

**Sophie Jehel**

***Enfants, parents, médias et société du risque.  
Les classifications de contenu permettent-elles une régulation des médias ?***

**Le rôle central des classifications de contenu dans la protection du jeune public sur les espaces médiatiques**

L'Union européenne a choisi de promouvoir une protection des mineurs axée sur la classification des contenus pour la télévision, pour les jeux vidéo, et pour Internet dans ses différents textes récents<sup>1</sup>. C'est une solution qui permet en effet de soutenir la confiance du public, de répondre à un objectif d'intérêt général, tout en préservant la fluidité du marché. Souhaitant promouvoir un Marché intérieur unifié entre ses 27 membres, et abolir toute barrière protectionniste, l'UE se prononce régulièrement pour une harmonisation des critères de classification, même si elle reconnaît que des différences culturelles peuvent légitimer des décisions différentes.

**Quelle place pour la société civile dans la régulation des espaces médiatiques ?**

Dans la même logique libérale, l'Union européenne favorise l'autorégulation du secteur (en particulier pour l'internet et les jeux vidéo) et préconise une classification effectuée par les opérateurs privés eux-mêmes. Elle a, à ce titre, soutenu aussi bien les démarches de PEGI (2003) pour les jeux vidéo, que celle de l'ICRA (1999) pour l'Internet. Celle de la télévision en France relève plutôt d'une corégulation, entre les opérateurs privés ou publics et le CSA. L'UE admet en effet que les médias « traditionnels » soient davantage régulés par les États, mais veille à ce que cette part puisse aller decrescendo, au moins pour les nouveaux services, ainsi la protection des mineurs sur les services « non linéaires »<sup>2</sup> est-elle réduite au strict minimum dans la nouvelle Directive.

La logique de l'autorégulation permet une double privatisation de la protection des mineurs : la responsabilité est transférée à la fois vers les opérateurs qui la renvoient, grâce aux pictogrammes chiffrés, du côté des parents et des enfants eux-mêmes. L'éducation aux médias étant censée raffermir l'autodiscipline du public et du jeune public.

Le modèle de la gouvernance européenne préconise cependant aussi qu'une place soit faite à la société civile : le livre blanc de la gouvernance prônait la « participation des citoyens à tous les stades », la recommandation Protection des mineurs et dignité humaine de 2006 « un dialogue continu entre législateurs nationaux et européen, autorités régulatrices, industries, associations, citoyens et la société civile ». Dans ce modèle, les parents n'ont pas seulement à faire « respecter » les classifications des opérateurs mais aussi à faire connaître leur point de vue sur ces outils, en tant que citoyens et usagers. C'est d'ailleurs aussi pour ajuster le niveau de la régulation, que l'UE encourage le traitement des plaintes en ligne, pour la régulation d'Internet.

Dans les faits, l'écoute accordée à la société civile reste relativement faible, elle-même peinant encore à s'organiser, et manquant d'éléments objectifs d'évaluation. Peu de recherches se sont encore intéressées, en France en particulier, à la réception des outils de classification par le public.

**Les classifications du point de vue du public : qu'en pensent les enfants ? qu'en pensent les parents ?**

Dans sa thèse, soutenue en décembre 2009 à l'Institut Français de Presse Université de Paris 2, Sophie Jehel présente les grands résultats de l'enquête qu'elle a conduite entre juin 2006 et juin 2007 auprès de 1142

<sup>1</sup> Recommandation du 20 décembre 2006 sur la protection des mineurs et de la dignité humaine et sur le droit de réponse en liaison avec la compétitivité de l'industrie européenne et des services audiovisuels et d'information en ligne, Directive Télévision sans frontière devenue le 11 décembre 2007 la Directive Service Médias Audiovisuels, Communication 22 avril 2008 « sur la protection des consommateurs, et en particulier des mineurs, en ce qui concerne l'utilisation des jeux vidéo ».

<sup>2</sup> Télévision de rattrapage, vidéo à la demande.

enfants de CM2 et de sixième et 781 de leurs parents dans cinq régions de France pour mieux connaître les usages auxquels donnent lieu les classifications de contenu pour la télévision et les jeux vidéo, en particulier.

Les parents et les enfants adhèrent massivement aux systèmes de classification disponibles. On peut d'ailleurs mesurer un impact positif de ces avertissements dans les consommations des préadolescents, selon le type de médiation parentale. L'« efficacité » des classifications repose sur un jeu à trois. Les capacités d'autoprotection des enfants dépendent de la certitude qu'ils ont que ces questions ont de l'importance pour leurs parents. La confiance des parents dans les systèmes de classification dépend en partie du sentiment qu'ils ont d'une implication de l'État dans ces systèmes de protection.

Les parents portent une appréciation plutôt positive sur les classifications télévisuelles : elles leur paraissent plutôt justes et ils sont un peu plus de la moitié à trouver plutôt justes aussi celles des jeux vidéo. Ils aimeraient cependant mieux en comprendre le fonctionnement et souhaiteraient notamment disposer de logos simples leur indiquant les critères qui ont motivé les décisions. 20% des parents déclarent avoir déjà pensé à contester une classification, 2.5% disent l'avoir déjà fait. La perspective d'un contre pouvoir par le public constitue donc un horizon présent dans les têtes, même si les modalités de son expression sont encore à construire.

Les classifications permettent d'assurer une certaine protection du jeune public, celle-ci n'est cependant pas sans faille. Dans leurs consommations régulières, il apparaît que les préadolescents regardent à 82% des émissions tous publics. Pour les jeux vidéo, la situation est plus préoccupante, puisque 20% jouent régulièrement à des jeux 16 ans ou plus. Le constat se complexifie quand on explore la face sombre de leurs fréquentations médiatiques. Plus des deux tiers déclarent avoir déjà été confrontés à des émissions violentes à la télévision, plus de la moitié à des jeux vidéo violents, à des images violentes sur Internet, ou à des émissions de radio qu'ils qualifient eux-mêmes de violentes ou choquantes. Quand on demande aux enfants ce qu'ils entendent par contenu violent, 27% citent des émissions de télévision classées 12, 16 ou 18, qui sont bien souvent des films d'horreur, 37% des jeux vidéo conseillés aux plus de 16 ou 18 ans. Pour les émissions de radio « violentes ou choquantes », Skyrock, que la moitié de ses auditeurs écoute en soirée, vient en tête des citations.

Les risques auxquels sont soumis les enfants de cet âge à la télévision sont tempérés grâce à la double pression de la régulation télévisée, qui se manifeste à travers les horaires de programmation familiale et l'affichage des classifications, et celle de l'école qui incite à se coucher tôt, les veilles de classe. Les garçons et les enfants des milieux populaires, particulièrement ceux fréquentant des établissements ZEP, sont cependant confrontés à des situations de risque renforcé.

Sophie Jehel

Docteure en sciences de l'information et de la communication

Agrégée en sciences économiques et sociales

Chercheur en sciences de l'information et de la communication

Laboratoire CARISM/Institut Français de Presse Université de Paris 2-Panthéon Assas

Membre du comité scientifique du CIEM