d'utilisation, leur côté « trop punitif » ou au contraire « pas assez restrictif ». Pour continuer sur les propositions liées à une classification directement visible sur les vidéos de la plateforme YouTube Kids, la création d'un plug-in spécifique permettrait d'avoir une action concrète sur la navigation de l'utilisateur. Il bloquerait automatiquement, si les parents le souhaitent, les vidéos de YouTube Kids ne correspondant pas à l'âge de l'enfant, mais également certains contenus problématiques, en fonction à la fois des remontées des internautes, et des choix de chaque parent. Un plug-in présenterait en effet l'avantage de ne pas nécessiter de passer par un logiciel de contrôle parental, puisqu'il serait directement installé sur le navigateur internet de l'utilisateur. Nous pouvons imaginer, par exemple, que l'utilisateur devrait se connecter à son profil, dans lequel serait renseigné son âge, et que toutes les vidéos signalées par les créateurs et par la communauté comme « non adaptées à cet âge » trouveraient alors leur accès bloqué par ce plug-in.

Les parents décideraient de le lancer automatiquement lors de leur connexion, ou lorsqu'ils le souhaiteraient. L'activation ou la désactivation de ce plug-in se ferait par un code secret, tout comme les contrôles parentaux. Il proposerait à ses utilisateurs de noter les vidéos qu'eux (ou leurs enfants) regardent, selon un système de classification par âge préétabli. Seuls les parents ayant téléchargé ce module recevraient des informations sur l'avis des autres internautes et pourraient donner leur propre avis. Ils auraient également la possibilité, s'ils le souhaitent, d'avoir accès à une barre évoquant les tranches d'âge retenues pour la classification (dans notre hypothèse : 3, 6, 9, 12, 16, 18) et également à des pictogrammes explicatifs. Les parents qui le souhaitent pourraient alors cliquer sur l'une de ces préconisations d'âge en fonction de leur avis sur la vidéo pour donner leur avis.

On pourrait enfin envisager qu'au-delà d'un certain nombre d'avis convergents, par exemple 2000 ou 5000 internautes estimant un contenu déconseillé aux enfants de moins de 12 ans (une vidéo hébergée sur YouTube par exemple), la réception de cette vidéo s'accompagne du chiffre douze. Cette vidéo se retrouverait alors bloquée sur les comptes de ceux qui ont installé le Plug-in sur leur navigateur et qui ont précisé ne pas vouloir donner accès à des vidéos interdites en dessous de cette tranche d'âge. Cet outil communautaire permettrait ainsi à ceux qui le téléchargeraient et l'utiliseraient de contribuer à une notation collective des vidéos mises en ligne sur internet, et de bénéficier de ses résultats.

Pour améliorer l'impact de ce module complémentaire, et lui permettre une meilleure efficacité sur YouTube – qui est le site le plus consulté par les jeunes enfants et pré-adolescents –, il serait intéressant que sa création soit prise en charge par l'entreprise Google elle-même.

Cette proposition de plug-in pourrait également correspondre à une amélioration de la solution « Family Link » actuellement proposée par Google. En effet, les parents peuvent aujourd'hui profiter de plusieurs opérations proposées par Family Link :

- Modifier certains paramètres du compte Google de leur enfant
- Gérer les applications de leur enfant sur des appareils supervisés : choisir les applications qu'il peut télécharger ou acheter, en bloquer ou en autoriser certaines, et modifier les autorisations accordées
- Gérer le temps d'utilisation de leur enfant sur des appareils supervisés : définir une heure de coucher ou une durée limite d'utilisation journalière, et savoir combien de temps il passe sur certaines applications
- Vérifier l'emplacement de l'appareil Android de leur enfant
- Restreindre l'accès au contenu réservé à un public averti sur Google Play

Il serait ainsi essentiel de rajouter de nouvelles fonctionnalités à Family Link, notamment celles liées aux nouvelles tranches d'âges proposées sur YouTube Kids et celles citées plus haut avec la participation mutuelle des utilisateurs de Family Link.

2.5.4. Préconisations pour Dailymotion

Dailymotion se définit comme n'étant pas un réseau social, notamment du fait de la suppression de l'espace commentaires. Il ne dispose pas d'espace pour enfants, et le jeune public ne semble pas être leur cœur de cible. En revanche, l'idée de la mise en place d'un filtre parental activé par défaut est intéressante, même si ce dernier est désactivable en un clic et sans mot de passe, ce qui n'est donc pas très utile.

2.5.5. Préconisations pour Facebook

Modifier l'option par défaut de lecture automatique des vidéos

Il serait utile d'interdire l'option par défaut « *lecture automatique* » sur Facebook, comme nous l'avons déjà proposé pour les plateformes d'hébergement de vidéos. Sur Facebook, cela concernerait non seulement l'enchaînement des vidéos, mais également leur lancement automatique sur le fil d'actualité des internautes. L'utilisateur qui voudrait mettre en place cette option devrait cocher lui-

même la case, passant ainsi de passif à actif dans cette décision. Cette option pourrait concerner tous les profils, ou **au moins** ceux des mineurs.

Apparition de « tags » sur les vidéos

Les vidéos diffusées sur Facebook pourraient être accompagnées (au dessus ou en dessous) de tags expliquant si la vidéo contient des images pouvant choquer l'utilisateur. Ces tags pourraient prendre la forme de mots, de pictogrammes ou d'émoticônes, et représenteraient les types de contenus précédemment décrits (violence, peur, sexualité, etc.).

Création de nouveaux émoticônes

Les utilisateurs disposent déjà des émoticônes représentant la joie, la colère, la tristesse et la surprise. Cela leur permet d'exprimer ce qu'ils ont ressenti pendant le visionnage des contenus. Il pourrait être intéressants qu'apparaissent d'autres émotions, et notamment la peur.

2.6. CONSEQUENCES POUR LES SITES PORNOGRAPHIQUES

95% de la consommation de la pornographie passe par des sites gratuits hébergés dans des paradis fiscaux. Le modèle économique de ces sites est fondé sur la génération de trafic et les rendements publicitaires qui en résultent. Pour cela, ils doivent attirer les internautes et les retenir en leur proposant des contenus de plus en plus « trash ». Ils ne respectent bien entendu aucune loi des différents pays au sein desquels ils diffusent leurs contenus. Les mineurs sont de plus en plus exposés à ces sites, d'autant plus qu'ils sont pour eux une cible importante en termes de trafic, ce que certains revendiquent explicitement notamment aux USA.

53 % des adolescents ont déjà été exposés par inadvertance à un extrait ou à une vidéo à caractère pornographique. 63% des garçons et 37 % des filles de 15 à 17 ans ont déjà surfé sur un site pornographique. En 2013, l'âge moyen auquel les ados ont surfé (le smartphone est le support le plus utilisé) pour la première fois sur un site pornographique été de 14 ans et huit mois. Il est aujourd'hui de 14 ans et 5 mois en moyenne. Mais un ado sur 2 considère qu'il a vu son premier film X trop jeune⁸⁶.

⁸⁶ Enquête IFOP réalisée pour l'association OPEN par questionnaires auto administrés en ligne du 21 au 27 février 2017 auprès d'un échantillon représentatif de 1005 personnes, représentatif de la population âgée de 15 à 17 ans résidant en France métropolitaine.

Actuellement, les sites pornographiques autorisés indiquent bien qu'ils sont réservés aux majeurs comme la loi les y oblige, mais d'une façon intégrée à leur propre design et épousant leur charte graphique, c'est-à-dire de façon peu visible, pour ne pas dire attractive. Or, il ne faut pas oublier que si des adolescents cherchent des sites pornographiques, il arrive aussi à des enfants de tomber sur eux par hasard.

Une telle situation nécessite évidemment des campagnes d'informations à destination des parents pour les alerter, et aussi une politique d'éducation sexuelle bienveillante et pragmatique qui tienne compte des évolutions des pratiques sexuelles⁸⁷. Mais il faut aussi un dispositif législatif plus précis et plus efficace que celui qui existe actuellement.

Il ne s'agit ni de bannir la pornographie, ni de contrôler celles et ceux qui en consomment, mais il est primordial d'éviter que les enfants en bas âge tombent sur des sites pornographiques et y entrent sans aucune difficulté en surfant sur Internet.

Plusieurs propositions ont été faites. Outre la redéfinition précise de ce qu'est un site pornographique légal, plusieurs mesures pourraient être envisagées.

2.6.1. Un disclaimer dissuasif l'ouverture de chaque site pornographique souhaitant diffuser sur le territoire français.

Pour chaque site autorisé (selon des conditions à définir par la loi, et en sus de conditions d'accès à définir à l'aide d'un identifiant authentifiant la qualité de majeur), il serait intéressant de changer le disclaimer (avertissement) en entrée de site pour le rendre plus dissuasif. Par exemple apparition pendant 5 secondes d'un écran d'alerte, noir et blanc, se présentant par exemple avec un drapeau français, une figure de Marianne et un texte qui fasse comprendre aux mineurs qu'ils entrent dans un espace réservé aux adultes et rappelant l'article de loi. Un tel disclaimer pourrait éloigner des mineurs tombés sur ces sites par hasard de la tentation des les ouvrir et cela ne coûterait rien de l'imposer !

2.6.2. Le procédé « mobile connect ».

Ce procédé s'appuie sur le principe de France connect⁸⁸ qui a déjà fait ses preuves. Il permet la vérification de la majorité de l'internaute qui se rend sur ces sites en offrant toutes les garanties en

⁸⁷ Et qui explique notamment que les performances anatomiques sur Internet n'ont rien de commun avec la réalité, que les images de sexualité sur Internet n'ont rien à voir avec la vie amoureuse, et aborde l'idéologie de la soumission féminine privilégiée par une grande partie du cinéma, notamment américain.

⁸⁸ Il s'agit d'un système que l'on appelle vérificateur d'âge à double tiers et qui cloisonne les différents processus d'identification pour éviter toute collecte d'information.

termes d'anonymat et de non-collecte des données permettant son identification. L'authentification est réalisée via le téléphone mobile, en fusionnant des bases de données.

2.6.3. Tous les sites souhaitant diffuser en France des contenus pornographiques seraient soumis à l'obligation de respecter ces critères.

A défaut, il serait bloqué sur la base d'une décision prise par un magistrat comme cela est déjà le cas dans certains cas prévus par la LCEN. Pour être efficace, ce blocage devrait se situer au niveau du « nommage » des sites et non pas sur les DNS.

2.7. CONSEQUENCES POUR LES JEUX SUR MOBILES

Pour le moment, les jeux sur mobiles sont, comme toutes les autres applications, uniquement classifiées par les éditeurs qui répondent aux attentes de l'IARC. Dans la mesure où, en Europe, les pictogrammes PEGI sont utilisés, PEGI prend en charge les éventuelles plaintes des consommateurs. Nous pensons que ce système doit rester en place tel qu'il est, le nombre de jeux mobiles qui sortent sur le marché étant beaucoup trop important pour que PEGI puisse les contrôler un par un. PEGI pourrait laisser les fabricants fixer une classification, et ne s'en préoccuper qu'en cas de plainte.

2.8. CONSEQUENCES POUR LES OBJETS CONNECTES

Au-delà des jeux vidéo, il va devenir important de réfléchir aux régulations nécessaires pour les objets connectés. En effet le marché des jouets connectés porteurs d'écrans se développe considérablement. Certains de ces jouets permettent d'écouter les bruits ambiants ou de les enregistrer ce qui permet à une personne connectée d'espionner l'enfant pendant ses jeux. Il lui est aussi parfois possible d'interagir directement avec l'enfant via le jouet connecté. En Novembre 2015 et en Janvier 2016, des brèches de sécurité ont été détectées dans les jouets de *Vtech* et de *Fisher-Price*⁸⁹. Il est important

⁸⁹ <http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2015/12/01/32001-20151201ARTFIG00287-le-fabriquand-de->

que les parents aient pleinement conscience des nouvelles questions apportées par ces objets connectés.

Nous proposons que les mesures de protection des mineurs cantonnées aujourd'hui aux écrans fixes ou nomades soient élargies à l'utilisation de nouveaux objets numériques pouvant proposer différentes formes d'interaction à travers un écran, comme des jouets ou des robots interactifs munis d'un écran, notamment pour ce qui concerne le « 3 » par défaut qui devrait apparaître sur tout écran d'un robot communicationnel qui en est muni.

Le problème concerne également les robots conversationnels, dont l'usage pourra être couplé à un écran indépendant relié par Internet ou bluetooth. N'oublions pas qu'il n'y a pas de contrôle parental à la reconnaissance vocale : un enfant de trois ans peut donner des informations familiales à un robot conversationnel qui les transmet à son fabricant. Il est même possible à un enfant d'acheter des objets à partir du moment où les parents ont entré leur numéro de carte bancaire qui a été mémorisée par le fournisseur (rappelons qu'il faut forcément posséder un compte chez Amazon pour avoir Alexa). Il n'y a pas non plus d'historique de navigation accessible avec la possibilité de prendre connaissance de ce que l'enfant a dit pour pouvoir éventuellement le modifier ou le supprimer.

Beaucoup d'utilisateurs de ces robots conversationnels seront probablement tentés de leur confier des secrets, notamment les enfants. Or si un utilisateur de Alexa dit qu'il a un secret à lui raconter, la machine est programmée pour dire : « OK ». Mais qu'est-ce qu'Amazon, ou Google, vont faire de ces confidences ?

Il est essentiel qu'un mode de protection des mineurs, et au-delà de l'intimité des familles, soit mis en place. Et pour cela, une institution doit avoir un droit de regard et de ratification sur ces produits. Faut-il confier cette responsabilité à une instance existante, ou en créer une ? En tous cas, la question est posée, et elle deviendra de plus en plus cruciale avec le développement très rapide de ces machines, et l'absence de cadre éthique.

3. UNE SIGNALÉTIQUE PARTOUT VISIBLE ET LISIBLE

Une signalétique n'est utile que si elle est visible. Comment faire en sorte que ce soit le cas des

jouets-vtech-pirate-des-photos-d-enfants-et-donnees-personnelles-derobees.php et <http://www.lefigaro.fr/societes/2016/02/03/20005-20160203ARTFIG00154-un-ourson-fisher-price-menace-de-piratage.php>

préconisations en faveur de la protection des mineurs confrontés au différents domaines de l'audiovisuel ?

3.1. POUR LES FILMS SORTANT EN SALLE

- L'interdiction aux moins de 16 ans et aux moins de 18 ans apparaît sous la forme d'un rond rouge dans lequel est écrit « 16 » ou « 18 ». L'avis « accompagnement d'un adulte exigé » apparaît sous la forme d'un rond jaune dans lequel est écrit « 12 ». Les « déconseils » - « peut perturber un enfant de moins de » - apparaissent sous la forme d'un rond vert dans lequel est écrit « 9 » ou « 6 » ou « 3 » par défaut.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître sur les programmes présentant les films et les articles consacrés aux films.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître sur les affiches de cinéma.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître au début de chaque film, pendant 5 secondes minimum.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître sur la bande annonce de chaque film pendant 5 secondes minimum.
- Si le film ne justifie pas d'autre préconisation, le logo « 3 » doit apparaître au début pendant 5 secondes pour rappeler qu'aucun programme, quel qu'il soit, ne saurait être adapté aux enfants de moins de trois ans.

3.2. POUR LES PROGRAMMES PASSANT A LA TELEVISION

- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître sur les programmes présentant les émissions et les articles consacrés aux émissions.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître au début de chaque programme, pendant 5 secondes au minimum.

- Le logo indiquant l'âge préconisé doit apparaître pendant toute la durée du programme en continu sur l'écran.
- Si le film ne justifie pas d'autre préconisation, le logo « 3 » doit apparaître au début pour rappeler qu'aucun programme, quel qu'il soit, ne saurait être adapté aux enfants de moins de trois ans.
- Prévoir un avertissement sur l'écran avant chaque Journal Télévisé, d'une durée de 5 secondes : « Certains contenus du JT peuvent être inadaptés à des enfants de moins de 9 ans ». Le logo « 9 » apparaît pendant toute la durée du JT. Parallèlement, obligation devrait être faite à chaque chaîne de télévision ayant un JT pour les adultes de créer un JT pour les enfants selon un cahier des charges à fixer (tranche d'âge concernée, durée, horaire, fréquence, etc.).
- Le logo d'âge préconisé serait également utilisé pour définir des créneaux de diffusion comme c'est déjà le cas dans le système mis en place par le CSA.

3.3. POUR LES JEUX VIDEO

- Les pictogrammes doivent apparaître à côté du logo d'âge sur la jaquette : il est en effet important de donner cette indication d'emblée : les pictogrammes n'accompagnent pas la préconisation d'âge, mais ils la justifient.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître sur les articles consacrés aux jeux.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître au début de chaque jeux vidéo, pendant la période de chargement, pendant 5 secondes au minimum. Cliquer sur l'un des pictogrammes fait apparaître une série d'informations en arborescence.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître sur les publicités de chaque jeux vidéo pendant 5 secondes au minimum.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître sur les plateformes de distribution de jeux en ligne (du type *Steam*), à la fois pour les jeux proposés à l'achat, et pour les jeux se trouvant sur la bibliothèque de chaque joueur. Cliquer sur l'un des pictogrammes fait apparaître une série d'informations en arborescence.

- Affichage obligatoire sur chaque jeu, et plateforme de jeux, d'un avertissement du genre : « Jouer en ligne accroît le risque de pratique excessive ».
- Soumettre les jeux d'arcade à la classification PEGI, et que celle-ci soit visible sur la borne ou au lancement du jeu. Interdiction faite aux mineurs de jouer, ou regarder jouer, à des jeux classifiés « 16 » ou « 18 » dans les lieux publics tels que salles d'arcade et salles de e-sport.

3.4. POUR LES BLU-RAY ET DVD

- L'interdiction aux moins de 16 ans et aux moins de 18 ans apparaît sous la forme d'un rond rouge dans lequel est écrit « 16 » ou « 18 ». L'avis « accompagnement d'un adulte exigé » apparaît sous la forme d'un rond jaune dans lequel est écrit « 12 ». Les « déconseils » - « peut perturber un enfant de moins de » - apparaissent sous la forme d'un rond vert dans lequel est écrit « 9 » ou « 6 » ou « 3 » par défaut.
- Les pictogrammes explicatifs doivent apparaître à côté du logo d'âge sur la jaquette.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître au début de chaque film, pendant la période de chargement, pendant 5 secondes au minimum.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître sur les publicités pendant 5 secondes au minimum.

3.5. POUR LES PLATEFORMES

- L'interdiction aux moins de 16 ans et aux moins de 18 ans apparaît sous la forme d'un rond rouge dans lequel est écrit « 16 » ou « 18 ». L'avis « accompagnement d'un adulte exigé » apparaît sous la forme d'un rond jaune dans lequel est écrit « 12 ». Les « déconseils » - « peut perturber un enfant de moins de » - apparaissent sous la forme d'un rond vert dans lequel est écrit « 9 », « 6 » ou « 3 » par défaut.
- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes le justifiant doivent apparaître sur les programmes présentant les émissions et les articles consacrés aux émissions.

- Le logo indiquant l'âge préconisé et les pictogrammes doivent apparaître pendant toute la durée du programme en continu sur l'écran.
- Si le film ne justifie pas d'autre préconisation, le logo « 3 » doit apparaître au début pour rappeler qu'aucun programme, quel qu'il soit, ne saurait être adapté aux enfants de moins de trois ans.

4. RESPONSABILISER LES USAGERS ET LES ASSOCIER A LA SIGNALÉTIQUE

Nous venons d'envisager quelques moyens qu'ont les pouvoirs publics d'imposer aux fournisseurs de programmes audiovisuels de donner aux parents et aux enfants des messages clairs, solidement justifiées, bien argumenté, facilement compréhensibles, et bénéficiant d'une large publicité sur tous les supports. Mais ce n'est pas encore suffisant. Notamment parce que du point de vue de la protection de la jeunesse, Internet n'est pas seulement un problème, il tient aussi la clé de certaines solutions. Les réseaux sociaux ont un rôle à jouer, ainsi que les sites dédiés, qu'ils soient fabriqués par des experts, par des usagers, ou par les deux.

4.1. UNE MEILLEURE INFORMATION SUR LES POSSIBILITES TECHNIQUES DE CONTROLE PARENTAL

Tout d'abord, il est essentiel d'apporter aux parents une meilleure information sur les solutions techniques existantes. Les différents modèles de console de jeux vidéo et les systèmes d'exploitation des ordinateurs sont dotés aujourd'hui de contrôles parentaux performants. Ils permettent aux parents qui le souhaitent de contrôler le temps passé par leurs enfants sur les différents types d'appareils. Les consoles de jeu offrent également la possibilité aux parents de limiter le choix possible du jeu en fonction de l'âge et des dépenses engagées dans l'achat des jeux. Plusieurs types de contrôle parental existent toutefois aujourd'hui sans être uniformisés. Il existe des dispositifs de contrôle différents sur chaque plateforme de jeu. En outre, si certains fabricants de consoles fournissent des informations très complètes dès le lancement (cela a été le cas pour la console *Nintendo Switch*), pour d'autres les informations sont difficiles à trouver. Du coup, les parents les utilisent peu. En effet, les systèmes

disponibles ne sont utilisés que par 28% des parents de mineurs jouant à des jeux vidéo⁹⁰. Un effort important doit donc être fait en direction des parents afin d'insister sur les possibilités offertes par ces logiciels. Des campagnes indépendantes doivent également être menées pour inviter les parents à cesser de penser les outils numériques en termes de « tout ou rien » et les inviter à les penser sur le modèle « boucle d'Or » du fameux conte éponyme : ni trop, ni trop peu. Afin que les parents disposent de toutes les informations afin d'exercer une autorité éclairée en matière d'outil numérique : « ni trop sévères », « ni pas assez ».

En outre, une uniformisation et simplification des logiciels de contrôle parental serait évidemment bien utile. Mettre en place un comparateur permettant de trouver les meilleurs outils de classification serait donc utile. Ce comparateur donnerait également toutes les informations nécessaires pour bien se servir des différents outils.

4.2. LES RESEAUX SOCIAUX

Ils peuvent contribuer à une meilleure compréhension et acceptation du système par les spectateurs. Par exemple, le BBFC (*British Board of Film Classification*) communique énormément sur les réseaux sociaux afin d'informer et d'échanger sur son travail et sur les justifications des différentes interdictions attribuées aux films. A travers Twitter et son site internet, il organise régulièrement des séances de question-réponse autour des interrogations des membres de ce réseau social, et met à disposition une multitude d'informations.

4.3. LES SITES DEDIES

Celui réalisé par le NICAM aux Pays-Bas est remarquable : <http://www.kijkwijzer.nl>. Il permet de choisir des films et des jeux vidéo en fonction d'un âge et de certains descripteurs.

En Slovénie, L'AKOS a lancé un site Web <http://gledoskop.si/> pour informer les téléspectateurs sur la signification des étiquettes et des pictogrammes, sur les caractéristiques des différentes catégories de classification des contenus et sur le moment opportun pour les diffuser, ainsi que sur des sujets plus généraux, comme l'utilisation responsable et active des médias. L'AKOS prévoit d'élargir ces

⁹⁰ Source : Sondage Ipsos auprès de consommateurs au Royaume-Uni, en France, en Allemagne et en Espagne. Toutes les personnes interrogées sont parents d'enfants de moins de 15 ans qui jouent aux jeux vidéo. Mai 2018

activités et de développer davantage son site Web pour en faire un site Web de promotion de l'éducation aux médias.

Le collectif Pédago Jeux

Les associations familiales, les pouvoirs publics et les professionnels se sont investis dans le collectif *Pédago Jeux* destiné à informer sur le domaine des jeux vidéo, Ce site Internet fournit une information importante sur les jeux vidéo en général, à l'aide de fiches pratiques qui aident les parents à mieux comprendre à la fois leur fonctionnement et leurs modèles économiques.

Cette information est complétée par l'existence d'ambassadeurs répertoriés sur le Net et susceptibles de fonctionner comme des personnes ressources auprès des parents, mais aussi des pédagogues et des établissements scolaires.

Le site « mon-enfant-et-les-écrans »

En décembre 2018, l'Union Nationale des Associations Familiales a mis en ligne un nouveau site www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr. Il s'adresse à l'ensemble des parents, mais aussi aux professionnels de l'enfance, de l'éducation, de la parentalité, de l'action sociale, de la culture, des médias qui sont au contact des parents et des enfants.

Le site « Films pour enfants »

L'association « Films pour enfants » a pour double objectif d'offrir dans un contexte éducatif un accès gratuit au cinéma d'animation d'auteur à tous les enfants et de mettre en place un modèle économique pérenne pour des courts-métrages de qualité qui n'entrent pas dans des schémas de diffusion classiques. Un portail Web gratuit et sans publicité permet de visionner 350 courts-métrages dans le cadre de la famille⁹¹. Un autre portail, sous la forme d'un abonnement payant, permet aux institutions éducatives et culturelles une utilisation hors connexion Internet ainsi que la rémunération des ayants droit des films.

L'association développe pour septembre 2019 en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale, le Réseau Canopé et l'association *Trois, Six, Neuf, Douze*, une plateforme d'éducation à et par l'image animée. Il permettra aux enseignants de concevoir, de planifier mais surtout de personnaliser des séquences pédagogiques. Une liste de films accompagnés d'activités sera proposée en fonction du niveau scolaire des élèves, des objectifs pédagogiques, du thème de la leçon, des connaissances et des compétences ciblées. Des liens vers des œuvres littéraires, picturales ou

⁹¹ <https://www.films-pour-enfants.com>

musicales et d'autres plateformes pédagogiques en ligne permettront des variantes ou des prolongements pour la classe.

Le site « Le Kinéscope »

Pensé pour tous les professionnels cherchant à mener des actions pédagogiques et culturelles autour du cinéma (enseignants, animateurs, médiathèques, centres sociaux, etc.), le Kinéscope⁹² offre un catalogue de 200 courts métrages par an, choisis par une équipe d'experts pour leurs qualités cinématographiques et pour pousser à la réflexion sur divers sujets de société. Chaque court-métrage est accompagné d'une fiche technique et de ressources supplémentaires pour aider à la mise en place d'ateliers pédagogiques.

4.4. LES MOYENS EMERGENTS

Quelle que soit la valeur des sites dédiés, ils ne sont qu'une partie de ce que permet aujourd'hui Internet. Le réseau permet la création de nouveaux espaces pouvant aider les parents qui le souhaitent. Cela permettrait de faire participer tout le monde et de responsabiliser chacun au-delà de ses propres enfants, et d'aller dans le sens : « Internet, ce n'est pas seulement ce qu'on regarde, c'est ce qu'on fabrique ».

4.4.1. Un site d'information alimenté par les internautes

Un site Internet collaboratif, sur le modèle de *Wikipédia*, pourrait présenter l'ensemble des spectacles susceptibles d'être regardés par les mineurs. Ce Wiki comporterait des informations non seulement sur les jeux vidéo, mais aussi sur le cinéma et la télévision. Les informations qu'il fournirait seraient relatives à la production et aux contenus des produits audiovisuels, et il offrirait une information d'autant plus complète qu'elle serait alimentée par les internautes eux-mêmes. Bien évidemment, une modération sérieuse effectuée par les créateurs du site serait à mettre en place, pour faire en sorte de livrer le contenu le plus clair et le plus juste possible.

Mais force est de constater qu'un tel site collaboratif présenterait deux défauts : donner des informations intéressantes, mais sans action concrète sur la navigation des jeunes ; et être exposé à des campagnes de « troll », modifiant par exemple volontairement certains âges conseillés sur les programmes afin d'induire les utilisateurs en erreur.

⁹² <http://www.lekinetoscope.fr>

4.4.2. Un site de notation des vidéos

EXEMPLE. Le projet de site pour vidéos : You rate it

Le site www.yourateit.eu est à l'état de projet. Il est proposé par la BBFC et le NICAM. Il vise la création d'un outil de notation simple conçu pour informer les parents et les enfants sur le contenu d'une vidéo mise en ligne sur internet par un utilisateur, n'entrant donc pas dans les systèmes de classification traditionnels (la grande majorité des vidéos mises en ligne sur Youtube, par exemple). Cet outil indépendant permettrait aux créateurs, mais aussi aux spectateurs, d'évaluer leur propre contenu ou les vidéos qu'ils visionnent. You rate it proposerait d'utiliser un système de classification flexible et international, s'adaptant aux différentes classifications présentes dans le monde, pour permettre une prise en compte des sensibilités nationales et de traduire les notations à l'échelle internationale. Cet outil fonctionnerait sur les logiciels de contrôle parentaux, mais aussi directement sur les sites web présentant des vidéos, les applications, les moteurs de recherche, etc. *You Rate It* mettrait gratuitement toutes les évaluations à la disposition des enfants, des parents et des logiciels de contrôle parental pour assurer la protection des mineurs.

S'inspirant des classifications au Royaume-Uni et aux Pays-Bas, l'outil ne contiendrait que 6 questions basées sur les pictogrammes proposés par le NICAM pour la classification nationale des films aux Pays-Bas : les comportements discriminatoires, l'usage de drogues et d'alcool, l'horreur/peur, le langage ordurier, le sexe et la violence. Remplir le questionnaire ne prendrait ainsi que quelques secondes. Ce principe de questionnaire unique permettrait d'obtenir des notations claires et partagées par la communauté, tout en prenant en compte les spécificités nationales. Cet outil pourrait ainsi être utilisé par les parents pour communiquer avec leurs enfants sur l'âge conseillé au visionnage de la vidéo et sur la mise en place d'un contrôle parental, mais également par les enfants qui pourraient prendre eux-mêmes des décisions éclairées en ligne.

4.4.3. Un Plug in téléchargeable

Alors que *You Rate it* semble avoir pour projet de permettre à la communauté disposant du logiciel de proposer des classifications de contenus audiovisuels dans un but informatif et communicationnel (un peu comme le format Wiki mais directement présent sur la page de la vidéo que regarde l'utilisateur), la création d'un *Plug-in* spécifique permettrait d'avoir une action concrète sur la navigation de l'utilisateur. Il bloquerait automatiquement certains contenus problématiques, en fonction à la fois des remontés des internautes, et des choix de chaque parent. *You rate it* semble en effet être plus préoccupé de l'information que du blocage possible de certains contenus. Bien sûr, ce site parle de mettre

en lien ses évaluations avec les logiciels de contrôle parental, ce qui permettrait un blocage. Mais un *Plug-in* présenterait l'avantage de ne pas nécessiter de passer par un logiciel de contrôle parental, puisqu'il est directement installé sur le navigateur.

Pour améliorer l'impact de ce module complémentaire, et lui permettre une meilleure efficacité sur *YouTube* – qui est le site le plus consulté par les jeunes enfants et pré-adolescents –, il serait intéressant que sa création soit prise en charge par l'entreprise Google elle-même (voir Infra, page 152).

4.4.4. Un site d'information et d'éducation aux médias

Le site américain *Common Sense Media* (Voir ANNEXE 4) aide les familles à faire les choix des films, jeux vidéo, émissions de télévision, sites web, applications, livres et musiques qui peuvent être présentés à leurs enfants. Il permet d'accéder à des fiches descriptives de différents jeux vidéo, films ou séries TV. Les parents ont ainsi accès à une information complète des différents univers médiatiques de leurs enfants. Chaque œuvre est présentée par une critique indépendante, et classée par âge de visionnage conseillé. Une rubrique "Parent Blog" donne quant à elle des conseils aux familles pour comprendre et naviguer à travers les outils numériques.

Nous recommandons la mise en place d'un tel dispositif pour le public francophone. Il informerait les parents et les enfants, et les inciterait à participer, et donc à discuter entre eux. En outre, les enseignants qui emmènent les enfants au cinéma, notamment dans le cadre de l'activité « Enfance et cinéma », pourraient en bénéficier, et compléter le temps de la projection par un temps pendant lequel ils inviteraient leurs élèves à donner leur appréciation sur le film.

Rappelons en effet qu'aujourd'hui, les films tous remarquables par leur qualité, choisis par « enfance et cinéma », ne font l'objet d'aucune étude quant à leur impact sur les enfants. En plus, l'enfance évolue, et un tel site pourrait permettre de suivre sur plusieurs années l'évolution de la sensibilité des enfants à la violence, à la pornographie, à la misogynie, etc.

Un tel site pourrait proposer pour chaque contenu :

- Une évaluation faite par les adultes ;
- Une évaluation faite par les enfants ;
- Des conseils d'utilisation des médias en famille ;
- Une veille scientifique sur la recherche menée sur les médias ;
- Des listes de médias utiles du point de vue du développement.

Le site fonctionnerait sur le principe de de la contribution volontaire. Pour garder une qualité optimale, les contributions seraient modérées par des professionnels qui s'occuperaient aussi d'une partie de la curation du site. L'association *Trois, Six, Neuf, Douze*, indépendante, à but non lucratif, et ayant pour objectif de fournir aux parents et aux enseignants des informations objectives et des conseils à propos des médias auxquels les enfants peuvent être exposés, souhaite se lancer dans la construction d'un tel site en réunissant les partenaires intéressés⁹³.

5. MIEUX FORMER LES INTERLOCUTEURS DES ENFANTS POUR EN FAIRE DES PERSONNES RESSOURCES

La protection de la jeunesse dans le domaine de l'audiovisuel ne peut pas se limiter à édicter des tranches d'âge assorties de pictogrammes, aussi bien pensés soient-ils, ni même à encourager la création d'espaces numériques pour permettre aux usagers d'exercer diverses formes d'auto-régulation. Elle doit aussi faire en sorte que les divers intervenants auprès des enfants soient informés de la signification des pictogrammes et des raisons justifiant de respecter les préconisations d'âge et, pour certains d'entre eux, qu'ils soient capables de répondre à leurs questions et aussi à celles de leurs parents. L'idée n'est pas de « former » parfaitement tous les intervenants auprès des enfants, mais de les éveiller à la nécessité de contacter un référent dès qu'ils auront une question ou une remarque, notamment pour les éducateurs qui choisissent les films à diffuser en école maternelle et en école élémentaire au moment de la pause méridienne, les jours de pluie.

Actuellement, pour tout ce qui se passe à l'école, l'interlocuteur des parents est l'IEN référent (Inspecteur de l'Education Nationale). Il est donc notamment l'interlocuteur des parents pour tout ce qui touche aux questions en lien avec les films présentés lors des pauses méridiennes. Mais la plupart des parents l'ignorent. Qui plus est, tous les IEN ne sont pas formés à ces questions. Quant aux différentes catégories de personnels intervenants auprès des enfants (animateurs, éducateur, services civiques et enseignants), ils n'ont pratiquement aucune formation dans ce domaine. Des parcours en ligne sont mis en place dans certaines régions pour les former, mais ce n'est pas suffisant. Compte tenu de l'importance croissante que prennent les médias de toutes sortes, il est essentiel de trouver

⁹³ D'ores et déjà, la BNF, Bayard et Bouyghe ont été contactés par *Trois, Six, Neuf, Douze* et semblent intéressés par ce projet. Le CNC et l'INA pourraient également y être associés.

comment former les enseignants, éducateurs et animateurs socio-éducatifs, à la question des images, aussi bien dans la formation initiale que dans la formation continue.

Mais en même temps, il est essentiel de prendre acte du fait que les adolescents occupent une place centrale dans les pratiques contemporaines : ils ne sont plus seulement spectateurs, ils filment, publient et partagent des images. Face à ce constat, il est nécessaire que les actions d'éducation aux images se réinventent afin de prendre en compte ces nouvelles réalités.

5.1. LES DIFFERENTES CATEGORIES D'INTERVENANTS

5.1.1. *Les professeurs documentalistes*

L'une de leurs missions pédagogiques est d'éduquer les élèves aux médias et à l'information pour qu'ils acquièrent un regard critique. Ils ont en charge de constituer le fond documentaire de son établissement, qu'il soit au format papier ou numérique, films compris. Ils assurent ainsi un travail de veille qui bénéficie aux équipes éducatives ainsi qu'aux élèves. En termes de documentation, ils sont la clé de voûte de leur établissement d'autant plus qu'ils peuvent animer des séances de visionnage et d'étude de film. Enfin, ils sont bien identifiés par l'ensemble de la communauté éducative et des élèves, au collège comme au lycée⁹⁴. Le problème est que leur charge est telle qu'ils arrivent difficilement à atteindre ce qui est exigé d'eux. Un renforcement de leur nombre serait utile.

5.1.2. *Les enseignants*

Ils sont formés dans le cadre des Ecoles Supérieures du Professorat et de l'Education (ESPE), qui sont toutes indépendantes et autonomes. Or il n'y a le plus souvent pas de formation à l'éducation aux médias dans les ESPE. On forme parfois les enseignants à l'écriture cinématographique, mais jamais à la compréhension des images par les enfants.

Sur le plan national (excepté Paris), le CNC s'occupe de l'action « écoles, collèges et lycées au cinéma »⁹⁵. Il travaille avec une commission pour les écoles, une commission pour les collèges et une commission pour les lycées : ces commissions sont composées pour 1/3 de représentants nommés par l'éducation nationale (1 an, renouvelable une fois), pour 1/3 de membres nommés par le CNC

⁹⁴ Quelques éléments du socle commun de connaissances, de compétence et de culture relatifs à l'image et à l'information : <http://eduscol.education.fr/cid86943/le-socle-commun.html>.

⁹⁵ « Mon premier cinéma » (pour les maternelles), est une initiative de la ville de Paris, rattachée à « Enfance au cinéma ».

(professionnels du secteur ayant une connaissance large du cinéma) et pour 1/3 d'acteurs de terrains et coordinateurs issus de la salle de cinéma ou d'associations locales, nommé par les collectivités territoriales.

Mais cela ne résout pas tout. De nombreux enseignants sont démunis face aux demandes de certains élèves concernant les écrans. Par exemple, une enseignante qui avait décidé d'organiser un débat sur le harcèlement dans sa classe s'est vue confrontée à des enfants évoquant leur harcèlement par le « *Momo Challenge* », tandis que plusieurs d'entre eux déformaient leur visage avec leurs deux mains pour représenter le mieux qu'ils pouvaient le masque terrifiant de Momo. Paniquée, l'enseignante arrêta la séance en déclarant : « On en parlera une autre fois ». Elle n'en reparla jamais. Le problème n'est pas qu'elle n'ait pas connu Momo, mais qu'elle n'ait pas su à qui s'adresser pour s'informer sur la conduite à tenir.

5.1.3. Les psychologues EN

Dans le cadre de la modernisation des métiers de l'Éducation, le ministère a décidé la création du corps des « Psychologues de l'Éducation nationale » constitué de deux spécialités distinctes dotées d'un nouveau statut, d'un nouveau mode de recrutement et d'une nouvelle formation :

- Une spécialité « éducation, développement et apprentissages » (EDA) pour exercer à l'école et en Réseau d'Aides Spécialisées aux Elèves en Difficulté (RASED)
- Une spécialité « éducation, développement et conseil en orientation scolaire et professionnelle » (EDCO) pour travailler en CIO, en collège et en lycée)

La formation alterne des périodes de stages pratiques en milieu professionnel et des périodes d'enseignement au sein des Ecoles Supérieures du Professorat et de l'Education (ESPE) et des centres de formation.

Jusqu'à l'heure actuelle, il ne semble pas qu'une information, et encore moins une formation, soit prévue au sujet des écrans et des enfants lors de l'année de formation des psychologues EN. Pourtant, ils pourraient devenir de précieuses personnes ressource.

5.1.4. Les animateurs socio-éducatifs

Ils interviennent sur les temps de loisirs et les temps périscolaires. Ils sont formés dans le cadre des BAFAs pour lesquels il existe un programme national. A ce jour, ce programme national n'inclut pas de volet « éducation aux médias ». Ces animateurs ne bénéficient pas non plus de personnes ressources en cas de difficultés. Ils peuvent bénéficier d'une formation permanente mise en œuvre à l'échelle des municipalités, mais cela n'est pas toujours le cas.

Les activités dans les pauses méridiennes semblent dépendre des choix des municipalités. Dans les académies d'Amiens et de Lille, il semble que les activités soient beaucoup plus sportives que culturelles. C'est loin d'être le cas dans toutes les académies. Or, pour les « dames de cantine » ou les éducateurs qui sont enclins à mettre des films, rien ne les guide. En l'absence de toute préconisation d'âge au-dessous de 10 ans, ces personnels sont enclins à considérer comme « tous publics » les films qui n'ont pas reçu de préconisation d'âge, c'est-à-dire la plupart. Leur choix se porte en règle générale sur des dessins animés, y compris des dessins animés japonais qui ne sont pas forcément pour les enfants. Les pauses méridiennes étant en général trop courtes pour visionner un long métrage en entier, les enfants n'en voient que la première moitié, bien entendu sans aucune explication, ni avant, ni après.

Or il est très difficile de faire accepter à des parents une limitation du temps d'écran de leurs enfants à la maison, et la nécessité de « bien choisir les programmes », si ces mêmes enfants sont parfois mis pendant une heure, à l'école, devant des écrans qui semblent n'avoir été choisis par personne, rarement adaptés aux enfants, et au sujet desquels les parents ne reçoivent aucune information. Lorsqu'un parent est informé par son enfant d'une telle situation, il s'avère en effet toujours impossible de connaître le responsable de ces choix : le médecin scolaire conseille de s'adresser au directeur et le directeur à des éducateurs qui changent sans cesse.

Ce sont les DRJSCS qui s'occupent de la formation des animateurs, partout en France. Ils sont en lien avec le Ministère de la Jeunesse et des Sports. Si un animateur s'adresse au pôle régional dont il dépend, celui-ci pourra le conseiller sur les films à diffuser, mais cela ne règlera pas la question des droits à la diffusion des films. Si on veut que les choses soient bien faites, il faut absolument régler le problème des droits de diffusion.

En effet, dans les médiathèques, il n'est pas possible de récupérer un DVD pour le diffuser dans un lieu public autre que la médiathèque. Et dans les catalogues institutionnels, il est possible d'acheter des DVD pour les diffuser dans les écoles, mais c'est à un coût important.

Il faudrait donc que les villes se créent une petite bibliothèque de DVD adaptés aux enfants, dans laquelle les éducateurs pourraient puiser. Il serait également souhaitable qu'ils puissent avoir accès à une ou plusieurs plateformes d'information auxquelles les municipalités prendraient un abonnement. Ce ne serait pas très coûteux, et le discours de l'institution scolaire sur les médias en serait plus crédible.

Enfin, puisque ces événements se déroulent dans le cadre des écoles, il est essentiel que les directeurs alertent les autorités dont dépendent les personnels de cantine et les éducateurs sur les abus d'écran aux pauses méridiennes. Sans le relais des directeurs d'établissements, il est à craindre que de telles

pratiques continuent à prospérer. Car si eux n'alertent pas, qui le fera ? Il serait donc souhaitable que le ministère de l'éducation nationale engage une campagne auprès des directeurs d'établissements pour leur rappeler non pas leurs responsabilités auprès de ces catégories de personnel, puisqu'ils n'en n'ont pas, mais leurs responsabilités auprès des enfants, afin que la hiérarchie ne se fasse pas la complice silencieuse de situations parfois extrêmement préjudiciables au développement psychoaffectif des enfants et à leur équilibre mental. Même si la responsabilité de l'éducation nationale n'est pas ici engagée directement, personne ne peut nier qu'elle soit engagée indirectement par le désintéret coupable que certains directeurs d'établissement portent à ces situations.

5.1.5. *Les services civiques*

Leur formation initiale est laissée à l'initiative des associations qui les emploient. Dans le cadre d'un partenariat entre le CNC et Unicité, le dispositif « Cinéma et Citoyenneté » fournit une mallette de DVD et une liste de films aux services civiques qui interviennent en collèges et lycées. Cette valise contient des films adaptés au public lycéen et collégien, mais aucun pour les enfants d'élémentaire. De plus, elle en contient peu de DVD (une trentaine apparemment).

Pour ceux qui interviennent en maternelle et en élémentaire, il serait souhaitable que le CNC prévoit une mallette de courts métrage adaptés aux enfants de ces diverses tranches d'âge. L'existence d'une telle mallette permettrait en outre aux « dames de cantine » qui prennent parfois l'initiative de mettre un film aux enfants à l'occasion de la pause méridienne d'être assuré de ne pas proposer un film qui ne correspond pas à la tranche d'âge des enfants concernés, et également d'éviter de mettre un long métrage dont la durée ne permet aux enfants de regarder que la première partie.

Il serait également souhaitable que les services civiques puissent avoir accès à une ou plusieurs plateformes d'information auxquelles les municipalités prendraient un abonnement.

5.1.6. *Les éducateurs*

Les éducateurs ont une formation initiale faite par diverses écoles, différentes en fonction des régions (IRFE, IRTS, etc.). Dans certaines écoles d'éducateurs, il peut y avoir une éducation aux images, mais cela dépend des écoles.

5.1.7. *Le service sanitaire*

Le service sanitaire est lancé depuis la rentrée 2018 pour les 47 000 étudiants en santé. Une partie de

leur travail de prévention pourrait porter sur les moyens développés par les éditeurs de jeu pour retenir les joueurs et sur les risques de jeu pathologique.

5.2. PROPOSITIONS GENERALES

5.2.1. *Dans le cadre de la formation initiale*

Pour les enseignants, il faudrait mettre en place des petits modules d'éducation aux images. Ces modules existaient dans le cadre de certains IUFM. Depuis l'arrivée des ESPE, ils ont tous disparu. **Nous proposons que l'éducation aux médias soit développée dans le cadre de l'éducation morale et civique, volet éducation aux médias et à la citoyenneté.**

Pour les animateurs socioculturels, et éducateurs, il est important que le programme national inclue la nécessité d'une sensibilisation aux questions des images qui pourrait rentrer dans le cadre d'une case équivalente à celle qui existe déjà pour la formation des enseignants en ESPE : éducation morale et civique, volet éducation aux médias et à la citoyenneté.

Cela dit, il serait également important de former ces éducateurs à des jeux collectifs afin qu'ils soient moins enclins à mettre les enfants devant un écran aussitôt qu'il pleut !

5.2.2. *Dans le cadre de la formation continue*

Elle peut être organisée soit en lien avec la volonté des villes ou de certaines structures, soit sur internet avec des sites spécialisés.

Il faut à la fois :

- Renforcer les pôles régionaux d'éducation aux images.
- Mettre en place des plateformes en ligne pour la formation continue, mais tout en maintenant les formations en présentiel.

5.2.3. *Mise à disposition d'outils plus nombreux sur le terrain*

- Le projet « Cinéma et citoyenneté » du CNC doit être élargi aux maternelles et élémentaires.
- Une petite bibliothèque de DVD adaptés aux enfants pourrait être mise en place par chaque municipalité. Il serait également souhaitable que les éducateurs, enseignants et personnels de cantine puissent avoir accès à une ou plusieurs plateformes d'information auxquelles les municipalités prendraient un abonnement.

- Les écoles et/ou les municipalités pourraient financer un abonnement annuel à des sites spécialisés comme <https://benshi.fr/> et <http://www.lekinetoscope.fr/> (lekinetoscope.fr est un site permettant de trouver des courts-métrages pour les enfants classés en fonction des âges). Les animateurs socio-éducatifs pourraient y avoir accès gratuitement. **Ce qui suppose qu'ils aient été sensibilisés à leur utilité et à leur usage dès leur formation.**
- De nombreuses collectivités locales ont les possibilités de fournir des courts-métrages adaptés à la pause méridienne. La ville de Paris propose par exemple la cinémathèque Robert Lynen qui est la plus grosse cinémathèque scolaire de France. Mais cette opportunité, et la possibilité d'y avoir recours, est peu connue.

5.2.4. Créer une plateforme mutualisée permettant de faire connaître les initiatives et les ressources locales

Ce projet correspondrait à un double objectif :

- Rendre disponible à tous les intervenants les documents qui ne sont actuellement disponibles que sur certaines régions ;
- Permettre aux intervenants d'entrer en contact les uns avec les autres et d'échanger leurs expériences.

En effet, certaines collectivités (nationales et départementales) peuvent financer des actions d'éducation artistique et culturelle. Dans certaines régions, on peut même constater qu'il existe beaucoup d'initiatives. Le tout est de les repérer et de pouvoir les « modéliser ».

Nous proposons que Paris prenne l'initiative de créer une telle plateforme mutualisée sur laquelle des courts-métrages seraient à disposition avec une indication d'âge de façon à permettre aux éducateurs, enseignants, et personnels de cantine amenés à gérer parfois les pauses méridiennes, de savoir se fournir en films de qualité correspondant aux âges des enfants auxquels ils s'adressent.

5.2.5. Introduire un moyen d'organiser des remontées de terrain, notamment sous la forme d'enquêtes sur la façon dont les enfants perçoivent les films présentés dans le cadre de « Enfance au cinéma »

Il est difficile aux adultes d'avoir une représentation claire et fiable du vécu des enfants, d'autant plus que les repères culturels de ceux-ci évoluent très vite en fonction du paysage audiovisuel, mais aussi de l'actualité. Il serait souhaitable que chaque visionnage d'un film dans le cadre de « Enfance et cinéma » soit suivi par le remplissage, par chaque enfant, d'un questionnaire anonyme sur sa

réceptivité, son opinion, ses peurs éventuelles. Tout cela donnerait une base solide d'évaluation qui permettrait de mieux préciser sur quelle tranche d'âge proposer tel ou tel film. A un moment où il est tellement question d'évaluation, notamment dans le cadre scolaire, on ne voit pas pourquoi la protection des enfants y échapperait. Cela permettrait en outre de comparer la sensibilité des enfants à tel ou tel spectacle en fonction de leur région et de l'évolution dans le temps.

5.2.6. Créer des personnes ressource et faciliter les contacts avec eux

Parallèlement à une formation minimale des enseignants, éducateurs, et psychologues EN, il serait essentiel de prévoir par académie une personne ressource capable de répondre aux questions des différents intervenants. Un par établissement scolaire serait évidemment mieux encore. Il pourrait s'agir de l'IEN formé dans ce but, d'un enseignant, de l'infirmière ou du psychologue scolaire, à partir du moment où cette personne se dirait intéressée et se montrerait compétente pour informer les parents et enseignants qui le souhaitent. Ces personnes ressources pourraient aussi être les ambassadeurs Pédago jeux et les Promeneurs du Net. Cela nécessiterait de mieux informer en milieu scolaire sur leur existence (afficher leur identité et mail dans les écoles ? etc.).

Les ambassadeurs Pédago jeux

Pédagojeux a créé en 2014 des « Ambassadeurs Pédagojeux ». Il s'agit de structures publiques ou associatives qui s'engagent à mener des actions en matière de sensibilisation et de diffusion de l'information sur les jeux vidéo. Ainsi, des bibliothèques, des institutions scolaires et de nombreuses associations sont des interlocuteurs locaux et accessibles afin de répondre aux questions encore existantes. Ce collectif fait aujourd'hui figure de référence en matière de sensibilisation parentale aux jeux vidéo.

Les Promeneurs du Net

En 2016, les Allocations familiales ont lancé sur l'ensemble du territoire national, en partenariat avec le ministère de la Ville, de la Jeunesse et des Sports, le ministère des familles, de l'Enfance et des Droits des femmes, et la Mutualité sociale agricole, le projet : « Promeneurs du Net, pour une présence éducative sur Internet ». Ils sont animateurs, éducateurs, professionnels exerçant en Centre social, en foyer de jeunes travailleurs ou en maison des jeunes, et ils écoutent, informent, accompagnent, conseillent. Et pour mieux accomplir leur mission, ils entrent en contact avec les jeunes sur les réseaux sociaux. Leur but n'est pas la surveillance, mais l'accompagnement des jeunes et la recherche de réponses à leurs interrogations.

Enfin, pourquoi ne pas passer par les influenceurs du Net pour toucher les parents ?

Éducation aux images 2.1

Citons enfin la recherche-action *Éducation aux images 2.1*⁹⁶, menée à partir du Forum des images à Paris et financée par Arcadi Ile de France et la DRAC Ile de France. Son objectif est d'accompagner la réflexion sur les nouvelles pratiques d'éducation aux images en transversalité avec les acteurs de la diffusion et en inscription réelle au sein des territoires physiques et digitaux. Il s'inscrit à l'intersection des réflexions théoriques et des expérimentations de terrain, pour produire des ressources méthodologiques innovantes utiles à tous les acteurs du secteur en mutation, afin de favoriser la construction d'outils de médiation innovants et reproductibles.

⁹⁶ www.educationauximages.fr

Quatrième partie

POUR UNE DOUBLE NORME, EUROPEENNE ET NATIONALE

Les classifications relèvent aujourd'hui pour le cinéma d'une norme nationale mise en place par une commission spécifique à chaque pays, alors que pour les jeux vidéo, elle relève d'une norme européenne mise en place par les éditeurs. La question d'une harmonisation européenne a été abordé par plusieurs interlocuteurs. Elle est souvent présentée comme souhaitable, mais compliquée à mettre en place du fait des différences culturelles entre chaque pays.

1. ETAT DES LIEUX

Les tranches d'âge varient d'un pays à l'autre

*Actuellement, pour 30 pays européens*⁹⁷:

Nombre de ceux qui ont des préconisations sur 4 ans : 1 (Portugal)

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 6 ans : 10

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 7 ans : 8

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 8 ans : 3

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 9 ans : 3

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 10 ans : 2 (en comptant la France avec la restriction uniquement TV)

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 11 ans : 2

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 12 ans : 24

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 13 ans : 3

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 14 ans : 5

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 15 ans : 9

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 16 ans : 19

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 17 ans : 1 (Grèce)

Nombre de ceux qui ont des préconisations Sur 18 ans : 25

- Les Pays-Bas ont une classification cinéma/TV en 6-9-12-16 et ont la classification PEGI 3-7-12-16-18

⁹⁷ Informations données par le CNC pour 26 pays, plus 4 pays pour lesquels les informations sont disponibles sur Wikipédia (source non sûre : Lituanie, Islande, Norvège et Suisse).

- La Finlande aurait apparemment modifié les normes PEGI (12 changé en 11 et 16 changé en 15) au tout début, mais a totalement adopté les normes PEGI 3-7-12-16-18 à partir du 1^{er} Janvier 2007.
- Le Portugal a modifié deux catégories PEGI (3 changé en 4 et 7 changé en 6) pour l'adapter au cinéma (donc 4-6-12-16-18), mais ne propose à la TV que les catégories 10-12-16
- Pays Européens qui semblent avoir les mêmes classifications entre TV et cinéma : Allemagne, Belgique, Finlande, Pays-Bas, Pologne, Slovaquie

Nous sommes donc partis à la recherche des **critères** qui amènent chaque pays européen à décider des préconisations qu'il édicte. Hélas, nous nous sommes confrontés à plusieurs interlocuteurs qui nous ont tenu à peu près le même discours. Nous pouvons le résumer en trois phrases : « Nous ne le savons pas. Nous n'avons jamais vu l'intérêt de faire une comparaison des systèmes en place existant dans les différents pays européens. Et à notre connaissance, aucune instance d'aucun pays de l'a jamais fait ».

Nous avons donc décidé de commencer à poser quelques jalons sur cette voie. Entendons-nous bien. Il ne s'agit pas de vouloir remplacer les normes nationales par une norme européenne unique, certainement pas ! Avancer vers des mesures de protection des jeunes publics communes à l'ensemble des pays européens n'exclue pas la possibilité pour chacun d'entre eux d'ajuster ces préconisations à leurs propres préoccupations culturelles et à leurs propres traditions. Les deux ne doivent pas être opposés, mais pensés dans la complémentarité⁹⁸. La réforme européenne du droit d'auteur qui semble aboutir nous incite à ce choix⁹⁹. Cette complémentarité nous semble même indispensable pour protéger le jeune public :

- Le niveau européen définit des principes communs : critères retenus pour définir des préconisations en faveur de telle ou telle tranches d'âge, horaires de diffusion, contenus des pictogrammes, etc.
- Le niveau national prend en compte les spécificités culturelles et l'approche que chaque pays peut avoir concernant les contenus inappropriés.

⁹⁸ Cela est possible, la preuve en est que l'Allemagne pratique depuis des années, dans le domaine des jeux vidéo, la juxtaposition de sa propre norme avec la norme PEGI.

⁹⁹ La réforme du droit d'auteur comporte deux points majeurs : la reconnaissance d'une responsabilité des plateformes concernant la rémunération des créateurs de contenus, et la mise en place d'un droit voisin pour les éditeurs de presse.

1.1. ARGUMENT DEFAVORABLE A UNE HARMONISATION EUROPEENNE

L'argument le plus souvent entendu est la sensibilité de chaque pays européen en fonction de sa culture et de ses traditions propres. En effet, certaines thématiques et visions de la société peuvent être différentes en fonction des régions de l'Europe. Une classification nationale en lien avec la culture du pays, donne des décisions mieux adaptées. Par exemple, un film sur les violences sexuelles perpétrées par certains prêtres catholiques, ne peut pas recevoir le même accueil, et donc la même interdiction guidée par une préoccupation d'ordre public, dans un pays de tradition protestante libérale et dans un pays où le pouvoir religieux est encore très fort.

Deux arguments peuvent être opposés à celui-ci.

Les domaines d'exception culturels sont rares : la religion catholique en Italie et en France, l'honneur de l'armée en France, le nazisme en Allemagne...

Mais surtout, cet argument ne tient plus à partir du moment où les préconisations européennes pourraient être modifiées par les autorités nationales. La classification européenne PEGI n'a par exemple pas empêché l'Allemagne d'interdire le jeu vidéo *Wolfenstein*. Tous les pays européens ont adopté la classification PEGI, mais l'Allemagne a sa propre classification nationale en plus. Ainsi, une démarche européenne peut très bien avoir son « correctif » possible dans chaque pays. Alors, pourquoi réaliser cette convergence ?

1.2. ARGUMENTS FAVORABLES A UNE HARMONISATION EUROPEENNE

Il y a en a quatre.

- Les enfants européens passent par les mêmes stades du développement, quel que soit le pays européen dans lequel ils naissent et grandissent ;
- Les plateformes mondiales comme YouTube et Netflix préfèrent négocier avec l'Europe qu'avec chaque pays européen, et il n'y a guère d'espoir de pouvoir leur imposer un alignement sur des préconisations uniquement françaises ;

- Internet rend les mêmes programmes disponibles partout, et la plupart des films sont accessibles sur Internet dans une version produite par chacun des pays européens. Les parents un peu curieux s'aperçoivent donc que chaque pays a ses propres règles... et qu'elles sont en général beaucoup plus rigoureuse que les normes appliquées en France : si votre fille de 10 ans veut regarder *Star Wars episode VIII (The Last Jedi)*, et que vous tenez à respecter l'avis d'une commission de classification, vous avez le choix entre le lui autoriser avec la classification française, ou le lui interdire en suivant l'avis de la commission du Luxembourg, des Pays-Bas, de la Finlande, de l'Allemagne, de la Hongrie, de l'Islande, de l'Irlande, du Portugal, de la Suisse et de la Pologne, qui le classent à 12 ans ;
- **Ce serait un formidable service rendu à la citoyenneté numérique européenne que de nous rappeler à la fois nos divergences d'un pays à l'autre, et en même temps notre appartenance à un même projet. Une double classification permettrait d'éveiller très tôt à la fois à la conscience européenne et aux particularités de chacune de nos nations. Cela suppose évidemment que la divergence entre appréciation européenne et appréciation nationale soit visible et claire.**

2. NOS PRECONISATIONS

2.1. A COURT TERME

Il s'agirait, dans un premier temps de construire une base de données regroupant toutes les informations utilisées dans chaque pays pour organiser la protection des mineurs. Cela nécessite deux choses : que chaque pays européen donne la grille de classification qu'il applique sur son territoire (cela n'est pas difficile à obtenir) et qu'il donne également les critères qui font attribuer, au non, à chaque film une préconisation d'âge (et cela cela semble souvent assez opaque...). Une telle plateforme de comparaison serait utile, et pas seulement pour des études de sociologie et de psychologie. Elle permettrait aux commissions de chaque pays d'avoir plus de visibilité sur le choix des autres, et donc de s'interroger sur ses propres critères.

A court terme, le système de visa nationaux pourrait aussi pousser à penser un système non européen, mais transfrontalier. Il pourrait être prévu, à titre transitoire, que dès lors qu'un film a reçu un visa dans l'un des pays membres, les autres pays d'Europe en soient tenus informés et soient invités à l'appliquer également, sauf si la commission nationale émet un avis contraire. Autrement dit, les films

produits en Europe ayant un visa dans leur pays d'origine bénéficieraient *a priori* du même visa dans les pays européens d'accueil.

2.2. A MOYEN TERME

Dans un second temps, il faudrait penser à une harmonisation européenne des classifications, avec une commission européenne constituée de plusieurs collèges, pour les tranches d'âge et pour les pictogrammes. Elle devrait être éclairée elle-même par une instance de coordination/réflexion sur l'ensemble des impacts connus de l'audiovisuel sur les enfants.

Cette commission européenne statuerait selon des critères objectivement définis qui permettraient que soit attribuée à chaque film d'abord, et à chaque programme ensuite, une préconisation d'âge accompagnée de pictogrammes explicatifs.

Cette norme européenne ne pourrait évidemment pas prétendre avoir force d'interdiction légale.

Il reviendrait à chaque État national de transformer, ou non, certaines de ces préconisations en interdictions. Certains états pourraient décider de laisser ce rôle à l'initiative des préfets et/ou des maires, ou de déléguer ce pouvoir également à des instances régionales, notamment pour les pays dans lesquels les cultures régionales sont très fortes. Le cas de l'Allemagne qui redouble les préconisations PEGI de son propre système d'interdiction montre que ce système n'est pas incompatible avec les priorités nationales.

Il reviendrait également à chaque pays de réfléchir au ministère qui aurait la possibilité de transformer des préconisations (européennes) en interdictions éventuelles : ministère de l'intérieur, ministère de la santé, ministère de la culture. Avec possibilité de déléguer aux pouvoirs locaux (maires et préfets) une possibilité d'interdiction locale.

Enfin, il faudrait évidemment envisager de publier régulièrement l'état des préconisations et interdictions selon les pays, et les décisions locales d'interdictions sur les mineurs.

2.3. EN PRATIQUE POUR LES USAGERS

Les recommandations aux parents susceptibles de les éclairer dans leur choix pour leurs enfants se

présenteraient alors sous trois formes complémentaires

- Une préconisation de la commission européenne, que nous souhaitons beaucoup plus large que celle existante, c'est-à-dire intégrant des tranches d'âge plus nombreuses. Cette préconisation pourrait apparaître par exemple sous la forme d'un logo bleu, dans lequel serait inscrit par exemple E.12 (pour Classification européenne « déconseillé aux moins de 12 ans ») ;
- L'interdiction ou la préconisation du pays qui apparaîtrait sous la forme d'un logo de couleur différente, par exemple pour la France, F.9 dans un logo vert (pour Classification française « peut perturber à un enfant de moins de 9 ans ») ou F.12 orange (pour « interdit aux enfant de moins de 9 ans et aux enfants de 9 à 12 ans non accompagnés par un adulte) ;
- Les pictogrammes décidés par la commission de préconisations européenne, qui auraient valeur générale.

La préconisation européenne coexisterait sur les publicités et à l'ouverture des écrans avec la préconisation nationale. Cela responsabiliserait les parents dans leurs propres choix. Par exemple, si un film est « tous publics » en France alors qu'il est interdit aux moins de 13 ans par une commission européenne, il sera plus facile à des parents de refuser que leur enfant de moins de 13 ans le voit si tel est leur souhait. Si en revanche ils pensent que leur enfant à la maturité suffisante pour le voir, ils peuvent se ranger à la norme française.

Le système de plug-in évoqué dans le chapitre précédent pourrait évidemment être étendu à l'ensemble de l'Europe. Il permettrait de proposer éventuellement une meilleure « classification » des vidéos sur YouTube qui peuvent évoluer avec le temps en fonction des retours des créateurs et des spectateurs. L'indication du plug-in resterait affichée tout au long de la vidéo.

CONCLUSION

Les préconisations qui précèdent reposent sur le principe d'une responsabilisation plus grande à la fois des fournisseurs de contenus et des parents dans leurs choix éducatifs. Il est bien évident que plusieurs des questions soulevées dans ce rapport appellent l'organisation de débats entre des parties prenantes que nous n'avons fait qu'auditionner séparément. Il appartiendra à la commission chargée d'établir une grille commune pour la classification des œuvres audiovisuelles d'en trancher quelques unes. Car c'est évidemment par là qu'il faudra commencer.

Par ailleurs, ces préconisations sont liées entre elles, et il y aurait une grande malhonnêteté intellectuelle à en extraire une ou deux, soit pour les louer, soit pour les stigmatiser. Seul leur ensemble nous semble en effet présenter la cohérence suffisante pour assurer à la fois la protection des intérêts des mineurs (que ce soit sous la forme de l'interdiction de certains spectacles en salle ou d'informations données aux parents), et le dynamisme du cinéma en France, autant dans son mode de production que dans son mode de diffusion avec son important réseau de salles.

Mais en même temps, nous ne pouvons pas ignorer que la convergence numérique révolutionnera de plus en plus la relation que nous entretenons avec les diverses formes d'images en permettant d'y avoir accès en tout lieu et sur de multiples supports, ni que les progrès technologiques vont effacer des barrières que nous avons tendance à considérer aujourd'hui comme fondatrices, notamment entre écrans actifs et écrans passifs. Heureusement, parallèlement, les possibilités offertes par le streaming généralisé permettront de repenser la signalétique sous la forme d'arborescences explicatives accessibles aux usagers sur tous les supports, tandis que des espaces collaboratifs associant des experts, des parents, des pédagogues et les enfants eux-mêmes contribueront à l'information de tous.

BIBLIOGRAPHIE

Christophe Triollet (2015). *Le contrôle cinématographique en France, quand le sexe, la violence et la religion font encore débat*, Paris, L'Harmattan, p. 153.

Hanneke Polman, Bram Orobio de Castro, and Marcel A.G. van Aken, Experimental Study of the Differential Effects of Playing Versus Watching Violent Video Games on Children's Aggressive Behavior, *AGGRESSIVE BEHAVIOR*, Volume 34, pages 256–264 (2008).

Jeanne B. Funk, Heidi Bechtoldt Baldacci, Tracie Pasold, Jennifer Baumgardner, « Violence exposure in real-life, video games, television, movies, and the internet : is there desensitization? » <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0140197103000939>

Jiow, H. J., Athwa, R., Chew, L. L., Elias, M. H., Lim, N., & Woo, K. (2017). Revisiting video game ratings: Shift from content-centric to parent-centric approach. In *SHS Web of Conferences* (Vol. 33, p. 00065). EDP Sciences.

Laurent Mannoni (1995), *Trois siècles de cinéma, de la lanterne magique au cinématographe*, Paris, Réunion des musées nationaux, coll. « Collections de la cinémathèque française », 1995, 272 p. (ISBN 2-7118-3373-9)

Nikken, P., Jansz, J., & Schouwstra, S. (2007). Parents' Interest in Videogame Ratings and Content Descriptors in Relation to Game Mediation. *European Journal of Communication*, 22(3), 315-336.

Serge Tisseron (1995), *Psychanalyse de l'image, des premiers traits au virtuel*, Paris, Pluriel, 2010

Serge Tisseron (1996), *Enfants sous influence, les écrans rendent ils les jeunes violents ?* (Armand Colin, 2000).

Serge Tisseron (1996), *Y a-t-il un pilote dans l'image ? Six propositions pour prévenir les dangers des images* (Aubier 1996)

INDEX

A

Affiche de cinéma, 26, 158
 Amazon/Amazon Prime, 35, 104, 157
Application, 21, 41, 46, 51, 53, 66, 69, 74, 90,
 107, 108, 117, 121, 141, 143, 148, 149,
 153, 156, 165, 166
 ARJEL, 110, 112, 215
 Auto-évaluation, 16, 17, 18, 19, 21, 28, 37,
 61, 193

B

Blu-Ray/DVD, 26, 27, 57, 64, 65, 69, 84, 85,
 90, 94, 105, 122, 125, 127, 128, 131, 144,
 145, 160, 190, 191, 209, 218

C

CCOC, 16, 18, 21, 28, 32, 39, 44, 46, 47, 50,
 51, 52, 54, 56, 69, 82, 83, 85, 87, 91, 92,
 93, 94, 95, 98, 100, 102, 103, 104, 121,
 122, 123, 124, 129, 130, 131, 132, 133,
 135, 136, 140, 145, 146, 214
 CCOCE, 16, 21, 28, 129, 132, 133, 136, 146
 Cinéma, 2, 13, 16, 18, 19, 20, 21, 22, 23, 26,
 28, 32, 33, 35, 39, 40, 41, 42, 43, 45, 46,
 51, 54, 65, 69, 82, 83, 85, 87, 88, 89, 90,
 91, 92, 100, 106, 116, 121, 122, 124, 126,
 127, 130, 132, 134, 135, 142, 144, 146,
 147, 149, 155, 163, 164, 166, 173, 177,
 178, 184, 185, 190, 207, 214, 215, 216, 217,
 218, 219
 Classification, 16, 22, 23, 24, 27, 32, 34, 35,
 39, 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 48, 49, 50,
 51, 52, 53, 54, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63,
 64, 65, 66, 67, 69, 70, 74, 75, 78, 82, 83,
 86, 88, 89, 90, 91, 93, 94, 98, 100, 102,
 105, 106, 108, 111, 117, 121, 122, 123,
 124, 126, 128, 129, 130, 132, 136, 144,
 146, 147, 148, 149, 152, 156, 162, 165,
 177, 178, 179, 180, 181, 182, 184, 190,

191, 200, 205, 206, 207, 208, 209, 211,
 212, 215, 218, 219
 CNC, 1, 2, 14, 42, 43, 47, 89, 167, 177, 206,
 215
 Comités, 16, 28, 43, 59, 60, 61, 63, 68, 96,
 97, 103, 121, 122, 123, 133, 205, 206, 207,
 208, 214
 Commission, 16, 19, 21, 22, 28, 29, 32, 39,
 40, 41, 42, 43, 44, 45, 46, 47, 48, 49, 53,
 56, 58, 61, 65, 67, 68, 69, 89, 93, 95, 96,
 100, 102, 121, 122, 123, 126, 127, 129,
 132, 133, 134, 136, 149, 177, 180, 181,
 182, 184, 190, 205, 215
 Conseil, 17, 26, 32, 39, 42, 50, 52, 53, 55, 57,
 60, 65, 83, 98, 101, 108, 123, 124, 126,
 129, 166, 167, 205, 208, 209, 211, 213,
 214, 215, 216, 218
 Contrôle parental, 23, 34, 70, 108, 146, 152,
 157, 161, 165, 166
 Créateur, 23, 66, 72, 75, 78, 83, 84, 96, 108,
 117, 136, 148, 149, 150, 151, 152, 164,
 165, 178, 182, 212, 217
 Critère, 25, 28, 41, 52, 53, 58, 59, 60, 61, 66,
 88, 90, 91, 94, 97, 100, 101, 102, 103, 121,
 122, 123, 156, 178, 180, 181, 207, 209, 212
 CSA, 21, 32, 39, 42, 50, 51, 52, 53, 54, 55,
 56, 66, 69, 83, 102, 103, 104, 122, 123,
 137, 146, 159, 214, 215

D

Déconseil, 123, 158, 160
 Dématérialisation, 34, 108, 111
 Distributeur, 20, 42, 43, 64, 65, 91, 99, 144,
 207, 208, 209
 Données, 13, 44, 74, 90, 97, 113, 127, 129,
 133, 137, 141, 142, 151, 156, 177, 180,
 184, 190, 198

E

Editeur, 39, 43, 60, 61, 64, 65, 66, 67, 86, 87,

107, 108, 109, 110, 112, 132, 141, 142,
144, 156, 172, 177, 178, 193, 214, 217
 Educateur, 13, 27, 28, 36, 37, 42, 100, 121,
131, 171, 217
 Enfant, 16, 17, 18, 21, 23, 27, 28, 33, 34, 35,
36, 37, 49, 52, 53, 54, 57, 62, 67, 68, 74,
82, 83, 84, 85, 86, 87, 91, 92, 94, 95, 96,
97, 98, 99, 100, 101, 103, 104, 105, 106,
108, 111, 113, 115, 116, 117, 121, 122, 123,
124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132,
133, 134, 135, 136, 137, 138, 139, 140,
141, 142, 145, 146, 147, 148, 151, 152,
153, 155, 156, 157, 158, 159, 160, 161,
162, 163, 164, 165, 166, 167, 173, 179,
181, 182, 184, 185, 205, 206, 207, 208,
209, 210, 211, 212, 213, 214, 217, 218, 219
 Enseignant, 27, 28, 43, 92, 98, 100, 105, 163,
164, 166, 167, 168, 213, 214
 e-Sport, 82, 85, 86, 107, 138, 140, 144
 ESRB, 56, 57, 58, 66, 74
 Europe, 14, 16, 19, 22, 28, 29, 32, 35, 50, 57,
58, 60, 66, 68, 74, 83, 89, 150, 156, 177,
178, 179, 180, 181, 182, 217
 Evaluation, 16, 56, 60, 66, 82, 83, 89, 92,
133, 165, 166, 191, 205, 212
 Experts, 16, 17, 18, 21, 23, 28, 42, 59, 60, 61,
63, 89, 108, 122, 127, 133, 146, 161, 164,
184, 212

F

Film, 17, 18, 20, 21, 22, 26, 27, 28, 31, 33,
34, 35, 36, 40, 42, 43, 45, 46, 47, 49, 51,
52, 54, 55, 58, 63, 64, 65, 68, 69, 70, 73,
74, 82, 83, 84, 85, 86, 87, 88, 89, 90, 91,
92, 93, 94, 95, 96, 97, 98, 99, 100, 101,
102, 103, 104, 106, 116, 117, 123, 124,
128, 130, 131, 132, 133, 134, 135, 136,
140, 143, 144, 145, 154, 158, 159, 160,
161, 162, 163, 165, 166, 173, 179, 180,
181, 182, 190, 191, 205, 206, 207, 208,
209, 211, 212, 213, 217, 218, 219
 Film interactif, 22, 31, 35, 88, 124, 143

G

Grille, 16, 17, 18, 19, 20, 21, 23, 61, 67, 69,
96, 97, 103, 121, 122, 123, 127, 130, 132,
133, 136, 144, 146, 149, 180, 184
 Gulli, 67, 68, 84, 216

H

Harmonisation, 2, 101, 121, 122, 124, 126,
177, 181, 211

I

IARC, 57, 66, 67, 74, 156
 Interdiction, 17, 18, 26, 29, 39, 41, 44, 45, 46,
47, 48, 51, 82, 83, 85, 93, 94, 95, 98, 99,
100, 101, 102, 104, 105, 107, 110, 122,
123, 126, 129, 130, 131, 132, 133, 135,
136, 140, 144, 145, 158, 160, 162, 179,
181, 182, 184, 190, 205, 209
 Internet, 1, 16, 18, 19, 20, 23, 25, 26, 35, 37,
39, 43, 56, 61, 68, 74, 84, 85, 86, 87, 89,
93, 96, 102, 105, 110, 122, 123, 124, 128,
139, 142, 145, 152, 155, 157, 161, 162,
163, 164, 165, 180, 185, 191, 200, 216, 218

J

Jeux sur mobile, 66, 156
 Jeux video, 13, 16, 17, 18, 19, 26, 31, 32, 33,
35, 36, 37, 39, 56, 57, 58, 59, 60, 66, 67,
68, 85, 86, 87, 88, 89, 91, 105, 106, 107,
108, 109, 110, 111, 112, 113, 122, 123, 124,
128, 132, 141, 142, 143, 144, 145, 156,
159, 161, 162, 163, 164, 166, 177, 178,
179, 198, 207
 Journal Télévisé (JT), 107, 137, 138, 139,
140, 159

L

Logo, 51, 67, 133, 136, 137, 138, 158, 159,
160, 161, 182
 Loot Box, 64, 109, 110, 111, 143, 201

M

Microtransactions, 22, 27, 35, 108, 111, 143,
198, 199
 Ministère de l'Intérieur, 59, 65, 95, 181
 Ministère de la Culture, 33, 42, 43, 95, 96,
132, 181, 206, 208

N

Netflix, 23, 35, 69, 70, 88, 104, 115, 116, 117,
122, 145, 146, 147, 179, 217

NICAM, 60, 61, 89, 127, 162, 165, 191, 208

P

Parent, 13, 21, 22, 23, 24, 33, 36, 37, 49, 50, 55, 57, 58, 59, 63, 67, 68, 73, 74, 75, 83, 84, 86, 91, 93, 94, 97, 98, 99, 101, 102, 103, 105, 106, 108, 111, 112, 113, 116, 121, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 133, 136, 137, 138, 141, 142, 143, 145, 146, 147, 152, 153, 155, 157, 161, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 180, 181, 182, 184, 185, 191, 210, 212, 213, 217

PEGI, 16, 32, 39, 56, 57, 58, 59, 60, 61, 62, 63, 64, 66, 67, 74, 87, 88, 89, 91, 95, 105, 106, 107, 108, 111, 113, 122, 123, 124, 126, 127, 132, 140, 142, 143, 148, 149, 156, 177, 178, 179, 181, 190, 193, 218, 219

Pictogramme, 19, 20, 22, 23, 26, 28, 50, 55, 58, 59, 63, 65, 67, 101, 102, 105, 106, 111, 123, 127, 128, 132, 136, 141, 142, 143, 144, 145, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 156, 158, 159, 160, 161, 162, 165, 178, 181, 182, 190, 191, 209, 210

Plateforme, 16, 23, 26, 27, 28, 35, 58, 68, 70, 72, 73, 74, 75, 85, 90, 94, 111, 112, 116, 122, 129, 141, 145, 147, 148, 149, 150, 151, 152, 159, 160, 161, 163, 173, 178, 179, 180, 200, 209

Plug-in, 152, 153, 165

Pornographie, 25, 34, 41, 43, 44, 45, 46, 47, 49, 50, 65, 73, 154, 155, 156, 166

Préconisation, 14, 16, 17, 18, 21, 23, 25, 26, 28, 29, 32, 33, 35, 37, 39, 40, 42, 50, 53, 54, 63, 65, 70, 73, 82, 83, 84, 85, 91, 92, 94, 98, 99, 100, 101, 102, 103, 105, 106, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 128, 129, 130, 131, 132, 133, 134, 136, 138, 145, 146, 147, 152, 158, 159, 161, 177, 178, 179, 180, 181, 182, 184, 190, 191

Privé, 41, 49, 102, 116, 140, 144

Producteur, 16, 17, 19, 20, 21, 42, 43, 47, 88, 93, 94, 132, 133, 136, 207, 214, 217

Psychologue, 42, 109, 111, 169

Psychologue EN, 169

Public, 20, 32, 33, 36, 39, 40, 42, 43, 44, 47, 49, 50, 51, 52, 53, 54, 55, 67, 68, 69, 75, 77, 82, 86, 90, 94, 95, 99, 100, 102, 104, 107, 123, 128, 135, 140, 144, 145, 148, 151, 153, 166, 178, 179, 182, 206, 207

Publicité, 22, 33, 55, 67, 74, 101, 107, 113,

117, 138, 149, 150, 159, 160, 161, 163, 182, 190, 191

Q

Quota, 103, 104, 130, 135, 136, 138

R

Recours/saisine/plainte, 29, 34, 46, 47, 53, 54, 55, 60, 61, 67, 96, 126, 156

Ressources, 73, 141, 163, 164, 173, 202, 213

S

Salle de cinema, 33, 44, 47, 85, 95, 130, 138, 144, 190, 206, 208, 209

Scénaristes, 43, 214

Sécurité/Sécurité personnelle, 19, 22, 27, 45, 142, 156

SELL, 217

Service civique, 171

Signalétique, 22, 23, 26, 47, 50, 51, 52, 53, 55, 57, 58, 59, 64, 65, 66, 67, 90, 105, 106, 123, 127, 137, 143, 144, 157, 184, 190

Site, 24, 25, 27, 52, 53, 61, 72, 89, 90, 99, 112, 117, 136, 143, 149, 153, 154, 155, 162, 163, 164, 165, 166, 167, 191, 198, 212, 213

Smartphone, 33, 74, 125, 154

Streaming, 13, 22, 33, 35, 88, 101, 109, 111, 141, 184

T

Télévision, 22, 31, 51, 68, 74, 85, 87, 104, 117, 122, 136, 166, 177, 178, 185, 209, 217, 218, 219

Tranche d'âge, 17, 26, 28, 29, 36, 51, 54, 56, 61, 63, 69, 70, 82, 84, 85, 86, 98, 99, 101, 122, 123, 124, 125, 126, 127, 129, 131, 132, 135, 145, 146, 148, 149, 152, 153, 159, 177, 178, 181, 182

U

USK, 57, 58, 66

Utilisateur, 13, 14, 23, 24, 25, 33, 36, 66, 69, 72, 73, 74, 76, 78, 88, 90, 109, 111, 113, 117, 142, 145, 146, 148, 149, 151, 152, 153, 157, 164, 165, 199, 211

V

VOD, 21, 26, 35, 84, 85, 90, 104, 122, 127,
128, 131, 190, 209, 217
VSC, 59, 60, 61

W

Wiki, 164, 165

Y

YouTube, 23, 34, 35, 56, 72, 73, 74, 75, 78,
104, 115, 116, 117, 139, 145, 147, 148,
149, 150, 151, 152, 153, 165, 179, 182, 219
YouTube Kids, 23, 74, 116, 117, 147, 148,
149, 151, 152, 153

ANNEXES

ANNEXE 1. Un exemple de système unifié : Kijkwijzer aux Pays Bas

1. Des préconisations unifiées

Kijkwijzer est appliqué sur pratiquement tous les produits audiovisuels proposés aux Pays-Bas. Il attribue des classifications aux films sortis en salles ou directement en vidéo, aux œuvres diffusées à la télévision ou en VOD, aux vidéo-clips, ce qui permet ainsi une plus grande lisibilité et une meilleure cohérence des restrictions aux mineurs. Une exception est faite à la télévision pour les informations et les programmes en direct, car il n'est pas possible de les classer à l'avance. Toutefois, les fournisseurs de ces derniers sont tenus de tenir compte de l'heure de diffusion. Les téléspectateurs doivent également être avertis à l'avance des images choquantes.

2. Des préconisations d'âge nombreuses

Kijkwijzer donne une recommandation d'âge parmi 6 ans, 9 ans, 12 ans et 16 ans. En revanche, seule la préconisation 16 ans s'accompagne d'une interdiction légale et de l'obligation faite aux exploitants de salle de vérifier l'identité des spectateurs. Ainsi, un exploitant de cinéma commet une infraction pénale s'il permet à une personne âgée de moins de 16 ans d'entrer dans une salle où passe un film interdit aux mineurs de moins de 16 ans¹⁰⁰. Les exploitants de salles de cinéma ont le droit de demander une preuve d'âge ou, s'ils soupçonnent qu'une personne peut être âgée de moins de 16 ans, de lui refuser l'accès. Les magasins de location de vidéos sont également couverts par cette loi. L'objectif est de faciliter une meilleure mise en œuvre des catégories d'âge pour les produits audiovisuels dans les cinémas, les magasins de location vidéo et les bibliothèques.

3. Des pictogrammes informatifs

Ces pictogrammes complètent et explicitent les recommandations d'âge. Il y en a six : scènes de violence, langage grossier ou injurieux, scènes de sexe, scènes de drogue ou d'alcool, images effrayantes, mise en scène de discriminations.



Remarquons que les signes « + » ou « - » ne figurent pas sur ces pictogrammes. Ils écartent donc les confusions pouvant résulter en France entre la signalétique de la Commission de classification du cinéma et de la télévision d'un côté, et la norme PEGI de l'autre. Ces pictogrammes se trouvent non seulement dans les magazines d'annonces télévisées, mais aussi dans les cinémas, les guides de films, les sites web de films, les publicités, les affiches et sur les emballages des DVD et des vidéos. Les pictogrammes sont également indiqués au début d'une émission de télévision. Dans le cas de la télévision, les âges conseillés par *Kijkwijzer* sont liés aux créneaux de diffusion. Les programmes classés Tous âges, 6 et 9 ans peuvent être diffusés à tout moment de la journée. Au contraire, les programmes de la classification 12 ans ne peuvent être diffusés qu'à partir de 20 heures et ceux de la classification 16 ans à partir de 22 heures.

¹⁰⁰ Ainsi, nous pouvons lire dans L'article 240 bis du code pénal : "*Quiconque livre, distribue ou montre à un mineur, manifestement âgé de moins de seize ans, une représentation illustrée ou un support de données contenant une représentation illustrée d'un acte considéré comme dommageable pour des personnes âgées de moins de seize ans, est passible d'une peine d'emprisonnement d'un an au plus ou d'une quatrième catégorie d'amende*".

4. Une information largement relayée sur tous les supports

Les pictogrammes *Kijkwijzer* se trouvent non seulement dans les magazines d'annonces télévisées, mais aussi dans les cinémas, les guides de films, les sites Web de films, les publicités, les affiches et sur les emballages des DVD et des vidéos. Les pictogrammes sont également indiqués au début d'une émission de télévision¹⁰¹.

5. Un site Internet dédié à l'information des parents et des pédagogues

Un site Internet (<http://www.kijkwijzer.nl/>) informe remarquablement les consommateurs. Il peut être utilisé de quatre façons.

- Un tableau montre les films selon les classifications d'âge (tous âge, six, neuf, douze, seize) et les pictogrammes qui en indiquent les contenus problématiques (violence, peur, sexe, discrimination, drogue et alcool, langage grossier).
- En cliquant sur un âge, ou sur un pictogramme, on obtient un ensemble d'explications sur sa signification, et des exemples de films.
- On peut aussi entrer le nom d'un film et obtenir les préconisations qui le concernent.
- Enfin, en cliquant sur une préconisation d'âge ("6" par exemple), on peut voir tous les films qui ont une classification en dessous ou égale à 6 ans. Si on clique en plus sur le pictogramme peur (ce qui a pour effet de le rendre moins net sur l'écran), on voit alors tous les films qui ont une classification en dessous ou égale à 6 ans et qui ne comportent pas le pictogramme peur dans leur classification.

6. Une surveillance régulière

Le gouvernement surveille de près le respect effectif des mesures d'autoréglementation. Ce rôle de supervision est délégué à l'autorité des médias, qui examine et évalue régulièrement le fonctionnement du système d'autorégulation. Le NICAM lui-même procède également à des évaluations régulières de la qualité du respect des règles. En outre, il teste régulièrement la perception et l'utilisation de *Kijkwijzer* par les consommateurs¹⁰².

¹⁰¹ Description de la classification (Kijkwijzer) : <http://www.kijkwijzer.nl/about-kijkwijzer>

¹⁰² <https://www.kijkwncijzer.nl/nicam>

KIKKIWIJZER

- HOME
- ACTUEEL
- KIKKIWIJZER
- GAMES
- KIDS
- KLACHTEN
- ORGANISATIE
- KENNIS
- CONTACT

Kids
Ben je op zoek naar informatie voor een spreekbeurt/werkstuk, wil je zelf trailers beoordelen of ben je benieuwd naar welke kinderfilms er uitkomen? Klik dan snel hier!

COURANT

Film de classification film Superjuffie adapté

Hilversum, le 30 octobre 2018

Le classement du film Superjuffie est adapté de Tous les âges à 6 ans en raison de scènes effrayantes.

[lire plus](#)

Commercial Venom

Hilversum, le 24 septembre 2018

Le 4 octobre, le film Venom fait ses débuts. La classification est maintenant connue.

Janneman Robinson avec un rôle de soutien pour Winnie the Pooh

Hilversum, le 27 août 2018

ZOEKEN

IN KIKKIWIJZER & PEGI CLASSIFICATIES

AL 6 9 12 16

Recherche avancée Recherchez également des publicités, des teasers et des remorques

CONTRÔLE PARENTAL

Tout ce que vous voulez savoir sur la configuration du contrôle parental.

Enter Passcode

Enter your four-digit passcode.

0

0

0

0

DONE

POLITIQUE D'ADMISSION DES CINÉMAS

ANNEXE 2 : Le questionnaire permettant aux éditeurs de jeux de réaliser une auto-évaluation qui leur permet d'avoir un classement PEGI provisoire.

Violence Category

Rating	No.	Question	Help text with in depth explanation of the question	Content descriptor
		Does the game contain:		
	V1	Depictions of very mild violence in a child-like, pixelated or abstract setting.	<p>Characters will only show a very mild reaction to the violence when hit. Examples include breaking apart amid colourful explosions, blinking/flashing or falling off screen. Characters will not display indications of pain or suffering or any other apparent reactions consistent with real life. If the violence is high in intensity or contains elements possibly disturbing to younger children, V2 may be more appropriate.</p> <p>A childlike setting is more likely to appeal to younger children. Such a style may include (but is not limited to) a fantastical theme, bright colours, playful music, cheerful sounds and/or an overall cartoon-like atmosphere.</p> <p>A pixelated setting is one in which characters appear blocky, such as in an early arcade or retro game. An abstract setting is a simplistic environment, e.g. consisting only of silhouettes or geometrical shapes.</p>	No content descriptor
	V2	Depictions of non-realistic violence set in a child-friendly setting or context.	<p>A child-friendly setting refers to the game's theme, characters and visual tone. Such a setting is aimed at children and is often inspired by worlds originating from other popular media like comics, television and animated series (e.g. superhero genre, cartoons).</p> <p>There is a lack of reality in the violence and weapons used (e.g. whimsical plastic-cap pistols/blasters, exaggerated-sized pistols, swords, etc). Human-like characters will generally have non-realistic features, for example, body shape is not in proportion (e.g. enlarged head), exaggerated features (e.g. enlarged eyes), or cartoon-like appearance.</p> <p>The violence or combat is potentially high in intensity or frenetic but predominantly cartoonish and non-realistic (e.g. colourful light effects, explosions, flashes, puffs of smoke, or cartoonish sound effects). This means gore or injury detail is not allowed.</p>	Violence 

			If the game focuses solely on hand to hand combat ('beat em up' genre), question V7 may be more appropriate (e.g. Dragon Ball Z, Street Fighter, King of Fighters, etc).	
	V3	Depictions of implied violence to humans where the actual violence is not shown.	This is where you do not actually see any violence to humans, but it is obvious what is happening. It covers such matters as the bombing of a city where you know civilians are killed and injured, blowing up a tank or shooting down a plane where you know the crew are killed, smashing into cars or other vehicles where the driver/passenger must be injured. If the depictions are non-detailed, this question does not apply. It also includes depictions of violence against humans where you do not see any violent act, or the immediate reaction to this act, but you do see the cause and/or the result.	Violence 
	V4	Depictions of non-realistic violence of a minor nature towards a human-like or animal-like character.	<p>Characters must react to the violence in an unrealistic way, e.g. they flash or disappear when hit, but do not show any apparent reactions consistent with real life. The important aspect will be the minor nature of the violence. Therefore there cannot be any of the following:</p> <ul style="list-style-type: none"> • Emphasis on the violence in depictions or audio, e.g. close-ups, slow motion • Depictions of pain or suffering 	Violence 
	V5	Depictions of non-detailed and non-realistic violence towards non-detailed human-like characters.	<p>This is where the depiction gives only a basic representation of a human, including pixelated characters. Non-detailed human-like characters generally take up a small portion of the screen. Features may include (but are not limited to):</p> <ul style="list-style-type: none"> • No facial expression and/or detail • Simplistic animation and/or movement. • Non-detailed clothing and/or body parts etc. 	Violence 
	V6	Depictions of non-realistic violence towards fantasy characters.	A fantasy character is a character that does not exist in real life and does not take a human appearance and includes ghosts, gremlins, dragons and other mythical creatures. The characters react in a way that would not be expected of human-like characters and although you know that the characters are being killed or injured you do not really see very much (e.g. the characters immediately disappear in a puff of smoke or are otherwise so small that you really cannot see what exactly is happening).	Violence 

	V7	Depictions of non-realistic looking violence towards human-like or animal-like characters.	<p>"The characters react in a way that is not representative of real life. Though you see characters being killed or injured, other factors must limit the realism of the reaction (e.g. the reactions are masked by bright flashes of light or by frenetic action, or a reaction that is overly disproportionate to the violent act).</p> <p>Blood effects are allowed as long as the reaction to the violence in general is predominantly non-realistic. If the reaction to the violence is minor, or set in a child-friendly setting, then questions V4 or V2 may be more appropriate.</p> <p>The characters must look like humans or animals. If a character looks like a human it should be treated as human even if it is unrealistic (if something called a zombie or any other name looks like a human it should be treated as human). If the characters are non-detailed, very pixelated or take up a small portion of the screen, then question V5 may be more appropriate.</p>	Violence 
	V8	Depictions of arcade style or sporting action showing violence.	Arcade style action refers mostly to 2D effect depictions where the characters move left and right to attack each other. This question relates to arcade style or sporting action where there is no blood or gore. The sporting action must be depicted within the rules of the sport.	Violence 
	V9	Depictions of realistic violence of a minor nature on a human-like or animal-like character that does not result in any obvious injury or harm.	This is where the violence to the human-like or animal-like character is realistic but very minor such as a slap or smack and the victim does not show any apparent harm or injury.	Violence 
	V10	Depictions of realistic looking violence towards fantasy characters.	A fantasy character is a character that does not exist in real life and does not take a human appearance and includes ghosts, gremlins, dragons and other mythical creatures. In determining whether the violence is realistic it is assumed that the fantasy character does actually exist and reacts as if it were a human-like character.	Violence 

	V11	Depictions of arcade style or sporting action showing violence containing blood or gore.	Arcade style action refers mostly to 2D effect depictions where the characters move left and right to attack each other. If there is no blood or gore then a 'yes' answer to question V8 is probably more appropriate.	Violence 
	V12	Sustained depictions of death or injury to human-like or animal-like characters (except arcade style or sporting action).	This means that all or the majority of the gameplay relates to violence. The characters must look like humans or animals. If a character looks like a human it should be treated as human even if it is unrealistic (if something called a zombie or any other name looks like a human it should be treated as human). Arcade style action refers mostly to 2D effect depictions where the characters move left and right to attack each other. The sporting action must be depicted within the rules of the sport concerned.	Violence 
	V13	Depictions of realistic looking violence towards human-like or animal-like characters.	This means violence where the character reacts as it would in real life. It is not necessary for there to be any blood or gore. The characters must look like humans or animals. If a character looks like a human it should be treated as human even if it is unrealistic (if something called a zombie or any other name looks like a human it should be treated as human). This does not include sporting action where the sporting action is depicted within the rules of the game or hunting or predation displayed between animal-like characters acting in their natural environment and behaviour.	Violence 
	V14	Glamorisation of crime.	This is where the depiction of criminal acts could encourage the games player to think that 'crime pays' or has no negative repercussions.	Violence 
	V15	Depictions of gross violence, which includes torture, dismemberment, sadism and horrific depictions of death or injury towards fantasy characters.	Gross violence will mean depictions of decapitation, dismemberment or physical torture and other horrific methods of bringing death, severe pain or injury to the recipient. This will usually be associated with large amounts of blood or gore. The emphasis is on the horrific nature of the violence. The violence will not be treated as gross violence if the recipients die or are injured in an unrealistic manner. The characters must respond like humans or animals.	Violence 

	V16	Depictions of sexual violence or threats (including rape).	This will mean acts of a sexual nature where they are inflicted against a non-consenting human-like characters, including rape or the infliction (including self-infliction) of pain on genital organs.	Violence 
	V17	Depictions of violence towards vulnerable or defenceless human-like characters.	The characters must look like humans. If a character looks like a human it should be treated as human even if it is unrealistic (if something called a zombie or any other name looks like a human it should be treated as human). Defenceless characters will include those that have no opportunity to avoid the violence (e.g. they are restrained or otherwise unable to escape or hide). Vulnerable characters will include in particular children and the elderly. It will not generally include characters who are a central part of the gameplay e.g. main characters who are likely to be able to escape. Violence at this level must be realistic, however violence of a minor nature as listed in V9 will generally not be included but will be judged on its merits.	Violence 
	V18	Depictions of apparently motiveless killing or serious injury to multiple numbers of innocent human-like characters.	This is where groups of human-like characters are killed or injured at random for no apparent reason and deals with themes such as the killing of pedestrians in the street, shoppers in a shopping arcade and children in a school. The characters must look like humans or animals. If a character looks like a human it should be treated as human even if it is unrealistic (if something called a zombie or any other name looks like a human it should be treated as human).	Violence 
	V19	Depictions of gross violence, which includes torture, dismemberment, sadism and horrific depictions of death or injury towards human-like or animal-like characters.	Gross violence will mean depictions of decapitation, dismemberment or physical torture and other horrific methods of bringing death, severe pain or injury to the recipient. This will usually be associated with large amounts of blood or gore. The emphasis is on the horrific nature of the violence. The violence will not be treated as gross violence if the recipients die or are injured in an unrealistic manner. If they instantly disappear in a puff of smoke or are killed/injured and then come back to life or appear uninjured this will not be treated as gross violence. The characters must look like humans or animals. If a character looks like a human, it should be treated as human even if it is unrealistic (if something called a zombie or any other name looks like a human it should be treated as human).	Violence 

	V20	Detailed descriptions of techniques that could be used in criminal offences.	The descriptions have to show how the offences can be carried out. For example, an instruction manual showing how to make a Molotov cocktail or bomb would be included under this question as would details of the implements needed to break into a car and how to use them.	Violence 
---	-----	--	---	---

Fear / Horror Category

	F1	Pictures or sounds likely to be scary or frightening to young children.	This is where you do not actually see or hear anything specifically violent but nevertheless because of the sounds or depictions the overall theme may be frightening to young children (haunting or aggressive music, entering a haunted house, background screams or rustling in the undergrowth).	Fear 
	F2	Pictures or sounds likely to be horrifying.	This means horrific sounds or horror effects that may be shocking or cause revulsion in the viewer. This may include (but is not limited to) images of mutilated bodies, graphic injury details, terrified humans, intense feelings of strong threat or dread. If the setting is frightening or creepy, question F1 may be more appropriate.	Horror 

Language Category

	L1	Offensive language.	Offensive language that falls short of sexual expletives. This will generally not include minor profanities unless used in an offensive manner. The test must be whether a parent would be comfortable with a child under 12 years old using the language they may learn from the game. If the answer is no, the word should receive a 12 rating.	Bad Language 
---	----	---------------------	---	---

	L2	Sexual expletives, blasphemy or discriminatory language.	<p>The most common sexual expletives are fuck, cunt, motherfucker and cocksucker although this list is not exhaustive. Blasphemy means irreverent depictions or words concerning sacred matters or religious beliefs (not restricted to the Christian faith). It should be noted that blasphemy is likely to be illegal under national criminal laws and may not be included in the game in any event.</p> <p>Discriminatory language includes words or phrases that might cause offence in terms of race, gender, religion, sexual orientation, or disability.</p> <p><i>This question (L2) by itself would trigger a PEGI 16 age rating. When a 'yes' answer to another category results in a PEGI 18 rating, the Bad Language descriptor will automatically carry over to this age category.</i></p>	<p>Bad Language</p> 
---	----	--	---	---

Nudity / Sex Category

	S1	Depictions of nudity in a non-sexual context.	This is where the nudity (which includes partial nudity but no visible genitalia) has no direct or implied sexual meaning such as a lady breast feeding a baby, topless sunbathing or a nudist beach.	No content descriptor
	S2	Words or activities that amount to obvious sexual innuendo or explicit sexual descriptions or images or sexual posturing.	<p>This can refer to words or pictures that may be sexually explicit but do not amount to eroticism (a brief glimpse of a lady with bare breasts at a window or a brief glimpse of a naked couple (not showing genitalia) getting into bed). The sexual innuendo must be obviously relating to sexual intercourse/foreplay and can consist of words and/or activity. This would cover instances in which it is clear that sexual intercourse is taking place, but the participants are out of view, under sheets etc.</p> <p>If however, the couple can be seen, even if they are partially clothed, then question S4 'sexual intercourse without visible genitals' will be more appropriate.</p> <p>The importance is sexual connotation. The test is whether the images could prompt sexual curiosity on behalf of the player.</p> <p>Sexual posturing means dancing or posing (while remaining clothed) in a manner intended to put across a sexual message or suggestion. This will include such things as pole dancing, lap dancing and even some of the more suggestive music video sequences.</p>	<p>Sex</p> 

	S3	Depictions of erotic or sexual nudity.	This is where the depiction of nudity (including partial nudity) could result in sexual arousal or is shown as a prelude to human sexual activity. This can include still pictures particularly if they depict an erotic activity. This will not generally include straightforward pin-ups.	<p>Sex</p> 
	S4	Depictions of sexual intercourse without visible genitals.	This is self-explanatory although it must be fairly apparent what the characters are doing. 'Breasts and bums' do not count as genital organs and nor does the showing of pubic hair only.	<p>Sex</p> 
	S5	Depictions of sexual activity with visible genital organs.	Sexual activity means all aspects of human sexual intercourse, masturbation and sexual foreplay where a male or female sexual organ is visible. The depiction of 'breasts and bottoms' or pubic hair only will not be treated as visible sexual organs.	<p>Sex</p> 

Gambling Category

	G1	Moving images that encourage and/or teach the use of games of chance that are played/carried out as a traditional means of gambling.	<p>This refers to types of betting or gambling for money that is normally played/carried out in casinos, gambling halls, racetracks. This does not cover games where betting or gambling is simply part of the general storyline. The game must actually teach the player how to gamble or bet and/or encourage the player to want to gamble or bet for money in real life. For example, this will include games that teach the player how to play card games that are usually played for money or how to play the odds in horse racing.</p> <p><i>This question (G1) by itself would trigger a PEGI 12 age rating. When a 'yes' answer to another category results in a PEGI 16 or 18 rating, the Gambling descriptor will automatically carry over to this age category.</i></p>	<p>Gambling</p> 
---	----	--	--	---

Drugs, Alcohol and Tobacco Category

	D1	Encouragement of the use of tobacco or alcohol.	This means where the character gains advantage in the game by the use of tobacco or alcohol. It also includes prominent advertising encouraging the use of tobacco or alcohol products.	Drugs 
	D2	Depictions of the use of illegal drugs.	This includes the use of illegal drugs in any circumstances.	Drugs 
	D3	Glamorization of the use of illegal drugs.	The depictions will show that the user of the drugs is able to achieve success (win the game, get the girl, kill the enemy, commit the crime) after the use of illegal drugs. The drugs concerned should be real and be illegal (not fantasy or legal drugs).	Drugs 

Discrimination Category

	H1	Depictions of ethnic, religious, nationalistic, gender or other stereotypes that are likely to encourage hatred.	The emphasis here is on the words 'likely to encourage hatred'. It should be noted that any such depictions are very likely to infringe national criminal laws and cannot be included in the game in any event. It is the responsibility of each game publisher to comply with national criminal laws and use of the PEGI system does not absolve the game publisher from such responsibility or provide any legal or other defence to infringement of national criminal laws.	Discrimination 
---	----	--	--	---

In-game Purchases

-----	I1	Does the game contain in-game offers that allow users to make purchases with real-world currency?	<i>In-game offers present players with the option to purchase digital goods or services with real-world currency. These purchases include but are not limited to bonus levels, skins, surprise items, music, virtual coins and other forms of in-game currency, subscriptions, season passes and upgrades (e.g. to disable ads). Real-world currency also includes cryptocurrencies such as Bitcoin.</i>	In-game purchases 
-------	----	---	--	--

ANNEXE 3. Le site *microtransaction.zone*

Il se propose de lister un maximum de jeux vidéo et d'y indiquer la présence et le niveau de microtransactions pour informer les joueurs.

Doté d'une très large base de données de jeux vidéo, le service est gratuit (il est possible de faire un don) et la page de chaque titre peut être éditée directement par les internautes, façon *Wikipédia*. Sur ces pages sont présentes des icônes qui indiquent le niveau des microtransactions qui y sont éventuellement intégrées, tandis qu'un petit texte permet d'avoir quelques détails.

Source : <https://www.begeek.fr/folie-des-microtransactions-un-site-web-liste-leur-presence-dans-les-jeux-video-272085>.

The screenshot shows the website microtransaction.zone with a search for "fortnite". The page features a navigation bar with "HOME", "ABOUT", and "DONATE" links, and a search bar. Below the navigation, there are buttons for "Search" and "Advanced Search". The search results section displays a card for "FORTNITE" with a game image, platform availability (PC | iPhone | iPad | Android | XBO | PS4 | Switch), and a brief description: "Basically, Fortnite... is essentially two games—one paid with loot boxes, one free-to-play with straight cosmetic microtransactions - Details". Below the card is a row of icons representing different microtransaction levels, with "F2P" (Free to Play) highlighted. On the right side, there is a sidebar with recent articles, including "The Landscape of Microtransactions at E3 2018" and "Design at MTX.Zone: The Roadmap".

Traduction de la page « About our tags » : <https://microtransaction.zone/Home/Tags>

1) Spotless (Pas de contenu monétisé)

Vous achetez le jeu, vous possédez l'arrêt complet du jeu.



Ce jeu ne contient aucune transaction en argent réel après l'achat d'aucune sorte (par exemple, les packs d'extension, DLC, boîtes à butin). Un seul achat est nécessaire pour posséder le jeu complet et tout son contenu futur. Les fonctions en ligne liées à *PlayStation Plus* et *Xbox Live Gold* ne disqualifient pas un jeu de ce tag. Les articles en pré-commande qui ne sont plus disponibles à la vente ne comptent pas non plus pour cette étiquette - nous choisissons de vivre dans le présent. Tout ce qui n'est pas disponible à l'achat ne compte pas en ce qui nous concerne.

Exemples

- *Stardew Valley* a publié plusieurs mises à jour majeures sans frais et ne prévoit pas publier de contenu payant.
- *Gravity Rush 2* dispose de plusieurs costumes et d'une extension, tous gratuits.

2) Free to Play (aucun coût d'entrée)

Aucun achat initial requis pour jouer.



Ce jeu peut être téléchargé et joué gratuitement. Souvent, le jeu demande aux utilisateurs de créer un compte.

Exemples : *League of Legends* a beaucoup de microtransactions, mais ne nécessite aucun achat pour télécharger et commencer à jouer.

3) Expansions expansives (Packs d'expansion)

DLC payant qui rappelle les packs d'extension traditionnels.



Ce jeu contient des packs d'ajouts de contenu significatifs, similaires aux jeux sortis avant la popularisation de DLC. La caractéristique de cette balise est que le contenu en question doit élargir la portée du jeu d'une manière ou d'une autre - une campagne supplémentaire, une nouvelle zone avec des quêtes et des combats d'histoires et de boss, ou un nouveau pack de niveaux pour un plateformeur ou un tireur multijoueur, tous comptent pour cette balise. Une peau pour votre fusil ou un nouveau costume pour votre chien ne le font pas.

Note : Cela ne signifie pas nécessairement que le contenu en question est de grande qualité ou qu'il offre un bon rapport qualité-prix.

Exemples

- *Bloodborne* vend un pack d'extension de 20\$ avec plusieurs nouvelles zones de jeu, ennemis, armes et boss.
- *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* est un jeu de plateforme avec un niveau supplémentaire à vendre pour 3\$.

4) Armure de cheval (Cosmétique/Frivole DLC)

DLC mineur sans randomisation. Nouveaux articles, équipement, capacités, etc.



Ce jeu contient quelques DLC mineurs et payants, tels que des peaux de personnages, des pièces de véhicules, de la musique de fond, de nouvelles armes, de nouvelles capacités, etc. Le DLC peut être acheté directement, sans hasard ni boîte à butin. Si vous pouvez acheter une devise de prime avec de l'argent réel qui peut ensuite être dépensé sur des choses qui atteindraient cette classification, cela compte aussi. Les choses qui étaient communément incluses comme codes de triche dans les jours pré-internet (mode grosse tête, mode dieu, argent en jeu, etc) sont également couverts par cette classification.

Exemples

- *Fortnite* offre des vêtements, des peaux d'outils, des peaux de planeurs, et émet pour 8 à 20\$ de la devise "V-Bucks".
- *Persona 5* offre plusieurs packs costumes et monstres téléchargeables pour 3 à 7\$ chacun, totalisant plus de 90\$ en tout.

5) Ce n'est pas du gambling, on le jure (boîtes à butin (« loot box ») et autres DLC aléatoires)

Boîtes à butin au contenu aléatoire, achetables avec de l'argent réel.



Ce jeu contient des boîtes à butin ou d'autres contenus similaires qui laissent tomber des objets aléatoires. Ces boîtes peuvent être achetées directement avec de l'argent réel et/ou avec une monnaie dans le jeu - qui peut souvent être acheté avec de l'argent réel, ainsi. Certains jeux ont des boîtes qui nécessitent des clés à usage unique payantes afin de déverrouiller la boîte.

Exemples

- *Overwatch* fournit des boîtes à butin pour mettre à niveau, compléter certaines activités, ou en paquets à partir de 2\$ pour 2.
- *Player Unknown's Battlegrounds*, communément connu sous le nom de *PUBG*, fournit des caisses de butin qui peuvent être ouvertes gratuitement, ainsi que des "caisses Desperado" qui tombent dans le jeu ou se vendent de l'argent sur le Steam Marketplace. Les caisses Desperado coûtent 2,50 \$ chacune à ouvrir.

6) Trou d'argent infini (sans plafond de dépenses)

Aucune limite aux achats en argent réel.



Ce jeu n'a pas de limite au montant d'argent qui peut être dépensé. Habituellement, mais pas toujours, il s'agit de boîtes à butin (« loot box ») d'une sorte ou d'une autre.

Exemples

- *Counter Strike : Global Offensive* dispose d'un marché de peaux d'armes déposées à partir de boîtes, qui sont déverrouillées avec des clés. Les peaux, les boîtes et les clés peuvent toutes être achetées, échangées et vendues avec de l'argent réel via le *Steam Marketplace*. Les joueurs peuvent recevoir, puis vendre des objets en double.

7) Changer le jeu (Gameplay-Altering DLC)

Mises à jour avec des effets de modification du gameplay, achetés avec de l'argent réel.



Ce jeu contient du contenu qui modifie le gameplay, comme des bonus d'expérience ou des armes puissantes. Ce contenu peut être acheté directement avec de l'argent réel, ou indirectement en dépensant de l'argent dans des devises ou des boîtes à butin haut de gamme.

Cette étiquette est principalement destinée à être appariée avec les étiquettes **Armure de cheval**, **Ce n'est pas du gambling, on le jure**, et **Le temps c'est de l'argent**. S'il y a des choses couvertes par ces balises qui affectent l'équilibre du jeu ou le gameplay, plutôt que les apparences, cochez cette case. Les monnaies en jeu qui peuvent être achetées avec de l'argent réel et ensuite utilisées pour acheter des choses qui affectent le gameplay sont également incluses ici.

S'il peut être acheté avec de l'argent réel (par l'intermédiaire de boîtes à butin, d'une devise premium ou directement), et qu'il affecte le gameplay d'une manière ou d'une autre (qu'il s'agisse objectivement d'une "amélioration" ou non), et qu'il ne s'agit pas d'un élément qui relèvera de la variable "*Expansions Expansives*" alors ce sont les Changements du Jeu.

Exemples

- *Grand Theft Auto V* vend plusieurs niveaux de "*Shark Cards*" au prix de 10\$ à 100\$ chacun, ce qui permet d'obtenir différents montants d'argent en jeu. Cela peut, à son tour, être dépensé sur un nombre illimité d'objets puissants dans le jeu.
- *Tales of Xillia* vend plusieurs packs de "nivel-up" au prix de 3 à 4,50 \$ chacun, ce qui augmente le niveau de vos personnages de 5 ou 10 chacun, respectivement.

8) Le temps, c'est de l'argent (Pay-To-Skip)

Permet de payer pour acquérir instantanément (ou au moins plus rapidement) des objets que vous pourriez également obtenir en jouant le jeu.



Ce jeu contient une ou plusieurs transactions qui se résument essentiellement à sauter le gameplay et simplement payer de l'argent pour une "récompense" qui peut également être acquise sans paiement supplémentaire en jouant simplement le jeu.

Typiquement (mais pas nécessairement), le jeu en question peut vous donner une alimentation lente de certaines ressources (monnaie du jeu, boîtes à butin, armes ou équipement), qui peuvent aussi

être achetées soit directement avec de l'argent réel, soit avec une monnaie premium. Dans d'autres cas, il peut s'agir de payer pour des mises à niveau instantanées dans un RPG, ou de payer pour déverrouiller instantanément des personnages jouables ou des modes de jeu qui peuvent également être déverrouillés en progressant suffisamment loin dans le jeu.

Exemples

- *Devil May Cry 4 : Special Edition* comprend plusieurs modes de difficulté et un mode de jeu alternatif qui peuvent tous être déverrouillés en jouant à travers le jeu - ou simplement en payant 1,50 \$ pour les déverrouiller tous immédiatement.
- *Tom Clancy's Rainbow Six Siege* a plusieurs classes de personnages jouables à débloquent, soit avec la devise du jeu "Renommée", soit avec la devise premium "*R6 Credits*" - soit avec des "passes de saison" annuelles payées.

9) Mais d'abord, vous aurez besoin d'un contrat (abonnements)

Contient un service d'abonnement spécifique au jeu.



Ce jeu contient un service d'abonnement payant. L'abonnement peut être nécessaire pour jouer au jeu. Alternativement, il se peut que le paiement de l'abonnement soit optionnel, mais offre des bonus ou améliore le gameplay. Ceci n'inclut pas les services tels que *Playstation Plus* et *Xbox Live Gold*, qui s'appliquent à plusieurs jeux plutôt qu'à un jeu spécifique.

Exemples

- *World of Warcraft* et *Final Fantasy XIV : A Realm Reborn* ont tous deux des frais d'abonnement obligatoires de 15 \$ par mois ou moins, si vous achetez plusieurs mois de service à la fois.
- *The Elder Scrolls Online* permet aux joueurs de jouer gratuitement une fois le jeu de base acheté, mais offre également un service de freemium appelé *ESO Plus* qui ajoute des bonus tels que l'accès DLC et des bonus d'expérience.

10) Piles non incluses



Ce jeu comporte des interactions avec une sorte d'objet physique - généralement un jouet de collection d'une sorte ou d'une autre, qui active un effet dans le jeu lorsqu'il est touché à la manette du jeu ou un périphérique séparé capable de "lire" l'objet. Les figurines "*Amiibo*" de Nintendo, *Disney*

Infinity et *Skylanders* en sont des exemples. Comme il est souvent un peu vague de savoir quelles autres étiquettes devraient être couvertes par ce produit, nous avons décidé que tout jeu couvert par cette étiquette ne "déserte" dans aucune des autres.

Exemples

- *Super Mario Odyssey* vous permet d'utiliser les figurines Amiibo pour déverrouiller certains costumes avant qu'ils ne soient normalement disponibles, tout en vous offrant une petite quantité de soins de santé ou d'argent une fois par jour.

11) Table pour un joueur (Joueur Individuel Autonome)

Contient une campagne solo sans monétisation supplémentaire.



Ce jeu a une campagne solo complète sans aucune microtransaction. Les autres balises appliquées à ce jeu sont exclusivement basées sur le contenu multijoueur.

Cette balise n'est utilisée que pour les jeux où le multijoueur a une monétisation quelconque, et le jeu solo aurait été un candidat valable pour la balise "**Spotless**" s'il avait été publié seul.

Exemples

- *Uncharted 4* vend des packs de "Points de fidélité" au prix de 3 à 50 \$ le pack, mais ceux-ci ne concernent que la partie multijoueur.

ANNEXE 4. Les différents systèmes européens

Allemagne

- La **Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK, organisme d'autorégulation de l'industrie cinématographique)** dispose d'un système de classification des films. Elle est gérée par la Spitzenorganisation der Filmwirtschaft (SPIO, organisme responsable de l'industrie cinématographique) (*autre source : La base juridique des actions de la FSK est une loi sur la protection de la jeunesse. La FSK est financièrement autonome et finance son travail grâce aux redevances perçues auprès de tous les supports média inspectés. Elle est gérée comme une filiale de la SPIO sous la forme d'une société à responsabilité limitée ; toutefois, la SPIO n'influence pas ses décisions*).
- Ils disposent d'une interdiction aux moins de 6 ans.

Autriche

- Les films cinématographiques sont classés par l'**Office autrichien de classification des médias (ABMC) pour le ministère fédéral de l'Éducation, des Arts et de la Culture** (Bundesministerium für Unterricht, Kunst und Kultur). Outre les recommandations de l'ABMC concernant l'âge, dans le Land de Vienne les enfants âgés de moins de 6 ans ne sont autorisés à participer à une représentation publique que si ils sont accompagnés.
- Disposent d'interdictions aux moins de 6 ans, 10 ans et 14 ans

Belgique

- Il n'existe que deux classifications pour les films diffusés publiquement en Belgique, établies par la **Commission intercommunautaire pour la classification des films** (en français : Commission Intercommunautaire de Contrôle des Films).

Bulgarie

- Le système bulgare de classification des films est défini dans la loi de 2003 sur l'industrie cinématographique et administré par le Comité national de classification des films
- La Bulgarie a une classification « Recommandée pour les enfants »

Chypre (sans information malgré notre demande directe au responsable)

Croatie (sans information malgré notre demande directe au responsable)

Danemark

- Au Danemark, le **Conseil des médias pour l'enfance et la jeunesse** évalue actuellement les films Il n'est pas nécessaire que les films soient soumis à une évaluation et, dans ce cas, ils doivent porter la mention "15" (réservé aux personnes âgées de 15 ans et plus) Les enfants

de 7 ans et plus peuvent assister à tout spectacle - même ceux réservés au public adulte - s'ils sont accompagnés par un adulte.

- Le Danemark dispose des classifications « non recommandé aux - 7 ans », « pour les + de 11 ans » et « pour les + de 15 ans »

Espagne

- Tous les films destinés à être commercialisés en Espagne sur quelque support que ce soit doivent être soumis à l'**ICAA (Instituto de Cinematografía y Artes Audiovisuales - Institut de Cinématographie et des Arts Audiovisuels)**. Une classification supplémentaire, "Especialmente Recomendada para la Infancia" (spécialement recommandée pour les enfants), est parfois annexée aux deux classifications les plus basses. Une autre classification supplémentaire, "Especialmente recomendada para el fomento de la igualdad de género" (particulièrement recommandée pour la promotion de l'égalité des sexes), est parfois ajoutée à toutes les classifications sauf la dernière.
- Disposent d'une classification « non-recommandé aux moins de 7 ans »

Estonie

- En Estonie, la classification des films est régie par la **loi sur la protection de l'enfance**
- Ils ont comme classifications :
 - Film familial
 - Tous publics
 - Non-recommandé en dessous de 6 ans
 - Interdit pour les -14 ans sauf accompagnés d'un adulte

Finlande

- En Finlande, les films sont classés par l'Institut national de l'audiovisuel (**Ministère de l'Education et de la Culture**)
- Ils disposent d'une classification « A partir de 7 ans »

France

- En France, avant d'être projeté dans les salles de cinéma, un certificat de distribution doit être obtenu auprès du **ministère de la Culture**. Le ministre décidera du certificat à délivrer en fonction d'une recommandation du Centre national de la cinématographie et de la classification des images en mouvement (CNC).

Grèce

- Tous les films diffusés publiquement doivent être soumis au **comité des jeunes pour la classification**.

Hongrie

- Les classifications hongroises sont décidées par l'**Autorité Nationale des Médias et de l'Infocommunication (NMHH)**. Le système actuel est le troisième système de classification des films en Hongrie. Le premier système a existé entre 1965 et 2004 et était administré par le **Ministère du patrimoine culturel national et ses prédécesseurs**.
- Dispose d'une classification « Non recommandée en dessous de 6 ans »

Irlande

- Tous les films qui sont présentés en public ou diffusés sur un format vidéo amateur doivent être soumis à l'**Irish Film Classification Office (IFCO)**, l'organisme responsable de la classification et de la censure des films, programmes télévisés et certains jeux vidéo en Irlande. Lorsque des restrictions sont imposées par l'IFCO, elles sont juridiquement contraignantes. Le directeur du bureau est le directeur de la classification des films.
- Dispose d'une classification « Convient aux enfants de + de 8 ans », et également d'une « 15 ans et +, sauf si accompagné d'un adulte », qui se situe entre « 12 + » et « 16 + » (cette dernière étant uniquement pour le cinéma)

Islande

- Depuis le 1er juillet 2006, **FRÍSK** (abréviation de Félag rétthafa í sjónvarps- og kvikmyndaiðnaði) a remplacé le système Kvikmyndaskoðun en Islande. En octobre 2013, le FRÍSK a annoncé l'adoption d'un nouveau système **similaire à celui du Kijkwijzer néerlandais** au moins jusqu'en 2016.
- Disposent de classifications « - 6 ans » et « - 9 ans »

Italie

- Tous les films destinés à être projetés en Italie sont classés par le **Comité pour la Revue Théâtrale du Ministère italien du Patrimoine et des Activités Culturelles**
- Disposent d'une classification « - 14 », mais pas de « - 12 » ni de « - 16 »

Lettonie

- En Lettonie, il est **du devoir du producteur d'un film ou du distributeur** d'attribuer une classification en fonction d'un ensemble de critères prédéterminés. Tous les films exposés publiquement, les enregistrements visuels et les films diffusés à la télévision et sur les réseaux électroniques doivent être classifiés.
- Dispose d'une classification « 7 ans et + »

Lituanie (sans information malgré notre demande directe au responsable)

Luxembourg (sans information malgré notre demande directe au responsable)

Malte

- À partir de 2012, les films maltais seront classés par l'**Office du film** conformément à la loi sur le Conseil maltais de la culture et des arts.

Norvège :

- **L'Autorité norvégienne des médias (Medietilsynet)** fixe les limites d'âge pour les films qui seront projetés en Norvège. Les films qui ne sont pas soumis à la classification de l'autorité des médias doivent obligatoirement être âgés de "18 ans". L'Autorité norvégienne des médias (Medietilsynet en norvégien) est une agence administrative norvégienne relevant du **ministère norvégien de la Culture et des Affaires religieuses** et chargée de diverses tâches relatives à la radiodiffusion, aux journaux et aux films.
- Disposent d'une classification « - 6 ans sauf accompagné d'un adulte » et « - 9 ans sauf enfants au dessus de 6 ans accompagnés d'un adulte ».

Pays-Bas

- Aux Pays-Bas, le système Kijkwijzer est utilisé, qui est exécuté par le **Netherlands Institute for the Classification of Audiovisual Media (NICAM)**, fondé en 1999 en étroite collaboration avec **les ministères de l'éducation, de la culture et des sciences (OCW), de la santé publique, du bien-être et du sport (VWS) et de la justice**. Plus de 2 200 entreprises et organisations sont directement ou indirectement associées au NICAM. Le conseil d'administration est composé de représentants des radiodiffuseurs publics et commerciaux, des distributeurs de films et des exploitants de salles de cinéma, des distributeurs, des magasins de location de vidéos et des détaillants.
- Dispose d'une classification « potentiellement dangereux pour les enfants en dessous de 6 ans » et « potentiellement dangereux pour les enfants en dessous de 9 ans »

Pologne

- Les notations ne sont fixées par **aucun conseil ou organisme consultatif**. Avant 1989, les classes d'âge applicables étaient "sans limite d'âge", "plus de 7 ans", "plus de 12 ans", "plus de 15 ans" et "plus de 18 ans" et étaient fixées par le Comité général de la cinématographie. Depuis 1989, il n'existe pas de système de classification officiel, les classifications par âge étant auto-prescriptives et fixées par les distributeurs.

Portugal

- Les films sont classés au Portugal par la Comissão de Classificação de Espectáculos du **Ministère de la Culture**.
- Ils disposent de classifications « interdits aux moins de 3 ans », 6 ans et 14 ans.

République Tchèque (sans information malgré notre demande directe au responsable)

Roumanie

- Les classifications en Roumanie sont fixées par le **Centre National de la Cinématographie**.

Royaume-Uni

- Le **British Board of Film Classification (BBFC)** classe les films qui doivent être projetés publiquement au Royaume-Uni, bien que **les pouvoirs statutaires restent du ressort des conseils locaux qui peuvent annuler toute décision du BBFC**. Si la BBFC refuse une classification, cela équivaut effectivement à une interdiction (bien que les conseils locaux conservent le droit légal de l'annuler dans le cas d'une exploitation cinématographique). Les vidéos destinées à informer, éduquer, instruire ou instruire ou concernant le sport, la religion ou la musique sont exemptées de la classification

Slovaquie

Il existe un système unifié de classification des œuvres audiovisuelles qui s'applique à différentes plateformes de distribution : cinémas, télévisions, VOD, médias physiques, multimédia, etc.

Ce système est basé sur la gradualité de la protection, en commençant par la catégorie des 12 comme l'une des catégories de mineurs à protéger (les restrictions d'horaires à la TV n'arrivent qu'à partir du "12+"). Dans ce système, les notations sont fondées sur un ensemble de critères fixés par la loi et une "directive" ("separate act") du ministère. Ces critères sont ensuite interprétés par différentes sociétés (distributeurs, diffuseurs, fournisseurs de VOD, etc.). Ensuite, ce sont les autorités de régulation qui vérifient le respect de ces règles.

En ce qui concerne la catégorie des 12 ans, outre l'identification (au moyen de pictogrammes d'âge) des programmes qui ne conviennent pas à cette catégorie d'âge (il existe également une classification des programmes spécifiquement destinés à ce groupe d'âge qui sont de nature éducative), il existe également plusieurs restrictions concernant cet âge.

Les règles d'identification (où, comment ?) de la pertinence de l'âge diffèrent bien sûr en fonction de la plateforme de distribution (salles de cinéma, DVD, TV, etc.).

Il existe des règles liées aux programmes destinés à la catégorie des moins de 12 ans (qui comprennent également les règles imposées aux autres catégories d'âge plus élevés). Ces règles ne s'appliquent pas aux programmes limités aux jeunes de 15 ou 18 ans,

Dans le cas des programmes destinés aux enfants de plus de 12 ans, il y a une annonce publique avant le début,

Le placement de produits dans les programmes destinés aux enfants de moins de 12 ans est interdit, Il y a aussi des restrictions d'heure visent aussi à protéger les jeunes de 12 ans. Pour les programmes réservés aux enfants de plus de 18 ans, ils ne peuvent être diffusés qu'entre 22h et 6h, pour les programmes réservés aux jeunes de plus de 15 ans entre 20h et 6h, il existe aussi des règles spécifiques aux bandes annonces des programmes individuels et où elles peuvent être diffusées.

Pour la télévision

Il existe deux couches dans le système, l'une basée sur l'âge inapproprié et les restrictions (les pictogrammes rouges dans l'image) qui "sont inappropriés pour les mineurs de moins de 7, 12, 15 ans" et "inappropriés et limités aux mineurs de moins de 18 ans".

La deuxième couche, qui concerne davantage l'orientation positive pour les parents et les mineurs (en vert dans l'image ci-jointe) : classée comme appropriée pour les mineurs en dessous de 12 ans, approprié pour tous les groupes d'âge de mineurs, approprié pour les mineurs de moins de 7 ans, approprié pour les mineurs de plus de 7 ans, approprié pour les enfants de plus de 7 ans, approprié pour les mineurs de plus de 12 ans, approprié pour les mineurs de plus de 15 ans.

GRAFICKÉ SYMBOLY JEDNOTNÉHO SYSTÉMU OZNAČOVANIA

Grafický symbol číslo	Klasifikácia podľa jednotného systému označovania	Grafický symbol jednotného systému označovania	Rožmery grafického symbolu
1.	nevhodné pre vekovú skupinu maloletých do 7 rokov		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm
2.	nevhodné pre vekovú skupinu maloletých do 12 rokov		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm
3.	nevhodné pre vekovú skupinu maloletých do 15 rokov		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm
4.	nevhodné a neprístupné pre vekovú skupinu maloletých do 18 rokov		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm
5.	vhodné pre vekovú skupinu maloletých do 12 rokov		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm
6.	vhodné pre všetky vekové skupiny maloletých		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm
7.	výchovno-vzdelávacie vhodné pre vekovú skupinu maloletých do 7 rokov		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm
8.	výchovno-vzdelávacie vhodné pre vekovú skupinu maloletých od 7 rokov		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm
9.	výchovno-vzdelávacie vhodné pre vekovú skupinu maloletých od 12 rokov		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm
10.	výchovno-vzdelávacie vhodné pre vekovú skupinu maloletých od 15 rokov		televízna programová služba: 41 x 41 pixlov obal, nosič: 1 cm x 1 cm

Slovénie

L'adaptation slovène du mécanisme réglementaire développé aux Pays Bas offre un exemple

d'échange de bonnes pratiques entre pays et représente une alternative à l'harmonisation complète des mécanismes réglementaires au niveau de l'UE, qui n'a pas été favorisée jusqu'ici, en raison des spécificités culturelles et des diverses traditions réglementaires des États membres.

Suède

- **Le Conseil suédois des médias (" Statens medieråd ")** est une **agence gouvernementale** dont l'objectif est de réduire le risque d'influence néfaste des médias sur les mineurs et de leur donner les moyens de devenir des utilisateurs conscients des médias. Il n'est pas obligatoire de soumettre un film au Conseil des médias. La classification du Conseil ne s'applique qu'aux expositions publiques et la loi n'exige pas la classification des médias nationaux.
- Disposent d'une classification « interdit aux moins de 7 ans, sauf ceux accompagnés d'un adulte » et d'un « interdit aux moins de 11 ans, sauf ceux qui ont plus de 7 ans et sont accompagnés d'un adulte »

Suisse :

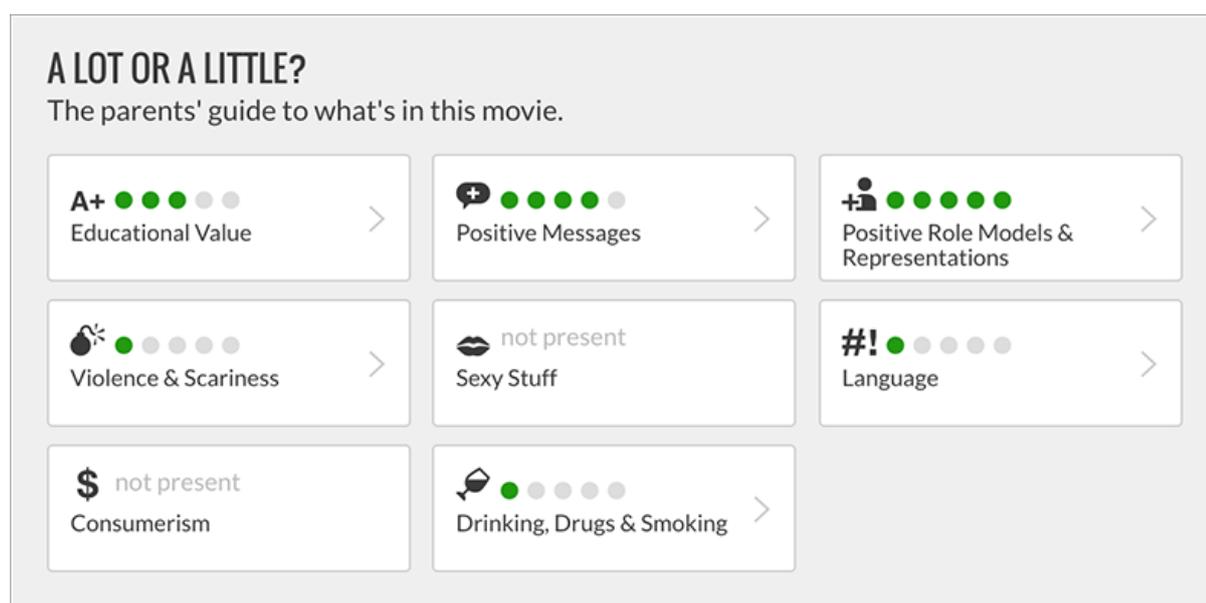
- La Suisse a adopté la **Freiwillige Selbstkontrolle der Filmwirtschaft (FSK), l'autorégulation volontaire de l'industrie cinématographique allemande.**

En droit suisse, toutefois, les enfants jusqu'à deux ans de moins que l'âge recommandé seront admis s'ils sont accompagnés d'une personne investie de l'autorité parentale.

- Disposent d'une classification « - 6 ans sauf accompagné d'un adulte ».

ANNEXE 5. Le système de notation *Common Sense Media*

Common Sense Media publie des évaluations et des critiques indépendantes pour presque tout ce que les enfants peuvent regarder, lire, jouer et apprendre. Leurs évaluations se réclament impartiales et sans aucun conflit d'intérêt, sont effectuées par des examinateurs experts et ne sont pas influencées par des créateurs ou par des bailleurs de fonds.



Common Sense Media évalue les médias en fonction de l'âge conseillé, et, pour les médias numériques, de leur potentiel d'apprentissage, en s'appuyant sur les critères de développement de certaines des plus grandes autorités du pays pour déterminer quel contenu est approprié pour quel âge. Juste en dessous des évaluations, une liste de catégories de contenus avec des informations détaillées sur chaque titre est présentée. Chaque catégorie est évaluée sur une échelle de 0 à 5 ; si aucun point n'est rempli, cela signifie que le contenu n'est pas applicable ou n'est pas évalué sur l'échelle. Un point signifie qu'il y a peu de ce type de contenu, et cinq points indiquent qu'il y en a beaucoup.

Comment est présenté un film sur *Common Sense Media* ?

- En haut de page, on peut trouver les informations nécessaires pour reconnaître le film (titre, affiche, année de sortie et classification lors de sa sortie aux USA).
- Trois critères d'âges conseillés sont ensuite affichés : Celui conseillé par un des rédacteurs du site, celui choisi de manière participative par les parents qui ont créé un compte et celui

choisi de manière participative par les enfants qui ont créé un compte. Les trois âges peuvent être différents, même s'il est quand même intéressant de noter qu'ils sont souvent assez proches.

- Se trouvent ensuite les notations citées au dessus
- Puis une rubrique "Ce que les parents doivent savoir", texte court décrivant le film et expliquant comment l'âge conseillé à été choisi
- La rubrique "commentaires" qui se divisent en deux catégories : commentaires de parents et commentaires d'enfants
- Le synopsis du film, puis une critique du rédacteur
- Enfin, une rubrique "Talk to your Kids about", conseillant les points qu'il peut être intéressant d'aborder avec les parents, ainsi que les questions qu'il serait possible de leur poser.

Deux onglets généraux intéressants : *For Parents* et *For Educators*

La rubrique pour les enseignants et animateurs propose différentes leçons, conseils et ressources. Si un site comme Common Sense Media existait en France, nous pourrions envisager (par exemple) que cette rubrique ressemble aux sites type <http://www.lekinetoscope.fr/>

ANNEXE 6 : Nombre de professionnels par fonction dans les comités de la CCOC

• **Côté professionnels du cinéma : 38 membres**

10 auteurs-réalisateurs
 6 producteurs
 4 comédiens
 3 programmeurs
 2 scénaristes
 2 monteurs
 2 journalistes-critiques de cinéma
 1 chef opérateur son
 1 directrice de la photo
 1 directrice des ventes - société de distribution et de production
 1 maquilleur-photographe
 1 assistant de production
 1 opérateur projectionniste
 1 traducteur
 1 script-doctor/lecteur
 1 rédacteur en chef - revue cinéma

• **coté professionnels pour la protection de l'enfance : 6 membres**

1 psychiatre
 1 pédiatre
 1 psychosociologue
 1 directeur périscolaire
 1 directeur général d'associations d'aide aux jeunes en difficulté
 Le responsable de la déontologie des programmes de France 2

Mais aussi : 26 membres

7 Enseignants, professeurs ou Maitres de conférences - spécialisations audiovisuelle/Sciences économiques et sociales ou Histoire.
 4 magistrats dont l'actuel président des Restos du cœur et l'ancienne secrétaire générale du Conseil supérieur de la magistrature, Membre du conseil d'Etat honoraire
 3 anciens cadres administratifs (domaines médical et mutualiste)
 2 éditeurs
 2 étudiants (Histoire/Arts)
 1 assistant d'édition
 1 juriste d'entreprise
 1 écrivain
 1 libraire - spécialisation livres pour enfants
 1 chargé de mission du CSA
 1 ancien conseiller en communication
 1 ancien chargé de mission de l'Inspection générale des affaires culturelles
 1 femme au foyer

ANNEXE 7 : Liste des personnes et/ou institution auditionnées

- ACAP (Pôle Régional Image)
 - o Chasserieau Pauline
- Associations Familiales Catholiques
 - o Bary Florence
 - o Kloeckner Jean-Loup
- Autorité de Régulation des Jeux en Ligne (ARJEL)
 - o Coppolani Charles
- Avenard Geneviève
- Barabe Dimitri
- Bureau de Liaison des Industries Cinématographiques (BLIC)
 - o De Labriffe Hortense
 - o Escoubet Erwan
 - o Hadida Victor
 - o Lorimy Julie
 - o Patry Richard
- Bureau de Liaison des Organisations du Cinéma (BLOC)
 - o Gernet Pierre
 - o Lethiphu Julie
- Centre National du Cinéma et de l'image animée (CNC)
 - o Accary-Bonnery Aude
 - o Bourgoïn Valérie
 - o Florant Vincent
 - o Henrard Olivier
 - o Lardoux Xavier
 - o Neutres Julien
 - o Régnauld Julie-Jeanne
 - o Tardieu Christophe
- Ciclic : Agence régionale du Centre-Val de Loire pour le Livre, l'image et la culture numérique
 - o Simon David
- Commission de Classification des Œuvres Cinématographiques
 - o Gounin Yves
 - o Ruggeri Catherine
- Conseil National du Numérique (CNNUM)
 - o Astolfi Charles-Pierre
 - o Biabiany-Rosier Stella
 - o Le Roy marylou
 - o Toko Salwa
- Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA)
 - o Bidet-Emeriau Mélanie
 - o Bienaimé-Besse Carole
 - o Mielle Alexandra
- Collectif Surexposition Ecrans (COSE) (par l'intermédiaire d'un texte qu'il nous a fourni)

- De Rudder Léonie
- Direction Générale de la Cohésion Sociale (DGCS)
 - o Grimault Isabelle
- Direction Générale de l'Enseignement Scolaire (DGESCO)
 - o Deslaurier Ghyslaine
 - o Petreault Françoise
- Direction Générale de la Santé (DGS)
 - o Leborgne Philippe
 - o Stona Anne-Claire
- e-Enfance
 - o Atlan Justine
 - o Comblez Samuel
- Enfances au cinéma
 - o Véronique Boursier
- Ennocence
 - o Choisel Gordon
- Facebook France
 - o Briend Clotilde
 - o Moussaoui Hamida
- Familles de France
 - o Durin Virginie
- Fédération Française des Télécoms
 - o Laffitte Alexandra
 - o Lekpeli Marie-Liane
 - o Petillaut Pierre
- Fédération Nationale des Ecoles des Parents et des Educateurs (FNEPE) (par l'intermédiaire d'un texte qu'elle nous a fourni)
- Ferreira De Oliveira Renaud
- Fondation pour l'Enfance
 - o Bendriss Myriam
 - o Dennery Vincent
 - o Naudin Odile
- Frau-Meigs Divina
- Google
 - o Boisson Céline
- Google France
 - o Esper Olivier
- Haute Autorité pour la Diffusion des Œuvres et la Protection des Droits sur Internet (HADOPI)
 - o Blassel Pauline
- Haut Conseil de la Famille, de l'Enfance et de l'Âge (HCFEA)
 - o Giampino Sylviane
- Haza Marion
- Lagardère Active (pour la chaîne de télévision *Gulli*)
 - o Boutaud de la Combe Savine
 - o Durand Cécile
 - o Mestik Caroline

- Lalo Vanessa
- Lehberger Sarah
- Leroux Yann
- Ligue Française des Droits de l'Enfant
 - o Moraillon Sylvain
- Mary Jean-François
- Mauco Olivier
- Mission Cinéma Paris Film
 - o Gomez Michel
- Mission Interministérielle de Lutte contre les Drogues et les Conduites Addictives (MIL-DECA)
 - o Prisse Nicolas
- Netflix
 - o Daridan Marie-Laure
 - o Korn Josh
- Observatoire de la Parentalité et de l'Education Numérique (OPEN)
 - o Rohmer Thomas
- Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs (SELL)
 - o Martin Emmanuel
- Syndicat des Producteurs Indépendants (SPI)
 - o Faudel Sophie
 - o Hautier Céline
 - o Magnien Richard
 - o Parion Isabelle
 - o Smet Cyril
- Union Nationale des Associations Familiales (UNAF)
 - o Gérard Olivier

Personnes et/ou institution n'ayant pas répondu à une demande d'audition

- Action Innocence : nous a répondu, mais est située en Suisse et non en France
- Association professionnelle de psychologie et psychopathologie de l'enfant pour la formation continue, la recherche appliquée, la reconnaissance, le développement et l'amélioration des pratiques (APPEA)
- Canal VOD
- Direction Générale des Médias et des Industries Culturelles (DGMIC)
- Enfance et Partage
- Les Enfants de cinéma
- France Télévision, unité Jeunesse
- Jehel Sophie
- MyTF1 VOD
- Observatoire européen de l'audiovisuel
- Promouvoir
- Société Française de Psychiatrie de l'Enfant et de l'Adolescent (SFPEADA)
- Syndicat des Producteurs et Créateurs de Programmes Audiovisuels (SPECT)
- Syndicat des Producteurs de Films d'Animation (SPFA)
- Union Syndicale de la Production Audiovisuelle (USPA)

ANNEXE 8 : Bibliographie des références internet consultés

- https://www.afjv.com/news/3667_la-siglaetique-jeux-video-peg-i-adoptee-par-le-gouvernement.htm
- https://www.afjv.com/news/9441_consommation-culturelle-en-ligne-des-15-24-ans-hadopi.htm
- https://www.afjv.com/news/9628_jeux-video-et-rgpd-l-impact-sur-la-collecte-des-donnees.htm
- <http://www.afrcinetv.org/wp-content/uploads/2016/03/2016-02-29-rapport-jean-francois-mary-classification-des-oeuvres.pdf>
- <http://www.arjel.fr/Les-jeux-a-la-lisiere-des-jeux-d,1729.html>
- <http://www.arjel.fr/Publication-du-rapport-d-activite,1715.html>
- <https://www.bfmtv.com/societe/periscope-un-an-d-existence-et-deja-beaucoup-de-scandales-973791.html>
- <http://www.cbsc.ca/fr/tools/ratings-classifications/ratings-classifications-for-united-states-and-other-foreign-television-services-available-in-canada/>
- <https://www.cnc.fr/documents/36995/147204/rapport+d%E2%80%99activit%C3%A9+1er+janvier+2007+-+31+d%C3%A9cembre+2009.pdf/1321e302-b504-785c-880f-eddbd6e7c856>
- <https://www.cnc.fr/documents/36995/147204/rapport+d%E2%80%99activit%C3%A9+1er+janvier+2010+-+31+d%C3%A9cembre+2012.pdf/ec32b307-bbc9-b13b-abcb-983d5d1025a5>
- <https://www.commonsemmedia.org/>
- <http://www.csa.fr>
- <https://www.csa.fr/Protger/Protection-de-la-jeunesse-et-des-mineurs/La-siglaetique-jeunesse>
- www.dailymotion.com
- <https://www.facebook.com/communitystandards/>
- <https://www.films-pour-enfants.com>
- <https://www.filmstouspublics.fr/drame/une-affaire-de-famille/>
- <https://gamewave.fr/heartstone/les-micro-transactions-ont-rapporte-plus-de-4-milliards-de-dollars-a-activision-blizzard-en-2017>
- <https://www.globalratings.com/contact-us.aspx>
- <https://www.globalratings.com/how-iarc-works.aspx>
- https://www.imdb.com/title/tt1392190/parentalguide?ref_=tt_stry_pg#certification
- <https://www.inaglobal.fr/cinema/article/la-mpaa-une-organisation-puissante-au-service-des-studios>
- <https://www.inaglobal.fr/cinema/article/reforme-de-la-classification-des-films-comment-fait-l-etranger-8676>
- <https://www.inaglobal.fr/jeu-video/article/le-royaume-uni-adopte-la-classification-peg-i-pour-les-jeux-video>
- https://www.ined.fr/fichier/rte/129/cote-recherche/Publications/Activite%20physique%20et%20eclans_2%20ans_enfants%20Elfe.pdf
- <https://www.interieur.gouv.fr/A-votre-service/Ma-securite/Conseils-pratiques/En-famille/Jeux-video-et-DVD-protgez-vos-enfants/Jeux-videos-et-DVD-des-dispositifs-pour->

proteger-les-mineurs

- <https://kavi.fi/en/about-kavi/media-education-and-audiovisual-media/instructions-providers-audiovisual-media>
- <https://kavi.fi/en/media-education-and-audiovisual-media/classification-audiovisual-programmes>
- https://kavi.fi/sites/default/files/documents/classification_criteria.pdf
- <http://www.kijkwijzer.nl/about-kijkwijzer>
- <http://www.kijkwijzer.nl/nicam>
- <http://www.kijkwijzer.nl/wetgeving/page11.html>
- <https://www.koengeens.be/fr/news/2018/04/25/les-lootboxes-de-trois-jeux-video-contraires-a-la-legislation-relative-aux-jeux-de-hazard>
- http://languedoc-roussillon-cinema.fr/sites/default/files/documents/20160229_mcc-rapport-jean-francois-mary.pdf
- https://www.lemonde.fr/idees/article/2018/10/26/la-these-du-ruissellement-selon-laquelle-plus-l-offre-culturelle-sera-riche-plus-elle-sera-partagee-par-tous-est-illusoire_5374718_3232.html#
- <http://www.lefigaro.fr/secteur/high-tech/2015/12/01/32001-20151201ARTFIG00287-le-fabriqueur-de-jouets-vtech-pirate-des-photos-d-enfants-et-donnees-personnelles-derobees.php>
- <http://www.lefigaro.fr/societes/2016/02/03/20005-20160203ARTFIG00154-un-ourson-fisher-price-menace-de-piratage.php>
- https://www.legifrance.gouv.fr/affichCodeArticle.do;jsessionid=69E48C9D86DDEC5E86B366F10965ED9F.tplgfr38s_3?cidTexte=LEGITEXT000020908868&idArticle=LEGIARTI000020908035&dateTexte=20190405&categorieLien=cid#LEGIARTI000020908035
- <http://www.lekinetoscope.fr>
- <http://lifestyle.boursorama.com/pop-culture/les-films-francais-censures-ou-interdits-a-letranger/>
- <https://mcc.gouv.qc.ca/index.php?id=5942>
- <http://www.medietilsynet.no/barn-og-medier/aldersgrenser/>
- <http://www.micro-transaction.zone>
- <https://www.numerama.com/tech/243679-youtube-et-le-probleme-des-detournements-malsains-de-dessins-animes-pour-enfants.html>
- <http://www.pedagojeux.fr/la-signaletique-peg-i-reconnue-par-les-pouvoirs-publics/>
- <https://peg-i.info/contact-us>
- <https://www.phonandroid.com/facebook-live-trois-adolescents-font-scandale-diffusant-direct-leur-relation-sexuelle.html>
- <https://support.google.com/accounts/answer/1350409?hl=fr>
- <https://support.google.com/families/answer/7101025>
- <https://support.google.com/googleplay/android-developer/answer/188189?hl=fr>
- <https://support.google.com/youtube/answer/146399?hl=fr>
- <https://support.google.com/youtube/answer/4601348?hl=fr>
- <https://support.google.com/youtube/answer/7554338?hl=fr>
- https://en.wikipedia.org/wiki/Motion_picture_content_rating_system.
- https://en.wikipedia.org/wiki/Television_content_rating_system

- https://fr.wikipedia.org/wiki/Pan_European_Game_Information#Utilisation
- www.yourateit.eu