

Février 2010



CEPE
ANGOULEME

LES FORMES DE REGULATIONS
DANS LES MMORPG



← Adeline Lemonnier

Nicolas Roques →



Sommaire

Introduction.....	p.1
1. Introduction à l'univers des MMO.....	p.2
1.1. Eléments importants.....	p.2
1.1.1. Définitions.....	p.2
1.1.2. Les notions importantes propres aux MMORPG.....	p.3
1.2. Rapide Historique.....	p.5
1.3. Les pratiques de consommation en matière de MMORPG.....	p.6
1.4. Les risques.....	p.8
1.4.1. Les troubles du comportement.....	p.8
1.4.2. L'accès à des contenus inappropriés ou choquants.....	p.10
1.4.3. Les tiers malveillants et autres cyber prédateurs.....	p.10
1.5. Les acteurs.....	p.12
1.6. Le cadre légal.....	p.16
1.6.1. Au niveau national.....	p.16
1.6.2. Au niveau international.....	p.21
2. La preuve par l'exemple.....	p.22
2.1. World Of Warcraft (WOW).....	p.22
2.1.1. Présentation & conditions d'accès.....	p.23
2.1.2. Autorégulation et Co-régulation.....	p.23
2.1.3. Les questions soulevées.....	p.24
2.2. Hello Kitty Online.....	p.25
2.2.1. Présentation & conditions d'accès.....	p.26
2.2.2. Autorégulation et Co-régulation.....	p.26
2.2.3. Les questions soulevées.....	p.26
3. Comment les différents acteurs peuvent améliorer la prévention et la protection des jeunes face aux risques possibles des MMO.....	p.27
3.1. Recommandations du Forum des droits sur l'internet (FDI).....	p.27
3.2. Recommandations de l'ENISA.....	p.29
3.3. Nos recommandations.....	p.29
3.3.1 En dehors des jeux.....	p.29
3.3.2 A l'intérieur des jeux.....	p.30
Conclusion.....	p.31
Bibliographie – Webographie.....	p.32

Introduction

Le marché des jeux vidéo en ligne est en pleine expansion, il représente aujourd'hui près du quart des revenus générés par le jeu vidéo.

D'autre part, il apporte une nouvelle dimension aux jeux vidéo, l'aspect communautaire. En effet, les jeux en ligne proposent de nouveaux espaces ludiques d'interactions humaines notamment en incitant à la collaboration entre les joueurs. De plus, le fait que le joueur soit actif dans son jeu renforce son sentiment d'appartenance communautaire dépassant ainsi le simple intérêt commun pour un même jeu.

L'intensification de ces relations entre joueurs mais aussi entre joueurs et éditeurs n'est pas sans limites, elle doit, dans le même temps, pouvoir garantir les droits et les libertés de chacun. Pour cela, diverses options sont envisageables. Il peut y avoir la mise en place d'une régulation par les instances publiques qui établit un l'ensemble de règles dans le but de maintenir l'équilibre du marché. D'autre part, les industriels peuvent s'autoréguler en se fixant des règles élaborées par un consensus commun pour le bien du marché. Et enfin, les consommateurs et utilisateurs peuvent également être actifs en participant aux débats et en étant responsables. Cette démocratie participative peut passer par des organismes concernés tels que des associations de parents, de consommateurs ou de protection de l'enfance.

Ainsi, il sera question dans ce dossier d'identifier les différentes actions mises en place, par la régulation, l'autorégulation et la co-régulation, après avoir présenté et défini le marché des jeux vidéo en ligne et leurs risques. Nous proposeront ensuite d'étudier plus en détails deux exemples de jeux en ligne pour en voir les caractéristiques. Et enfin, nous développerons quelques recommandations qui sembleraient bénéfiques pour améliorer la situation actuelle.

1. Introduction à l'univers des MMO

1.1 Eléments importants

1.1.1 Définitions

- **Jeu vidéo** : « programme informatique permettant de jouer seul ou à plusieurs, installé le plus souvent sur une console électronique ou un micro ordinateur. » (Larousse 2008)

- **Jeux en ligne** : « Un jeu en ligne est un jeu numérique qui nécessite une connexion active à un réseau. Il s'agit non seulement des jeux sur Internet, mais également des jeux en ligne via des consoles, téléphones portables ou réseaux P2P. » (SELL)

- **Massively Multiplayer Online (MMO)** :
Acronyme de l'expression anglaise "Massively Multiplayer Online (Games)", signifiant "jeux en ligne massivement multijoueurs". Le jeu en ligne massivement multijoueurs est un type de jeu vidéo qui se définit traditionnellement par plusieurs critères cumulatifs :
 - l'univers n'est accessible qu'en ligne sur Internet.
 - l'univers est accessible à un très grand nombre de joueurs simultanément (plus de 128 joueurs, en deçà le caractère "massivement multijoueurs" est discuté - un MMOG classique accueille traditionnellement quelques milliers de joueurs par serveurs).
 - Doté d'un univers dit persistant c'est-à-dire accessible 24h/24, sept jours sur sept et il existe et évolue en permanence, même quand le joueur le quitte, se déconnecte et éteint son ordinateur par exemple.

Ce type de jeu vidéo a connu une croissance forte depuis le premier jeu grand public en 1996, et comme le genre se joue exclusivement sur Internet, il tend à se développer de plus en plus, au rythme de la disponibilité de l'accès au réseau.

Le MMOG se subdivise en plusieurs sous-genres comme le MMOFPS (Massively Multiplayer Online First Person Shooter ou Jeu en ligne de Tir à la

Première Personne comme « Call of Duty ») ou le MMORTS (Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy ou Jeu en ligne de Stratégie en Temps Réel comme Warcraft 3). Cependant, le MMORPG (Massively Multiplayer Online Role Playing Game ou Jeu de Rôle en ligne comme World of Warcraft) reste le plus répandu regroupant à lui seul plus de 90 % du marché des MMOG. C'est pourquoi nous nous attarderons davantage sur cette catégorie particulière de jeu.

- **Massively Multiplayer Online Role Playing Game (MMORPG):** Les jeux de rôle en ligne massivement multi joueurs, connus sous l'acronyme anglais MMORPG pour massive Multiplayer online Role-Playing Games, sont les MMO les plus connus et les plus pratiqués. Beaucoup de MMORPG se trouvent sur Internet sous formes de sites, plus rares sont ceux en 3D.

Dans le cadre d'un MMORPG et à l'inverse de la plupart des jeux vidéo, le "but du jeu" ne consiste pas à suivre un scénario balisé entre un début et une fin (pour "terminer le jeu"), mais de prendre part à la vie quotidienne d'un monde fantastique ou réaliste, historique ou futuriste, sans fin et soumis à des règles physiques qui lui sont propres. Leur approche ludique est généralement moins directive et ils se distinguent par les aspects sociaux et collectifs plus développés. En effet, dans de nombreux MMORPG il est nécessaire pour avancer dans le jeu de coopérer avec d'autres joueurs (cette approche est renforcée par les notions de classes de personnages, de compétences et métiers). L'aspect social et communautaire y est extrêmement développé : guildes, chat, « teamspeak » (les joueurs peuvent se parler en direct au moyen de micro branchés sur l'ordinateur ou la console directement ou via le logiciel skype).

1.1.2 Les notions importantes propres aux MMORPG

- **Les classes :** dans chaque MMO au moment de la création de son avatar, le joueur doit choisir sa classe. Prenons le cas de World of Warcraft (WoW), le joueur pourra choisir entre un guerrier, un chasseur, un magicien... Cela influencera grandement son personnage :

un chasseur sera plus fort dans le combat à distance, le guerrier au corps à corps et le magicien en magie... Cela induit dès le départ une complémentarité entre les joueurs.

- **Les métiers** : dans le jeu, le joueur sera amené à choisir un métier pour son avatar comme dans WoW par exemple (mineur, couturier, enchanteur, forgeron,...). Ceux-ci permettent au joueur de créer des matières premières ou des équipements.
- **Les compétences** : En plus de la classe, un joueur devra choisir des compétences au fur et à mesure de la progression de son personnage. Prenons le cas d'un chasseur dans Wow, il pourra choisir entre se spécialiser dans le combat à distance pour augmenter ses dégâts ou par exemple développer les caractéristiques de son familier.
- **Les échanges** : De par leurs métiers et leurs aventures, les joueurs récupéreront de nombreux objets (matières premières ou équipements) qu'ils pourront soit garder, soit échanger ou encore vendre.
- **Les guildes** : il s'agit de communauté de joueurs se formant dans le jeu afin de faciliter la coopération et l'entraide entre les joueurs. Pour ce faire les créateurs choisissent un nom et peuvent personnaliser un vêtement que les avatars des membres pourront porter pour se reconnaître dans le jeu. Ces guildes hiérarchisées, peuvent être plus ou moins grandes allant du simple groupe de copains à une guildes d'échelle nationale voire internationale regroupant plusieurs dizaines de joueurs et peuvent jouer un rôle primordial dans l'évolution des avatars. Le plus souvent, ces guildes, parallèlement au jeu, ont créées leur propre site internet et/ou forum de discussion.

Toutes ces notions soulignent l'aspect communautaire et l'importance de la socialisation dans le jeu car les joueurs d'une même faction sont complémentaires dans le jeu, chacun ayant un rôle précis que ce soit au cours des affrontements ou en dehors.

- **Les notions joueur contre joueur et joueur contre environnement :** dans la première, le joueur peut affronter les joueurs appartenant à la faction opposée qu'il croise dans le jeu (on parle aussi de PvP pour « player versus player ») tandis que dans la seconde le joueur ne peut combattre que les ennemis non-joueurs c'est-à-dire gérés par l'intelligence artificielle (on parle aussi de PvE pour « player versus environment »).

1.2 Rapide Historique

Si l'histoire des MMORPG commence au début des années 90, leur développement est directement lié conjointement à l'évolution technologique et à l'essor d'internet.

Le jeu considéré comme le premier vrai MMORPG de l'histoire a été lancé en 1991 par AOL : *Neverwinter Nights*. Il s'agissait d'un jeu de rôle en ligne basé sur les règles d'Advanced Dungeon & Dragon (jeu de rôle « papier » le plus populaire) et prenant place dans un univers médiéval fantastique.

Dans la décennie qui suivit, plusieurs studios s'essayèrent au MMORPG avec plus ou moins de succès, chacun essayant au passage d'y ajouter sa touche personnelle, nous pouvons citer par exemple : *Meridian 59*, *Ultima Online*, *EverQuest*, *Anarchy Online*,...

Le 11 février 2005 est sorti *World of Warcraft* produit par Blizzard. Premier MMORPG directement tiré d'un univers déjà très populaire auprès des joueurs, il s'est rapidement imposé comme le leader sur ce segment. (Nous y reviendrons plus en détail par la suite).

Depuis d'autres MMORPG ont été lancés mais peinent à le déloger de sa place de leader.

Selon une étude menée par Virtual Worlds Management en Janvier 2009¹, il existe plus de 200 mondes virtuels opérationnels ou en phase d'élaboration s'adressant essentiellement au marché des jeunes (jusqu'à 18 ans), dont 78 visent la catégorie des adolescents (12 à 18 ans), 90 les préadolescents (8 à 12 ans), et 107 les enfants (jusqu'à 7 ans). C'est chiffres sont en constante évolution et ne cessent de croître.²

Evolution du nombre de mondes virtuels à destinations des mineurs

	Teens (13 – 18 ans)	Tweens (8 – 12 ans)	Kids (moins de 7 ans)	Nombres de mondes virtuels ciblant les enfants (jusqu'à 18 ans)
Avril 2008	44	62	52	100
Août 2008	60	88	72	150
Janvier 2009	78	90	107	200

Toutefois, cette année ce marché va être à surveiller tant l'offre portant sur des univers déjà connus du grand public va se révéler abondante : nous pouvons citer l'arrivée de *StarTrek Online*, *Legu Universe* et *Starwars The Old Republic* entre autre sans oublier la nouvelle extension de *World of Warcraft Cataclysm* qui viendra étendre l'univers et la durée de vie de ce jeu.

1.3 Les pratiques de consommation en matière de MMORPG

D'un point de vue géographique, les joueurs de MMOG sont principalement implantés en Asie. Dans ce sens, on a pu constater en 2008, que le jeu mondialement connu World of Warcraft comptait parmi ses abonnés³ près de 55 % de chinois, contre seulement 25% d'américains et 20 % d'européens.⁴

En termes d'âge, en France et en Allemagne, plus de la moitié des joueurs de MMO ont entre 13 à 19 ans. Aux Pays-Bas, en Angleterre et en Belgique, ils ont une moyenne d'âge plus élevée. Alors qu'aux Etats-Unis, le plus grand groupe de

¹ <http://www.virtualworldsmanagement.com/2009/youth-01-26-2009.html>

² Annexe : Tableau montrant l'évolution en avril 2008, août 2008 et janvier 2009.

³ Source : <http://us.blizzard.com/fr-fr/company/press/pressreleases.html?080122>

⁴ Source : <http://us.blizzard.com/fr-fr/company/press/pressreleases.html?080122>

joueurs est celui des 8 à 12 ans, ce qui peut être expliqué par le grand succès commercial des mondes virtuels visant les jeunes enfants, comme Club Penguin, Free Realms et Disney Toontown. En 2006, le Forum des droits de l'Internet dans son dossier « Les Jeux en réseau massivement multi joueurs : Du virtuel au réel » informe que les mineurs représentent presque 20% des joueurs.

Concernant le sexe des joueurs de MMO, on constate que, comme pour les jeux vidéo classiques, les femmes jouent moins que les hommes. Les résultats montrent que presque deux tiers des joueurs de MMO, sont des hommes.

Aux Etats-Unis, sur tout le temps consacré aux jeux vidéo, 14% est dédié aux MMO, avec une moyenne de 5.5 heures par semaine par joueur. Par comparaison, les joueurs sur consoles jouent 4.9 heures pas semaine. Pour les européens, la part de temps consacré aux MMO va de 8% en Angleterre à 16% en Belgique, avec entre eux deux l'Allemagne (13%), la France (15%) et les Pays-Bas (15%).

Les MMOG concernent globalement des joueurs qui ont un temps de jeu assez élevé. Le temps passé moyen par des joueurs MMO est entre 3 et 4.5 heures par semaine. C'est sur cette plate-forme de jeu que le temps passé à jouer est le plus important.

En Europe, entre 35 et 40 % des joueurs de MMO indiquent payer pour jouer à leurs jeux, tandis qu'aux Etats-Unis, ce pourcentage est un peu plus élevé.

Les deux critères les plus importants pour choisir son jeu en ligne sont la gratuité du MMO et les recommandations d'amis. Les amis sont aussi de loin la source la plus importante d'informations sur le MMO, battant ainsi tous les autres canaux médiatiques comme les sites relatant l'actualité, les blogs, les magazines ou encore la télévision.

Les catégories sociales aisées et citadines sont plus représentées, en raison de la nécessité de disposer d'un accès à Internet à haut débit et de s'acquitter du prix de l'abonnement.

En France et aux Pays-Bas, les étudiants représentent une part relativement importante des joueurs de MMO (respectivement 57% et 50%), alors que les personnes ayant un emploi à temps plein prennent une part plus importante en Allemagne et en Belgique (entre 45% et 50%). Aux Etats-Unis et en Angleterre ces deux groupes sont plus équilibrés.

Cependant, le profil du joueur de MMOG tend à évoluer rapidement avec la démocratisation du genre. La part des femmes dans les joueurs s'accroît, de même que l'âge moyen.

Zone géographique		Europe					États-Unis
		Allemagne	Angleterre	Belgique	France	Pays-Bas	
% de la population qui joue à des MMO		11	10	14	11	10	21
Selon le sexe	Homme	14	13	20	15	13	22
	Femme	8	6	9	6	6	21
Selon le sexe et l'âge (homme / femme)	8-12	5 / 9	22 / 13	22 / 4	11 / 8	28 / 14	26 / 27
	13-19	43 / 15	28 / 9	42 / 15	34 / 9	32 / 15	37 / 24
	20-34	19 / 12	15 / 6	25 / 11	15 / 8	20 / 9	27 / 20
	35-49	7 / 5	11 / 6	14 / 7	12 / 2	6 / 5	13 / 10
	50 et +	2 / 1	3 / 2	3 / 4	3 / 2	3 / 2	5 / 4
% du temps consacré aux jeux vidéo dédié aux MMO		13	8	16	15	15	14

1.4 Les risques

1.4.1. Les troubles du comportement

- **Addiction, perte de la notion du temps, perte de socialisation:**

Les MMORPG constituent une expérience puissante de jeu vidéo, très immersive et dotée d'un univers persistant. Ils sont sans fin, peuvent se révéler relativement chronophages (si un joueur débute World of Warcraft aujourd'hui, son avatar aura besoin de plusieurs mois de jeu pour atteindre le niveau maximal d'expérience et pouvoir profiter pleinement de l'univers du jeu).

Ainsi, il est facile pour un enfant ou un adolescent d'y devenir accros. Il s'agit là d'une forme plutôt courante de cyberdépendance.

De plus, l'immersion dans l'univers est facilitée par l'avatar et une fois pris au jeu, le joueur peut très facilement perdre la notion du temps au détriment d'autres activités (devoir, jeu, communication avec les parents ou amis, repas en famille ...).

Dernier point qui prête le plus souvent à discussion : la perte de socialisation. Nous parlerons ici de perte de socialisation IRL (pour In Real Life – terme très employé par les joueurs de MMORPG). En effet, beaucoup de joueurs et d'experts vantent le côté socialisateur des MMORPG (une étude conjointe de l'université du Wisconsin et de l'Illinois en août 2006 par exemple parle des MMOG comme le troisième lieu de socialisation, le premier étant le foyer et le second l'école/ le lieu de travail). Cependant, ces contacts sont le plus souvent à distance, par écrans interposés et qui ne se font qu'uniquement dans le cadre du MMORPG.

- **Violence et comportements agressifs :**

De par l'immersion parfois extrême qu'entraîne le MMORPG, celui-ci peut exacerber occasionnellement plus que de mesure l'agressivité du joueur qui peut résulter de diverses sources de frustrations pouvant alors prendre des proportions radicales. Si parfois certaines vidéos montrant des joueurs véritablement enragés peuvent nous faire sourire sur youtube ou autre, parfois cela se termine en drame comme pour un joueur asiatique qui a tué son ami car il avait emprunté son profil et vendu son arme principale qui était de plus extrêmement rare.

- **Hyper-identification :**

Le joueur est représenté dans l'univers du jeu par son avatar. Celui-ci dispose de plus ou moins d'outils pour le personnaliser physiquement. Cela peut conduire l'enfant ou l'adolescent à développer la même dérive qui a longtemps nuit à la réputation de son ancêtre papier le jeu de rôle : l'hyper identification. Sous ce terme, nous voulons parler des joueurs qui s'identifient trop à leur avatar et pensent pouvoir reproduire les mêmes gestes et pouvoirs que celui-ci. Le même problème s'est déjà posé pour le cinéma avec Superman par exemple. Dans le cas des MMORPG, l'aspect persistant de l'univers peut renforcer ce phénomène.

1.4.2. L'accès à des contenus inappropriés ou choquants

- **Liberté d'expression**

La plupart des MMORPG intègre une fenêtre de chat pour permettre aux joueurs de discuter entre eux en temps réel. Cela peut amener les enfants et adolescents à être confrontés à tous types de discussions y compris celles en théorie interdite (racisme, homophobie, discrimination sous toutes ses formes...).

- **Le contenu lié plus ou moins au jeu et sur lequel l'éditeur n'a aucun contrôle** (notamment sites ou forum privés liés au jeu comme ceux de guildes par exemple).

L'aspect social et communautaire extrêmement développé des MMORPG et notamment l'aspect fans et guildes peuvent confronter l'enfant ou l'adolescent à des contenus choquants ou dangereux voire pornographiques par le biais de sites privés sur lequel ni l'éditeur ni le producteur du jeu n'ont de contrôle. En effet, il est fréquent que les guildes possèdent leur propre site Internet et/ou forum de discussion uniquement ouvert à leurs membres. Ceux-ci leurs permettent de faire plus ample connaissance, de relater les exploits du groupe dans le jeu mais aussi de partager sur d'autres domaines (partage de vidéos drôles, de discussions diverses,... et y compris potentiellement du contenu inadapté aux enfants et adolescents).

1.4.3. Les tiers malveillants et autres cyber prédateurs

Les MMORPG se jouent le plus souvent par écrans interposés, les joueurs connaissent rarement le visage des autres joueurs, ils n'en connaissent que l'avatar (qui est souvent un personnage fortement ressemblant mais ce n'est pas systématique, par exemple de nombreux joueurs masculins ont des avatars féminins).

Cela peut constituer un risque car l'enfant ou l'adolescent ne peut connaître l'âge réel des joueurs qu'il rencontre. L'aspect jeu peut l'amener à baisser sa vigilance et devenir une proie facile.

Plusieurs cas dangereux peuvent alors se présenter :

- Le plus important : la rencontre avec un pédophile. La campagne publicitaire « les masques » initiée par Action Innocence illustre parfaitement ce risque.
Le pédophile représente le danger le plus redouté par les parents mais il existe d'autres formes de tiers malveillants.
- Avec l'apogée d'internet et du numérique, l'usurpation d'identité est en constante augmentation. En effet, dans le contexte de confiance que propose les jeux en ligne, il peut être très facile d'obtenir des données personnelles de la part d'enfants inconscients des dangers.
- Internet permet aussi l'échange de fichier de manière extrêmement simple en quelques clics, qu'ils s'agissent de photos, vidéos... Là aussi une publicité préventive comme celle diffusée il y a quelques années pour le site cybertipline.com⁵ permet de mieux visualiser le problème et faire prendre conscience aux enfants et aux ados que ce qui est échangé sur internet peut être facilement détourné, diffusé à très grande échelle et peut devenir impossible à effacer.
- Pour finir, certaines personnes connaissant déjà l'enfant peuvent chercher à le contacter à travers le jeu pour lui nuire. Pour illustrer ce cas de figure, nous pouvons le relier au fait divers sur le réseau social Myspace qui a conduit l'américaine Megan Meier à se suicider⁶ qui illustre aussi le retard que peut avoir la justice sur la technologie⁷, la responsable Lori Drew ayant été provisoirement acquittée.

⁵ Visible en anglais à cette adresse : <http://www.koreus.com/video/pub-cybertipline-photo.html>

⁶ Rapide compte rendu disponible à cette adresse : <http://leblogdermelcher.lejdd.fr/2007/12/01/30-mortelle-randonnee-sur-myspace>

⁷ <http://lecouac.over-blog.com/article-33853363.html>

1.5 Les acteurs

○ Industriels :

- Ce groupe est constitué des créateurs, des producteurs et des éditeurs de jeux vidéo mais aussi de plateformes de jeu (consoles et ordinateurs). Pour améliorer l'image des jeux vidéo auprès du public et aussi la leur par la même occasion en France, ils ont créés en 1995 le SELL (le syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs) qui est un organe d'autorégulation des pratiques de ce secteur.

○ Institutionnels :

- Le SELL :

Comme nous l'évoquions juste au dessus, il représente au plan national les éditeurs de logiciels de loisirs, c'est-à-dire les logiciels grand public et en particulier les jeux vidéo qui ne sont pas destinés au travail de bureau dans les entreprises. Il compte trente-deux membres à ce jour qui ont acceptés un code de conduite et qui "pèsent" selon le panel GFK plus de 95% du chiffre d'affaires du secteur.

Son rôle est de promouvoir et défendre les intérêts collectifs des éditeurs de programmes interactifs dans les différents domaines où ils sont engagés (hors ligne et en ligne) et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concernent et contribuer ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, anti piraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et le consommateur.

Il soutient la norme européenne PEGI et représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilité de l'industrie des Loisirs Numériques.

- L'ISFE (Interactive Software Federation of Europe) :

Fondé à l'origine en 1998 par les associations nationales des loisirs interactifs du Royaume Uni, de la France, de l'Allemagne et des Pays Bas, l'ISFE est l'équivalent du SELL à l'échelle européenne. Elle s'est ensuite élargie aux 27 Etats Membres de l'Union Européenne plus la Norvège, l'Islande, la Suisse et le Liechtenstein en 2002.

Enregistré la même année en vertu du droit belge comme une association internationale à but scientifique et pédagogique, l'ISFE représente les intérêts de ses membres à travers une variété d'actions comme des réunions, des conférences, sponsoring,...

Depuis 2003, l'ISFE a également lancé le programme Pan-European Game Information (PEGI), un succès d'autorégulation.

○ Les systèmes de classification (PEGI/ESRB/CERO...) :

▪ PEGI :

Le système de classification par âge PEGI (Pan-European Game Information / système européen d'information sur les jeux) permet aux parents de toute l'Europe de prendre des décisions éclairées lors de l'achat de jeux vidéo.

Lancé au printemps 2003, il s'est substitué à un certain nombre de systèmes nationaux, de classification par âge, même si certains demeurent en parallèle (BBFC au Royaume Uni, USK en Allemagne) au moyen d'un système unique désormais utilisé dans la plupart des pays d'Europe.

Le système bénéficie de l'appui des principaux fabricants de consoles, dont Sony, Microsoft et Nintendo, ainsi que des éditeurs et développeurs de jeux interactifs à travers toute l'Europe.

Les pictogrammes PEGI apparaissent sur le devant et au dos de l'emballage et indiquent l'une des classes d'âge suivantes : 3+, 7+, 12+, 16+ et 18+. Ils donnent une indication fiable du caractère adapté du contenu du jeu en termes de protection des mineurs. La classification par âge ne tient pas compte du niveau de difficulté ou des aptitudes requises pour jouer à un jeu.

Des icônes présentes au dos de l'emballage indiquent les principaux motifs pour lesquels un jeu s'est vu attribuer une classification par âge particulière. Ces descripteurs sont au nombre de huit : violence,

langage grossier, peur, drogue, sexe, discrimination, jeux de hasard et jeux en ligne avec d'autres personnes.

De nombreux sites Internet et services en ligne proposent de petits jeux ; c'est donc pour couvrir ce segment qui connaît une expansion rapide que le label PEGI OK a été créé. Lorsqu'un petit jeu en ligne présent sur un site Internet se voit attribuer le label « PEGI OK », cela signifie que des joueurs de tous âges peuvent tranquillement jouer à ce jeu car il ne renferme pas de contenus de jeu potentiellement inadaptés. Toutefois, la classification PEGI n'est qu'une forme de recommandation, un mineur peut en théorie s'acheter librement un jeu estampillé 18+.

- *PEGI Online*

PEGI Online vient compléter le système PEGI. Il vise à améliorer en Europe la protection des mineurs contre les jeux au contenu inapproprié et à aider les parents à mieux comprendre les risques et les effets nocifs potentiels de cet environnement. PEGI Online est basé sur quatre éléments fondamentaux :

Le PEGI Online Safety Code : contrat-cadre signé par tous les participants ; le logo PEGI Online qui sera affiché par les industriels ayant obtenu une licence d'utilisation ; le site web spécialement destiné aux demandeurs et au grand public et pour finir un processus indépendant de gestion, de conseil et de règlement des litiges.

La licence d'utilisation du logo PEGI Online est octroyée par l'administrateur PEGI Online à tout fournisseur de jeux en ligne qui satisfait aux exigences stipulées par le PEGI Online Safety Code (POSC). Ces exigences comprennent pour le fournisseur l'obligation de proscrire de son site web tout contenu illégal et choquant créé par des utilisateurs, de même que tout lien indésirable, ainsi que de mettre en place des mesures de protection des mineurs et de leurs données personnelles dans le cadre de jeux en ligne.

Le logo PEGI Online figurera sur l'emballage des jeux vendus sur CD/DVD ou directement sur le site de jeu. Le logo indiquera si le jeu convient à une utilisation en ligne et si le jeu ou site concerné est contrôlé par un opérateur qui veille à la protection des mineurs.

- ESRB :

L'*ESRB* (Entertainment Software Rating Board) est un organisme d'autoréglementation à but non lucratif établi en 1994 par l'Entertainment Software Association (ESA). L'*ESRB* applique et s'engage à faire respecter, de façon indépendante, les côtes et les directives en matière de publicité et assure la mise en place de pratiques responsables de protection des renseignements personnels en ligne pour l'industrie du logiciel de divertissement interactif aux Etats-Unis et au Canada.

Les jeux activés en ligne affichent l'avertissement "**Les échanges en ligne ne sont pas classés par l'ESRB**". Cet avertissement prévient ceux qui ont l'intention de jouer en ligne à propos du risque possible de conversation (texte, audio, vidéo) ou autres types de contenu créés par d'autres joueurs (p. ex. cartes, peaux) que cela n'a pas été considéré durant le processus de classement de *ESRB*.

- CERO :

La Computer Entertainment Rating Organization, *CERO* en abrégé, est une organisation à but non lucratif créée en 2002 et chargée d'évaluer les jeux vidéo et une partie des logiciels au Japon. Elle utilise un barème afin d'informer les consommateurs de la nature d'un produit et de l'âge recommandé pour l'utiliser.

- **Les associations de tiers :**

De nombreuses associations ont été ou sont amenés à agir ou réagir sur le marché des jeux vidéo. Nous pouvons distinguer les

associations de parents, les associations de consommateurs ou encore les associations de protection de l'enfance.

Si nous prenons le cas du jeu Grand Thief Auto (GTA) qui avait déclenché les foudres de parents lors de sa sortie, ces associations avaient réussi à obtenir l'interdiction de la vente de ce jeu et de son second volet aux mineurs de moins de 16 ans. Cet exemple illustre bien l'impact que ces associations peuvent avoir sur la commercialisation d'un jeu vidéo.

○ **Le site d'information de référence : Pédagojeux.fr**

Le site *PédaGoJeux* est né de la volonté de plusieurs partenaires institutionnels, professionnels et associatifs (*La Délégation interministérielle à la Famille, la Délégation aux Usages de l'Internet, Internet Sans Crainte, le Forum des droits sur l'internet, l'Union Nationale des Associations Familiales, Action Innocence, le Syndicat des Éditeurs de Logiciels de Loisirs, Microsoft, Bayard Jeunesse et JeuxOnLine*) de créer un site d'information de référence sur les jeux vidéo et leurs usages.

Il répond à deux objectifs : d'une part, sensibiliser le grand public sur les enjeux de la protection de l'enfance et sur le bon usage des jeux vidéo ; d'autre part, fournir aux parents et aux éducateurs une approche pédagogique autour des problématiques soulevées par le jeu vidéo.

1.6 Le cadre légal

1.6.1. Au niveau national

Les MMO représentent une catégorie de jeux bien particulière et leur essor reste encore relativement récent. Il n'existe donc pas encore de réglementation spécifique pour ces jeux vidéo en ligne.

Or, en créant des mondes virtuels, on recrée virtuellement une grande partie des problèmes du monde réel. La question qui se pose est donc de savoir si les

réglementations qui régissent le monde réel peuvent être appliquées dans les mondes virtuels.

- **Respecter la liberté d'expression**

Pour évoluer dans les MMOG, les joueurs peuvent interagir entre eux, échanger, communiquer et partager de l'information. Les joueurs sont ainsi libres de s'exprimer via les canaux de discussion qui leur sont proposés dans le jeu. Or, ces communications entre les joueurs n'échappent pas aux grands principes de la liberté d'expression. Ainsi, comme dans le monde réel, cette liberté ne permet pas de tout dire ou de toute écrire. Les propos discriminatoires, de haine, de violence, les injures, la diffamation à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes à raison de leur origine, ou de leur appartenance ou non à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée sont donc interdits. De même, l'apologie des crimes contre l'humanité, les atteintes à la vie privée ou encore la diffusion des contenus pédopornographiques, sont considérées comme des limites à la liberté d'expression des joueurs.

En cas d'infraction se pose donc la question de la responsabilité. L'auteur des propos peut être sanctionné par une contravention de première classe (article R. 621-2 du Code pénal) dans le cas où l'injure passe uniquement par un message privé. Mais si la conversation électronique contenant l'injure est accessible au public, il s'agit d'une injure susceptible d'être sanctionnée par une amende de 12 000 € conformément à l'article 33 de la loi du 29 juillet 1881.

D'autre part, s'agissant de la responsabilité de l'éditeur, elle doit être appréhendée selon la nature des messages échangés et le degré d'implication de l'éditeur dans la publication. Ainsi, pour éviter d'engager sa responsabilité, l'éditeur doit mettre en place des systèmes de contrôle, de filtrage et de blocage que l'on appelle des modérateurs qui peuvent être mis en place a priori ou a posteriori.

Dans le cas de contrôle a posteriori, l'éditeur engage sa responsabilité s'il est prouvé qu'il a eu connaissance d'une activité ou d'un contenu illicite et qu'il

n'a pas pris les mesures nécessaires pour rendre inaccessible l'activité ou le contenu litigieux.

Dans le cas de contrôle a priori, la jurisprudence tend à considérer que l'éditeur du jeu vidéo en ligne a un rôle actif dans l'édition des messages (par exemple, modification substantielle des messages, sélection arbitraire des messages...). En ce sens, l'éditeur peut être rendu responsable des contenus à l'élaboration desquels il a contribué.⁸

En cas de dommage causé à un mineur, c'est en premier lieu la responsabilité civile de droit commun qui peut être retenue. Il est utile de rappeler que plusieurs textes répressifs protègent les mineurs contre l'exposition aux contenus les plus graves :

- **l'article 227-24 du Code pénal** informe que « le fait soit de fabriquer, de transporter, de diffuser par quelque moyen que se soit et quel qu'en soit le support un message à caractère violent ou pornographique ou de nature à porter gravement atteinte à la dignité humaine est puni de trois ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende lorsque ce message est susceptible d'être vu ou perçu par un mineur »
- **l'article 2 de la loi du 16 juillet 1949** sur les publications destinées à la jeunesse rappelle également que celles-ci « ne doivent comporter aucune illustration, aucun récit, aucune chronique, aucune rubrique, aucune insertion présentant sous un jour favorable le banditisme, le mensonge, le vol, la paresse, la lâcheté, la haine, la débauche ou tout acte qualifié de crime ou délit ou de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse, ou à inspirer ou entretenir des préjugés ethniques. Elles ne doivent comporter aucune publicité ou annonce pour des publications de nature à démoraliser l'enfance ou la jeunesse. »
- **la loi du 17 juin 1998** relative à la prévention et à la répression des infractions sexuelles ainsi qu'à la protection des mineurs, prévoit aux articles 32 et suivants que lorsqu'un jeu électronique mis à disposition du public « présente un danger pour la jeunesse en raison de son caractère

⁸ Article 6 de la loi pour la confiance dans l'économie numérique du 21 juin 2004.

pornographique » ou « peut présenter un risque pour la jeunesse en raison de la place faite au crime, à la violence, à l'incitation, à l'usage, à la détention ou au trafic de stupéfiants, à l'incitation à la consommation excessive d'alcool ainsi qu'à la discrimination ou à la haine contre une personne déterminée ou un groupe de personnes », l'autorité administrative a le pouvoir d'interdire de le proposer, donner, louer ou vendre à des mineurs et de faire de la publicité sur celui-ci, sauf dans les lieux dont l'accès est interdit aux mineurs.

D'autre part, cette loi oblige que, fasse à de tels contenus, le support et chaque unité de son conditionnement, fasse l'objet d'une signalétique spécifique au regard de ce risque

○ **Protection des données personnelles et de la vie privée**

Dans le cadre d'un jeu vidéo en ligne, l'exploitant est souvent amené à procéder à un traitement de données à caractère personnel (collecte des adresses de courriers électroniques des joueurs ; collecte des noms, prénoms, etc. via un formulaire pour un abonnement...). Dès lors, il sera dans l'obligation de respecter les dispositions de la loi du 6 janvier 1978 modifiée dite « Informatique et liberté ».

Ainsi, l'éditeur est dans l'obligation de garantir certains droits aux joueurs :⁹

- Information : Toute personne qui met en œuvre un fichier ou un traitement contenant des données personnelles doit informer les personnes fichées de : l'identité du responsable du traitement, l'objectif de la collecte d'informations, le caractère obligatoire ou facultatif des réponses, les conséquences de l'absence de réponse, les destinataires des informations, les droits reconnus à la personne, les éventuels transferts de données vers un pays hors de l'Union Européenne.
- Opposition : Toute personne a la possibilité de s'opposer, pour des motifs légitimes, à figurer dans un fichier. Toute personne peut refuser, sans avoir

⁹ Les informations suivantes proviennent de la source : <http://www.foruminternet.org/particuliers/fiches-pratiques/entreprises/diteurs-de-jeux-video/je-suis-editeur-de-jeu-video-en-ligne-queles-regles-fois-je-respecter-en-matiere-de-donnees-personnelles-2537.html>

à se justifier, que les données qui la concernent soient utilisées à des fins de prospection, en particulier commerciale.

- Accès : Toute personne justifiant de son identité a le droit d'interroger le responsable d'un fichier ou d'un traitement pour savoir s'il détient des informations sur elle, et le cas échéant d'en obtenir communication.
- Rectification : Toute personne peut faire rectifier, compléter, actualiser, verrouiller ou effacer des informations qui la concernent lorsque, ont été décelées des erreurs, des inexactitudes ou la présence de données dont la collecte, l'utilisation, la communication ou la conservation est interdite.

D'autre part, l'éditeur d'un jeu vidéo en ligne opérant un traitement automatisé de données devra respecter des obligations en terme de :

- Déclaration : en procédant, le cas échéant aux déclarations nécessaires auprès de la CNIL.
- Collecte : en recueillant le consentement de la personne pour utiliser une information qui permettent de l'identifier, en s'assurant que les données traitées sont exactes, complètes et mises à jour et en ne procédant pas à la collecte de données sensibles sauf dérogation.
- Finalité : en informant l'utilisateur de l'objectif précis de la collecte et en exploitant les informations de manière cohérente avec l'objectif poursuivi.
- Durée : en respectant les durées de conservation des données collectées. Si l'éditeur relève de la qualification d'opérateur de service de communication électronique, il est alors soumis à une obligation d'effacement des données de contenu et à une obligation de conservation des données de connexion aux seules fins prévues par l'article L.34-1 du Code des Postes et des Communications Électroniques. L'éditeur du jeu vidéo en ligne devrait ainsi effacer les données devenues inutiles au regard de la finalité du traitement. Il serait de même souhaitable qu'un joueur n'ayant pas renouvelé son abonnement et ne souhaitant plus participer au jeu soit informé du délai après lequel l'éditeur procédera à l'effacement des données le concernant.
- Confidentialité : en ne permettant qu'aux personnes autorisées à consulter les données.

- Sécurité : en mettant en œuvre les moyens nécessaires pour assurer la sécurité des données selon leur degré de sensibilité.

- **Obligation de traduction des règles de jeu**

D'autre part, conformément à la **loi du 4 août 1994**, lorsque le « public visé » est français, le joueur doit bénéficier d'une version traduite des CLUF et des conditions d'utilisation dans sa langue d'origine.

On peut constater qu'une réglementation protectrice de l'enfance est bien en place quant au contenu préjudiciable que pourrait contenir les jeux vidéo, mais aucune législation ne régit les risques de dépendance au regard des mineurs et des personnes fragiles.

Face à la multiplication des sites en ligne étrangers, l'application de la législation française est très délicate quand elle n'est pas tout simplement écartée pour des raisons de compatibilité au droit communautaire.

1.6.2. Au niveau international

Au niveau international, les MMOG ont un impact particulièrement important en Asie. Le gouvernement chinois s'est d'ailleurs inquiété de cette évolution et a tenté de l'endiguer. En effet, en 2007 le gouvernement avait donné l'ordre aux opérateurs d'introduire un code qui limitait le temps de jeu des utilisateurs mineurs. Dès lors, les mineurs peuvent jouer pendant trois heures consécutives puis, pendant les deux heures suivantes, les points qu'ils gagneront seront diminués par deux. Puis, au bout de 5 heures de jeu plus aucun point n'est comptabilisé. Il faut que le joueur se déconnecte pendant au moins cinq heures pour retrouver une progression de jeu normale. De plus, les joueurs devraient s'inscrire sous leur véritable nom en stipulant leur numéro de carte d'identité pour s'inscrire. Aujourd'hui, la plupart des opérateurs de jeu en ligne se sont pliés à cette décision.

D'autre part, la Chine a proclamé en juin 2009 une loi¹⁰ interdisant l'échange de « monnaie virtuelle » contre des biens et/ou des services réels qui ne proviendraient

¹⁰ <http://english.mofcom.gov.cn/aarticle/newsrelease/commonnews/200906/20090606364208.html>

pas directement du fournisseur de jeu. Cette action permettrait de réduire les phénomènes de gold farmers qui sont particulièrement implanté en Chine. En effet, selon une étude menée par Richard Heeks de l'Université de Manchester, pas moins de 80 à 85 % des gold farmers viennent de Chine. Le terme de gold farmers est utilisé pour désigner les joueurs qui propose de la revente d'or (« gold farming ») ou de la montée de niveau (« power levelling ») contre de la monnaie bien réelle. Evidemment, les éditeurs, conscients de ce phénomène, mentionnent dans leur condition d'utilisation l'interdiction de ce genre de pratiques et suppriment, dès qu'ils détectent une proposition suspecte, les comptes des joueurs malfaisants. Cependant, le contrôle ne pas être systématique et les joueurs qui se sont vu supprimé leur compte n'ont qu'à en créer un nouveau pour recommencer leur activité. Cette activité parallèle n'est donc pas facile à endiguer.

2 La preuve par l'exemple

2.1 World Of Warcraft (WOW)



2.1.1. Présentation & conditions d'accès

Premier MMORPG basé sur un univers déjà bien connu des joueurs, il propulse le joueur dans l'univers de Warcraft dont les opus 2 et 3 ont été de

gros succès commerciaux (jeux de stratégie en temps réel sortis respectivement en 1996 & 2002). De fait, World of Warcraft (WoW pour ses adeptes) s'est rapidement imposé comme le leader du marché des MMORPG au détriment de jeux tels que Dark Age Of Camelot (DAOC pour les initiés), EverQuest ou encore GuildWars. Le jeu World of Warcraft de Blizzard Entertainment/Vivendi compte plus de 6 millions d'abonnés (1 million en Europe et plus de 1,5 million en Chine).

Avant de prendre les commandes de son personnage, deux étapes sont nécessaires :

- Il faut tout d'abord se procurer le jeu de base World of Warcraft (comptez entre 5 et 15€), à ce stade les extensions (Burning Crusade & L'avènement du Roi Liche ne sont pas utiles), puis l'installer sur un ordinateur connecté à Internet et dont la configuration permet de faire tourner le jeu.
- Il faut ensuite se créer un compte sur Battle.net et souscrire à un abonnement mensuel (10 jours gratuits sont offerts lors de la création du compte). Cet abonnement est obligatoire pour pouvoir jouer au jeu une fois ces 7 jours finis et peut être payé de deux façons : par prélèvement mensuel avec une carte bancaire ou par l'achat de cartes prépayées (à la manière des téléphones portables à cartes).

2.1.2. Autorégulation et Co-régulation

PEGI classifie World of Warcraft dans la catégorie 12+, le justifiant par la présence de contenu violent et de langage grossier.

Plusieurs formes d'auto-régulation sont facilement observables dans le jeu :

- Un système de contrôle parental est inclus dans le jeu permettant aux parents de gérer les horaires de jeu ainsi que la durée des sessions.
- Le système de chat intègre un logiciel qui reconnaît les insultes et autres écarts de langage automatiquement et les masque automatiquement. Ce logiciel montre aussi rapidement des limites, par exemple si le joueur intercale un point ou une autre ponctuation entre les lettres. Comment cela

se traduit : admettront qu'un joueur écrive ceci à un autre joueur : « espèce de con ! », les joueurs verront plutôt ceci : « espèce de \$%* ! ». Toutefois, si le joueur écrit ceci : espèce de c.on ! », cela apparaîtra tel quel auprès des autres joueurs.

- En cas de problème ou de litige, les joueurs peuvent demander l'intervention d'un modérateur pour les résoudre.

2.1.3. Les questions soulevées

En premier lieu, un enfant un minimum familier avec internet et les jeux vidéo sur PC peut aisément s'abonner sans en informer ses parents, il lui suffit juste de se créer un compte sur le site Battle.Net et ensuite régler son abonnement en utilisant les coordonnées bancaires de ses parents qu'il peut éventuellement avoir subtilisé, ou sinon s'acheter avec son argent de poche une carte prépayée dans n'importe quelle boutique de jeux vidéo ou grande surface.

De plus, au moment de la création du compte, il obtient sept jours d'essais gratuits histoire de créer encore le plus le besoin chez lui de jouer à ce jeu.

Dans les conditions générales, seule cette phrase montre une distinction entre joueur majeur et joueur mineur : « Pour ouvrir un Compte pour le Service, vous devez être une « personne physique » et avoir atteint l'âge de la majorité révolu dans votre pays de résidence » (clause 3.1). Blizzard admet cependant qu'un parent ou un représentant légal peut ouvrir un compte pour un mineur. Toutefois, lors de la création du compte, l'âge n'est pas demandé. Ainsi un enfant un minimum familier avec les jeux et l'informatique peut se créer un compte sans en informer ses parents.

Ensuite, il est précisé dans les conditions générales du jeu que Blizzard ne peut filtrer ni surveiller l'ensemble des contenus. Néanmoins, si Blizzard vient à avoir connaissance d'un quelconque contenu illégal ou illicite, celui-ci sera supprimé, ou l'accès à tel contenu sera bloqué. Si nous comprenons bien cette clause (11.5), Blizzard ne peut globalement intervenir qu'après-coup, d'où

l'importance d'une prévention et information facilement visible et accessible pour les parents.

La popularité de World of Warcraft a poussé des joueurs à vendre divers types de prestations contre de l'argent réel et non virtuel (ce qui est interdit dans les conditions générales, clauses 2.3 et 2.4). Il s'agit de prestations dit de « power-leveling » (un tiers joue votre personnage pour le faire évoluer moyennant rétribution, cette partie du jeu étant perçue par certains joueurs comme fastidieuse) mais aussi de ventes d'objets ou d'argent virtuel. Ces pratiques présentent un risque car illégales mais aussi parce qu'elles peuvent constituer une source d'argent pouvant être cachée par l'enfant à ses parents.

2.2 Hello Kitty Online



2.2.1. Présentation & conditions d'accès

Ce MMORPG reprend l'univers de la célèbre mascotte japonaise de Sanrio. Il se démarque de World of Warcraft sur plusieurs aspects. Tout d'abord il s'adresse à une cible plutôt plus jeune et féminine. Ensuite il est entièrement gratuit (pas d'abonnement à souscrire) et uniquement disponible via internet.

Cette dernière particularité le rend un peu plus difficile d'accès d'autant qu'il s'adresse à une cible plus jeune et qu'il nécessite une certaine familiarité avec l'outil informatique. Il nécessitera sûrement la présence d'une personne suffisamment compétente pour être installé

2.2.2. Autorégulation et Co-régulation

Avant tout, le jeu étant uniquement disponible sur internet, sur la page de celui-ci il n'est aucunement fait référence à un quelconque système de classification du jeu telle que PEGI, laissant les parents sans informations et peut-être en pleine confusion car il existe un dessin animé pour les 3 à 6 ans reprenant cette licence à succès.

Comme WoW, il intègre un logiciel de reconnaissance d'insultes qui montrent lui aussi les mêmes limites.

2.2.3. Les questions soulevées

La première chose qui choque avant de jouer à ce jeu, ce sont les conditions générales qui semblent directement traduites à travers des utilitaires comme GoogleTrad ou encore Reverso : est-ce légal ?

Seule cette clause fait référence à l'âge du « joueur » : Chaque utilisateur, âgé de 18 ans et entièrement capable de contracter, est autorisé à s'enregistrer sans nulle restriction. Tu dois disposer de l'autorisation de la personne, à laquelle ton éducation a été confiée, ou des personnes chargées de ton éducation, si tu es plus jeune que 18 ans (clause II.1). Toutefois, lors de la création du compte, l'âge n'est pas demandé.

3 Comment les différents acteurs peuvent améliorer la prévention et la protection des jeunes face aux risques possibles des MMO.

En matière de MMO, de grandes améliorations restent encore à faire, à la fois en terme de protection des joueurs mais aussi en terme d'information. Certaines organisations ont déjà lancé le débat en publiant leurs recommandations.

3.1 Recommandations émanant du Forum des droits sur l'internet (FDI)¹¹

Concernant l'information

Premièrement, il semble primordial de combler les grandes lacunes du grand public concernant les pratiques de jeux en ligne, leurs conséquences mais aussi leurs atouts. Pour cela, les éditeurs doivent communiquer de manière plus active auprès des familles et des éducateurs. Ils doivent les informer des spécificités du jeu en ligne et leur permettre de mieux appréhender la nature même de cette activité. Ainsi, cela permettrait de palier, bien que dans de moindres mesures, aux problèmes dus au fossé générationnel qui s'est établi concernant les produits technologiques et notamment de réduire le sentiment d'impuissance des parents face à ces outils qu'ils ne maîtrisent pas. Cette communication à but pédagogique en direction des non joueurs doit s'accompagner d'une communication en direction des joueurs concernant les risques et les comportements adéquats face à ces contenus.

Il serait bénéfique d'améliorer la transmission d'information aux joueurs au sein même du jeu. Ainsi, dans le but d'estomper les problèmes dus au fait que peu de joueurs lisent en entier et de façon assidue l'intégralité des CLUF¹² et des conditions d'utilisation, les éditeurs pourraient faire apparaître, de manière aléatoire, les clauses les plus importantes (ou les modifications de conditions) sur les écrans de chargement. Durant les temps de chargement les joueurs habituellement passifs sont cependant, également très attentifs car impatients de commencer leur jeu. Ces écrans constituent donc de très bons outils pour communiquer des informations aux joueurs.

¹¹ Dans son rapport : « RECOMMANDATION - Jeux vidéo en ligne : Quelle gouvernance ? »

¹² Contrat de licence utilisateur final

Concernant la protection

Dans un premier temps, il semble primordial que les éditeurs fassent des améliorations en ce qui concerne la protection de ses joueurs, notamment les plus jeunes.

Concernant l'utilisation des MMO par les enfants, il faudrait insister auprès des parents qu'il en va de leur responsabilité d'accepter ou non que leurs enfants aient accès à ce genre de contenus. Et que leur présence au coté de leurs enfants lors du jeu est absolument recommandé afin de s'assurer qu'ils pratiquent cette activité en toute sécurité. Il pourrait d'ailleurs être conseillé aux parents de partager ces moments avec leurs enfants, non pas en prenant le rôle de régulateur mais en prenant celui de co-acteur. Il suffirait alors d'ouvrir deux comptes différents cela permettrait de jouer cote à cote.

D'autre part, il serait préférable que les MMOG qui ciblent les enfants, ou qui laissent les enfants s'inscrire à leur jeu, proposent de limiter les systèmes de chat.

Par ailleurs, les éditeurs se doivent de protéger leurs consommateurs des vices que pourraient engendrer l'utilisation de leurs produits. Ainsi, concernant les risques de dépendance, le FDI recommande aux éditeurs de mettre en place des outils incitant les joueurs à limiter leur temps de jeu. Il pourrait par exemple être envisagé d'insérer en permanence sur l'écran une horloge comptabilisant le temps de jeu écoulé ou bien de faire apparaître régulièrement des messages incitant le joueur à faire une pause. De même, les possibilités de jeu pourraient être réduites, voir stoppées lorsque la session est trop longue.

Au niveau des modérateurs, la FDI recommande aux éditeurs de privilégier une modération a priori pour les jeux spécifiquement destinés aux mineurs. Et qu'un effort soit fait pour améliorer l'efficacité de ces modérateurs aux besoins par une aide financière apportée par les pouvoirs publics.

3.2 Recommandations émanant de l'European Network and Information Security Agency (ENISA)¹³

L'ENIA propose un guide des consignes de sécurité pour les parents et les tuteurs concernant la relation des enfants avec les mondes virtuels et synthétise leurs recommandations sous forme d'un tableau récapitulatif. Il s'agit d'une bonne base qui devrait faire l'objet d'une plus grande diffusion et davantage de communication pour être plus efficace.

3.3 Nos recommandations

3.3.1 En dehors des jeux

Dans un premier temps nous pourrions envisager l'instauration d'une taxe sur les revenus de l'éditeurs afin de financer des campagnes de sensibilisation et de prévention qui pourront faire l'objet de spot TV, encarts dans les journaux de jeux vidéos et magazines pour parents et aussi de bannières sur les sites internet ou dans les jeux.

Ensuite, il serait intéressant qu'un livret de sensibilisation aux risques à l'attention des parents soit inclus dans les boites des jeux ou sous format électronique dans le cas de téléchargement direct. Il contiendrait une liste de tous les risques auquel le joueur pourrait être confronté et comment les prévenir ainsi que des conseils en matière de communication et d'encadrement et pour les aider à fixer des règles à leurs enfants, et pourquoi donner la possibilité aux parents de jouer simultanément avec leur enfant sur le même compte.

Pour finir sur ce point, une plus grande sensibilisation aux recommandations d'âge type PEGI chez les vendeurs de jeux vidéo surtout lorsque ceux-ci font face aux parents et aux enfants serait intéressante.

¹³ Dans son rapport : « Les enfants et les mondes virtuels - Guide l'attention des parents »

3.3.2 A l'intérieur des jeux

Un meilleur contrôle de l'âge de l'utilisateur aux moments clés (création de compte, souscription abonnement, achat de carte d'abonnement en magasin) devrait être effectué, en effet nos deux exemples nous montrent bien que dans les conditions générales il y a une distinction entre les joueurs en fonction de l'âge mais celui-ci ne nous a jamais été demandé lors de la création des comptes, des avatars ou encore une fois dans le jeu.

Les éléments de contrôle parental devraient être inclus dans tous les jeux et devraient permettre d'adapter le contenu et les fonctionnalités du jeu en fonction de l'âge du joueur comme par exemple dans les échanges avec les autres, empêcher certains comportements des autres joueurs vis-à-vis de l'enfant aussi ...

Conclusion

Regroupant des milliers d'individus interagissant ensemble, les MMORPG font figure de microsociétés. Les joueurs se trouvent donc confrontés aux mêmes problèmes qui sévissent dans le monde réel, auxquels il convient de rajouter ceux dus à la relation homme / machine.

Ainsi, il est aisé de comprendre qu'il est indispensable d'établir un ensemble de règles pour que cela fonctionne. La question est donc de savoir qui doit prendre ce rôle et ces responsabilités ?

Il semblerait en réalité que la responsabilité partagée soit la solution la plus appropriée. Ainsi, seule une combinaison des leviers juridiques, techniques et pédagogiques et d'une volonté politique affirmée paraît pouvoir apporter des réponses pertinentes aux problèmes engendrés par la configuration même des MMO.

Le plus important aujourd'hui semble être de mener des actions pédagogiques afin d'informer la population de joueur mais aussi de l'entourage et des non joueur sur les possibilités qu'offrent ces jeux vidéo, leur atouts mais aussi et surtout sur leurs risques, ainsi que de proposer des outils appropriés aux utilisateurs pour sécuriser leur consommation et celle de leur entourage.

Bibliographie – Webographie

Dossiers :

- ENISA, « Les enfants et les mondes virtuels - Guide à l'attention des parents », septembre 2008 :
- Le Forum des droits sur l'internet, « Les Jeux en réseau massivement multi-joueurs - Du virtuel au réel », 26 juin 2006
- Le Forum des droits sur l'internet, « RECOMMANDATION - Jeux vidéo en ligne : Quelle gouvernance ? », 9 novembre 2007

Webographie :

- <http://eu.blizzard.com/fr-fr/index.html>
- <http://eu.battle.net/index.html>
- <http://fr.hellokittyonline.eu/>
- <http://jeuxvideo.com>
- <http://gamekult.com>
- <http://www.wikipedia.fr>
- <http://www.jeuxonline.info/>
- <http://www.sell.fr/>
- <http://www.isfe-eu.org/>
- <http://www.pedagojeux.fr/>
- <http://www.pegi.info/fr/>
- <http://www.pegionline.eu/fr>

- Le Forum des droits sur l'internet, « Je suis éditeur de jeu vidéo en ligne. Quelles règles dois-je respecter en matière de données personnelles ? » :
<http://www.foruminternet.org/particuliers/fiches-pratiques/entreprises/diteurs-de-jeux-video/je-suis-editeur-de-jeu-video-en-ligne-queelles-regles-dois-je-respecter-en-matiere-de-donnees-personnelles-2537.html>

- Ministry of Commerce The People's Republic of China, « China bars use of virtual money for trading in real goods » :

<http://english.mofcom.gov.cn/aarticle/newsrelease/commonnews/200906/20090606364208.html>

- TNS NIPO et Gamesindustry.com, Etude concernant les jeux massivement multi-joueurs en ligne en 2009 :

http://corporate.newzoo.com/press/PRESSRELEASE_Results_TodaysGamers_MMO_191109.pdf

Jeux :

- World of Warcraft (Blizzard – Vivendi Universal)
- Hello Kitty Online (Sanrio)