

BELGISCHE KAMER VAN  
VOLKSVERTEGENWOORDIGERS

CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS  
DE BELGIQUE

28 mei 2009

28 mai 2009

**VOORSTEL VAN RESOLUTIE**

**betreffende een convenant voor  
leeftijdsclassificatie van games**

(ingediend door  
mevrouw Mia De Schamphelaere)

---

**PROPOSITION DE RÉSOLUTION**

**relative à la conclusion d'une convention  
pour la classification des jeux vidéo  
par catégorie d'âge**

(déposée par  
Mme Mia De Schamphelaere)

---

|              |   |                                                                         |
|--------------|---|-------------------------------------------------------------------------|
| cdH          | : | centre démocrate Humaniste                                              |
| CD&V         | : | Christen-Democratisch en Vlaams                                         |
| Ecolo-Groen! | : | Ecologistes Confédérés pour l'organisation de luttes originales – Groen |
| FN           | : | Front National                                                          |
| LDD          | : | Lijst Dedecker                                                          |
| MR           | : | Mouvement Réformateur                                                   |
| N-VA         | : | Nieuw-Vlaamse Alliantie                                                 |
| Open Vld     | : | Open Vlaamse liberalen en democraten                                    |
| PS           | : | Parti Socialiste                                                        |
| sp.a         | : | socialistische partij anders                                            |
| VB           | : | Vlaams Belang                                                           |

*Afkortingen bij de nummering van de publicaties:*

|                  |                                                                                                                                                                                         |
|------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOC 52 0000/000: | Parlementair document van de 52 <sup>e</sup> zittingsperiode + basisnummer en volgnummer                                                                                                |
| QRVA:            | Schriftelijke Vragen en Antwoorden                                                                                                                                                      |
| CRIV:            | Voorlopige versie van het Integraal Verslag (groene kaft)                                                                                                                               |
| CRABV:           | Beknopt Verslag (blauwe kaft)                                                                                                                                                           |
| CRIV:            | Integraal Verslag, met links het definitieve integraal verslag en rechts het vertaald beknopt verslag van de toespraken (met de bijlagen)<br>(PLEN: witte kaft; COM: zalmkleurige kaft) |
| PLEN:            | Plenum                                                                                                                                                                                  |
| COM:             | Commissievergadering                                                                                                                                                                    |
| MOT:             | Moties tot besluit van interpellaties (beigekleurig papier)                                                                                                                             |

*Abréviations dans la numérotation des publications:*

|                  |                                                                                                                                                                                                             |
|------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| DOC 52 0000/000: | Document parlementaire de la 52 <sup>ème</sup> législature, suivi du n° de base et du n° consécutif                                                                                                         |
| QRVA:            | Questions et Réponses écrites                                                                                                                                                                               |
| CRIV:            | Version Provisoire du Compte Rendu intégral (couverture verte)                                                                                                                                              |
| CRABV:           | Compte Rendu Analytique (couverture bleue)                                                                                                                                                                  |
| CRIV:            | Compte Rendu Intégral, avec, à gauche, le compte rendu intégral et, à droite, le compte rendu analytique traduit des interventions (avec les annexes)<br>(PLEN: couverture blanche; COM: couverture saumon) |
| PLEN:            | Séance plénière                                                                                                                                                                                             |
| COM:             | Réunion de commission                                                                                                                                                                                       |
| MOT:             | Motions déposées en conclusion d'interpellations (papier beige)                                                                                                                                             |

*Officiële publicaties, uitgegeven door de Kamer van volksvertegenwoordigers*

Bestellingen:  
Natieplein 2  
1008 Brussel  
Tel. : 02/ 549 81 60  
Fax : 02/549 82 74  
www.deKamer.be  
e-mail : publicaties@deKamer.be

*Publications officielles éditées par la Chambre des représentants*

Commandes:  
Place de la Nation 2  
1008 Bruxelles  
Tél. : 02/ 549 81 60  
Fax : 02/549 82 74  
www.laChambre.be  
e-mail : publications@laChambre.be

## TOELICHTING

DAMES EN HEREN,

Over de potentiële schadelijkheid van geweld in tv-programma's, films en games werden reeds vele onderzoeken gedaan. Het is niet eenvoudig om daaruit harde, algemeen geldende conclusies te trekken. Zo moet een onderscheid worden gemaakt in effecten op lange en korte termijn en tussen beïnvloeding van de cognitieve dan wel de affectieve aspecten van de persoonlijkheid.

Zo wordt veel nadruk gelegd op de verschillen in beïnvloeding in functie van de persoonlijke gevoeligheid, de regelmaat, het soort geweld - met of zonder het tonen van de gevolgen ervan - en de context van de thuisomgeving. In dit verband maakt het bijvoorbeeld een groot verschil of kinderen al dan niet urenlang alleen naar dergelijke beelden kijken. Als algemeen beeld wordt wel steeds meer de stelling bevestigd dat bepaalde beelden voor sommige kijkers negatieve gevolgen hebben maar niet voor iedereen en niet altijd.

Onze samenleving werd recent herhaaldelijk opgeschrikt door trieste incidenten waarbij mensen in de openbare ruimte werden neergeschoten of gestoken. De handelingen van de daders lijken soms een nabootsing van de personages uit het rijke aanbod van *first-person - shooter* — games waarbij men op jacht trekt en punten verdient naarmate men meer mensen kan doden. We wensen uiteraard geen directe oorzakelijke verbanden te leggen tussen deze gewelddadige videospelletjes en de concrete gevallen. Het toont wel aan dat het steeds gewoner lijkt te worden om naar geweld te grijpen.

Het voorzorgsprincipe moet de gids zijn in een aanpak die omvattend en effectief is en voortbouwt op de weg van dialoog. Een voorgestelde aanpak moet zowel de verkoop in multimediawinkels en warenhuizen als online via internet omvatten. De doelstelling en uitdaging zijn om te komen tot beter geïnformeerde ouders en gamers en minder games in foute handen.

### Gamesector

De gamesector boomt en groeit jaar na jaar. In 2006 bedroeg de omzet nog 153 miljoen euro, in 2008 reeds 247 miljoen euro. Hiermee is de sector groter dan de videomarkt (236 miljoen euro) én de muziekmkt

## DÉVELOPPEMENTS

MESDAMES, MESSIEURS,

Les effets néfastes potentiels de la violence dans les programmes télévisés, les films et les jeux vidéo ont déjà fait l'objet de nombreuses recherches dont il n'est pas aisé de tirer des conclusions concrètes et universelles. C'est ainsi qu'il y a lieu de distinguer les effets à long terme et à court terme et l'influence de cette violence sur les aspects cognitifs ou affectifs de la personnalité.

L'on insiste ainsi abondamment sur les différences d'effets en fonction de la sensibilité personnelle, de la fréquence, du type de violence — selon que les conséquences de celle-ci sont montrées ou pas — et du contexte de l'environnement familial. Dans ce cadre, par exemple, la différence est grande selon que les enfants regardent ces images seuls pendant des heures ou non. La thèse selon laquelle certaines images ont des effets négatifs pour certains spectateurs, mais pas pour tous et pas tout le temps, est de plus en plus confirmée comme vision générale.

Notre société a été récemment secouée à plusieurs reprises par de tristes faits divers au cours desquels des personnes ont été abattues ou poignardées dans l'espace public. Les actes des auteurs semblent parfois imiter les personnages issus de l'offre abondante de jeux vidéo *First Person Shooter* dans lesquels le joueur part à la chasse et gagne des points au fur et à mesure qu'il parvient à tuer davantage de personnes. Nous ne souhaitons évidemment pas établir un lien causal direct entre ces jeux vidéo violents et les cas concrets. Cela démontre toutefois que le recours à la violence semble devenir de plus en plus banal.

Le principe de précaution doit être le fil conducteur d'une approche globale, efficace et qui reste basée sur la voie du dialogue. L'approche proposée doit englober tant la vente dans les magasins multimédia et dans les grandes surfaces que la vente en ligne par le biais de l'internet. Le but poursuivi et le défi à relever sont de faire en sorte que les parents et les joueurs soient mieux informés et qu'il ait moins de jeux vidéo accessibles à un public auquel ils ne sont pas destinés.

### Secteur du jeu vidéo

Le secteur du jeu vidéo est en pleine explosion et son succès croît d'année en année. Si, en 2006, son chiffre d'affaires était encore de 153 millions d'euros, il s'élevait déjà à 247 millions d'euros en 2008. Le secteur dépasse

(166 miljoen euro. De aandacht binnen de politiek en media voor de gamesector is nog niet evenredig.

Games worden steeds vaker uitgebracht in combinatie met release van een speelfilm, muziek... In de maand december wordt bijna een kwart van de jaaromzet gehaald.

Het aantal gamers wordt geschat op 20% van de Belgische bevolking. Het percentage mannen dat games speelt op console of computer, ligt 10% hoger dan bij de vrouwelijke populatie. Jongeren nemen een aanzienlijk aandeel in, maar de grootste groep zijn volwassenen (20-40 jaar).

#### *Classificatie*

Het Pan-European Game Information (PEGI) leeftijdsclassificatiesysteem is opgezet om ouders te helpen om weloverwogen beslissingen te nemen over de aankoop van computerspellen. Het systeem wordt ondersteund door de belangrijkste consolefabrikanten, evenals door uitgevers en ontwikkelaars van interactieve spellen in heel Europa. Het leeftijdsclassificatiesysteem is ontwikkeld door de *Interactive Software Federation of Europe* (ISFE). De classificatie op een spel bevestigt dat het geschikt is voor een bepaalde leeftijdsgroep. Een 7+-spel is dus niet geschikt voor kinderen jonger dan zeven jaar en een 18+-spel is alleen geschikt voor volwassenen van 18 jaar en ouder. Ook geeft de classificatie aan of een spel beangstigend kan zijn, veel geweld vertoont, aanzet tot gokken enz.

Welk effect heeft een classificatie van games? Kinderen jonger dan 12 jaar gebruiken een leeftijdsclassificatie preventief om een game te kiezen die bij hen past. Bij adolescenten (voornamelijk jongens tussen 13-16 jaar) zorgt classificatie voor lichte aantrekking tot 'verboden' games. Voor ouders biedt het een houvast voor 'al die nieuwe moderne dingen'.

Op 12 maart 2009 keurde het Europees parlement bijna unaniem (552 stemmen voor, 12 tegen) een resolutie goed die aan de lidstaten vraagt de verkoop aan minderjarigen aan banden te leggen, PEGI als de facto standaard te honoreren en campagnes te voeren.

#### *Verkoopkanalen*

Games worden verkocht in multimediawinkels, speelgoedwinkels, grootwarenhuizen, specifieke

ainsi le marché de la vidéo (236 millions d'euros) et celui de la musique (166 millions d'euros). L'intérêt de la politique et des médias pour le secteur du jeu vidéo n'est pas encore à la hauteur de son succès commercial.

Le lancement de jeux vidéo coïncide de plus en plus souvent avec la sortie d'un long métrage, de musique ... Près d'un quart du chiffre d'affaires est réalisé durant le mois de décembre.

Le nombre de joueurs est estimé à 20% de la population belge. Le pourcentage d'hommes qui jouent à des jeux sur console ou sur ordinateur est de 10% supérieur à celui de la population féminine. Bien que les jeunes occupent une part importante, le groupe principal reste celui des adultes (20-40 ans).

#### *Classification*

Le système paneuropéen de classification des logiciels de loisirs (PEGI) par catégorie d'âge a été mis en place pour aider les parents à prendre des décisions mûrement réfléchies lorsqu'il s'agit d'acheter des jeux vidéo. Le système est soutenu par les principaux fabricants de consoles, ainsi que par les éditeurs et les développeurs de jeux interactifs dans toute l'Europe. Le système de classification par catégorie d'âge a été développé par l'*Interactive Software Federation of Europe* (ISFE). La classification indiquée sur un jeu confirme qu'il est adapté pour une certaine catégorie d'âge. Un jeu classé «7+» n'est donc pas approprié pour les enfants de moins de sept ans et un jeu «18+» ne convient que pour les adultes de 18 ans et plus. La classification indique également si un jeu peut être effrayant, s'il présente beaucoup de violence, s'il incite au jeu, etc.

Quel est l'effet de la classification des jeux? Les enfants de moins de 12 ans utilisent préventivement une classification en catégories d'âge pour choisir un jeu qui leur convient. Chez les adolescents (surtout les garçons de 13 à 16 ans), la classification suscite une légère attirance pour les jeux «interdits». Pour les parents, c'est un repère dans «toute cette modernité».

Le 12 mars 2009, le Parlement européen a adopté à la quasi-unanimité (552 voix pour, 12 contre) une résolution demandant aux États membres de contrôler la vente aux mineurs, de respecter le code PEGI comme une norme *de facto* et de mener des campagnes.

#### *Canaux de vente*

Les jeux sont vendus dans les magasins multimédias, les magasins de jouets, les grandes surfaces, les

gamewinkels en online. Het grootste deel van de games worden verkocht via de distributiesector in een fysieke vorm. Via internet kan de consument steeds vaker extra levels en componenten laden voor een aangekocht spel op zijn console of pc. Soms kan men ook op internet spelen tegen andere online-gebruikers.

Naast dit aanbod bestaan er op internet gratis spelletjes en zogenaamde pure online games. Deze laatste categorie zijn virtuele spellen die ergens op een server staan, vaak miljoenen gebruikers hebben en werken via een abonnementsstelsel (kredietkaart vereist). Meer dan 95% van de games in de Belgische winkelrekken beschikken over een PEGI classificatie. Een wettelijk verplichting invoeren om een classificatie op de doos te vermelden zou weinig effect hebben.

De verkoop aan minderjarigen verbieden en strafbaar maken is een versnelling hoger. In Nederland heeft men dit ingevoerd. De resultaten van een studie in 2008 door de Nederlandse staatssecretaris van Justitie naar het functioneren van Kijkwijzer en PEGI zijn onthutsend: 83% van de 11-jarige mystery shoppers kan een product met classificatie +16jaar kopen en 97% van de 15-jarigen. Nochtans blijkt dat de verkopers en burgers positief staan ten opzichte van classificatie (draagvlak) én het PEGI systeem kennen. Wat exact strafbaar is en wat niet, is minder gekend. Omdat uit dit rapport bleek dat er iets hapert bij de toepassing en controle op het terrein werd in Nederland recent werk gemaakt van afspraken met de distributiesector.

#### Derde weg

Vermits noch het verplichten van classificatie noch het verbod van verkoop aan minderjarigen *as such* een oplossing biedt, pleit ik voor een derde weg, een weg van dialoog, preventie en effectief resultaat op het terrein. Een convenant tussen de distributiesector, producenten en overheid rond:

1. naleving van de leeftijdsgrenzen bij de verkoop van games en het verifiëren bij twijfel;
2. opleiding van het personeel van de afdeling en aan de kassa's;
3. jaarlijkse meting en controle op de naleving via enquêtes bij het personeel en zogenaamde *mystery*

magazins de jeux spécifiques et en ligne. La plupart des jeux sont vendus par le biais du secteur de la distribution, sous une forme physique. Par internet, le consommateur peut de plus en plus souvent télécharger sur sa console ou son ordinateur des niveaux et des composantes supplémentaires pour un jeu qu'il a acheté. Parfois, il peut également jouer contre d'autres utilisateurs en ligne sur internet.

Outre cette offre, il existe sur internet des petits jeux gratuits et des jeux purement en ligne. Cette dernière catégorie regroupe des jeux virtuels qui se trouvent quelque part sur un serveur, ont souvent des millions d'utilisateurs et fonctionnent grâce à un système d'abonnement (une carte de crédit est requise). Plus de 95% des jeux présentés dans les rayons des magasins belges font l'objet d'une classification PEGI. L'instauration d'une disposition légale imposant de mentionner une classification sur la boîte aurait peu d'effets.

Interdire et pénaliser la vente aux mineurs constitueraient des mesures plus rigoureuses. Ces mesures ont été instaurées aux Pays-Bas. Les résultats d'une étude réalisée en 2008 par le secrétaire d'État néerlandais à la Justice sur le fonctionnement de *Kijkwijzer* et du système PEGI sont ahurissants: 83% des *mystery shoppers* âgés de 11 ans et 97% de ceux qui sont âgés de 15 ans peuvent acheter un produit ayant la classification '+16 ans'. Il s'avère cependant que les vendeurs et les citoyens sont favorables à une classification (assise sociale) et connaissent le système PEGI. Ce qui est précisément punissable et ce qui ne l'est pas est moins connu. Comme il est ressorti de ce rapport que l'application et le contrôle sur le terrain laissaient à désirer, des accords ont récemment été conclus avec le secteur de la distribution aux Pays-Bas.

#### Troisième voie

Étant donné que ni l'obligation de classification, ni l'interdiction de vente aux mineurs n'apportent, en tant que telles, une solution, nous plaçons en faveur d'une troisième voie, une voie de dialogue, de prévention et de résultat effectif sur le terrain. Une convention entre le secteur de la distribution, les producteurs et des pouvoirs publics concernant:

1. le respect des limites d'âge lors de la vente des jeux et le contrôle en cas de doute;
2. la formation du personnel du département et du personnel aux caisses;
3. l'évaluation et le contrôle annuels du respect par le biais d'enquêtes auprès du personnel et des *mystery*

*shoppers*. Deze laatste kan eventueel worden georganiseerd in samenwerking met consumentenorganisaties. Het strafbaar stellen van verkoop aan minderjarigen kan als toekomstige maatregel mocht dit convenant niet werken;

4. communicatie via affichage in de winkels en ondersteuning met een overheids campagne.

Mia DE SCHAMPHELAERE (CD&V)

*shoppers*. Ces dernières peuvent éventuellement être organisées en collaboration avec les associations de consommateurs. Il pourrait être envisagé d'ériger la vente aux mineurs en infraction pénale, si la convention ne portait pas ses fruits;

4. la communication par le biais d'un affichage dans les magasins, soutenu par une campagne des pouvoirs publics.

**VOORSTEL VAN RESOLUTIE**

DE KAMER VAN VOLKSVERTEGENWOORDIGERS,

A. overwegende dat games een steeds belangrijker onderdeel vormen van de ontspanning van jongeren én volwassenen;

B. overwegende dat een preventieve aanpak in dialoog de aangewezen formule is;

C. gelet op de resolutie van het Europees parlement van 12 maart 2009;

VRAAGT DE FEDERALE REGERING:

1. een convenant af te sluiten tussen de distributiesector, gameproducenten, consumentenorganisaties en overheid met betrekking tot:

a) de naleving van de leeftijdsgrenzen bij de verkoop van games;

b) opleiding van het personeel in de verkooppunten;

c) jaarlijkse meting en controle van de naleving;

d) communicatie naar het doelpubliek;

2. hierover verslag uit te brengen aan de Kamer van volksvertegenwoordigers in december 2009.

12 mei 2009

Mia DE SCHAMPHELAERE (CD&V)

**PROPOSITION DE RÉSOLUTION**

LA CHAMBRE DES REPRÉSENTANTS,

A. considérant que les jeux vidéo constituent une activité ludique de plus en plus importante chez les jeunes et les adultes;

B. considérant qu'une approche préventive, dans le cadre d'un dialogue, est la formule qui se recommande;

C. vu la résolution du Parlement européen du 12 mars 2009;

DEMANDE AU GOUVERNEMENT FÉDÉRAL:

1. de conclure une convention à laquelle adhéreront le secteur de la distribution, les fabricants de jeux vidéo, les organisations de consommateurs et les pouvoirs publics concernant:

a) le respect des limites d'âge lors de la vente de jeux vidéo;

b) la formation du personnel des points de vente;

c) la mesure et le contrôle annuels du respect de la réglementation;

d) la communication vis-à-vis du groupe-cible;

2. de faire rapport à ce sujet à la Chambre des représentants en décembre 2009.

12 mai 2009