

Nos membres

Sociétés de jeux vidéo



Associations professionnelles nationales



VIDEO+
GAMES
EUROPE

- 🌐 videogameseurope.eu
- ✉ info@videogameseurope.eu
- 📍 Rue Guimard 15, 1040 Brussels
- ✂ [@videogames_EU](https://twitter.com/videogames_EU)
- 📺 Video Games Europe
- 📄 Numéro d'identification dans le registre de transparence de l'UE : 20586492362-11

Illustration de couverture : BlackCoffee Design

Video Games Europe

Manifeste 2024-2029



Bien plus qu'un jeu

VIDEOGAMESEUROPE+

Avant-propos

Au cours du mandat 2019-2024, l'UE s'est concentrée sur une refonte majeure de la politique numérique avec l'ambition d'adapter l'Europe à l'ère numérique dans le but de stimuler l'innovation et de promouvoir la croissance économique.

Au cours de cette période de cinq ans, l'industrie européenne des jeux vidéo a enregistré une croissance de 16 %. Sur le plan de la contribution économique, l'industrie européenne du jeu vidéo pèse 24 milliards d'euros et emploie 110 000 travailleurs qualifiés sur l'ensemble du continent. S'agissant du rôle de notre secteur dans la société, 53 % des Européens jouent aux jeux vidéo, 46,7 % des joueurs sont des femmes et des jeunes filles et l'âge moyen d'un joueur est de 32 ans. Les jeux vidéo offrent des heures de divertissement, mais ils permettent également aux jeunes d'acquérir d'importantes compétences numériques. Nous savons que les filles qui jouent aux jeux vidéo ont trois fois plus de chances de poursuivre des études en STIM (Science, Technologie, Ingénierie et Mathématique).

L'Europe n'est peut-être pas le berceau des grandes plateformes de jeux vidéo, mais c'est un territoire florissant de la création de contenu. De nombreux jeux vidéo de renom ont été développés en Europe, avec par exemple : Anno series (Ubisoft, Germany),

Assassin's Creed (Ubisoft, France), Baldur's Gate III (Larian Studios, Belgique), Cities: Skyline (Paradox Interactive, Suède), Cyberpunk 2077 (CD Projekt, Pologne), The Horizon Series (Guerrilla Games, Pays-Bas), Just Dance (Ubisoft, France), Microsoft Flight Simulator (Asobo, France), Minecraft (Mojang Studios, Suède), Ori and the Blind Forest (Moon Studios, Autriche), Stray (BlueTwelve Studios, France) ou The Witcher 3 (CD Projekt, Pologne), pour n'en citer que quelques-uns.

Le succès et la popularité s'accompagnent de responsabilités. Le système de classification par âge (PEGI pour Pan European Game Information), qui a fêté ses 20 ans en 2023, est le label de confiance européen pour les parents et les personnes ayant des enfants qui jouent aux jeux vidéo. Mais PEGI est plus qu'un label, c'est aussi l'un des exemples européens les plus réussis d'autorégulation et de corégulation du secteur avec un code de conduite applicable. En plus du système PEGI, l'industrie est à la pointe de l'innovation en termes d'outils simples d'utilisation. Ils permettent aux parents et aux joueurs de gérer le temps de jeu, d'accéder à des contenus adaptés en fonction de l'âge, d'effectuer des achats et d'assurer la protection de leur vie privée.

Le mandat 2019-2024 a également mis les jeux vidéo sur le devant de la scène en

reconnaissant de plus en plus les opportunités culturelles, sociétales et économiques qu'ils apportent à l'UE, comme l'illustrent les récentes conclusions du Conseil sur les jeux vidéo et la résolution du Parlement européen sur l'Esports et les jeux vidéo. La récente communication sur [la compétitivité de l'UE au-delà de 2030](#), publiée en mars, présente la numérisation comme l'un des principaux moteurs de l'économie et le web 4.0 comme une transition technologique majeure vers un monde interconnecté sans discontinuité, intelligent et immersif. Le secteur du jeu vidéo possède une expérience sans précédent dans la création de mondes virtuels responsables, et sa technologie alimente de nombreux secteurs en innovation.

Pour le mandat 2024-2029, notre secteur appelle les décideurs politiques européens à reconnaître les jeux vidéo comme un secteur à part entière, avec ses besoins et des exigences spécifiques. Ceci est important pour libérer le potentiel de croissance future qui sera crucial pour aider l'Europe à atteindre une croissance plus durable et pour soutenir la transition technologique et numérique.

Notre vision

Au cours du prochain mandat, nous pensons que notre secteur continuera à se démarquer dans toute l'Europe si nous disposons des politiques et du soutien adéquats pour inspirer la créativité, créer des emplois qualifiés et favoriser la croissance, divertir des millions d'Européens et contribuer à la réalisation des objectifs climatiques de l'Europe.

Nous espérons raconter notre histoire et promouvoir la compréhension du caractère unique et extraordinaire de notre industrie, celle d'une industrie qui inspire la société et nous permet de continuer à jouer un rôle crucial dans l'économie numérique et créative de l'Europe.

Notre vision de la transition numérique qui se poursuit en Europe se concentre sur trois groupes clés : nos membres, les sociétés de jeux vidéo, les 110 000 personnes en Europe qui travaillent dans l'industrie et la moitié de la population européenne qui joue à des jeux.

Nos demandes à l'UE

Faire de l'Europe la place incontournable pour créer et investir dans les jeux vidéo

01

Protéger le statut du jeu vidéo en tant que combinaison unique de technologies et d'œuvres créatives. Ne pas faire de l'UE une exception mondiale en essayant d'imposer les jeux vidéo dans des secteurs où ils n'ont pas leur place.

02

Maintenir un marché ouvert et concurrentiel : toute forme de prélèvement, taxe ou redevance supplémentaire ou communautaire sur la distribution des jeux vidéo

découragerait l'investissement, freinerait l'innovation et fausserait le marché unique.

03

Adapter le programme Europe créative et étendre le règlement général d'exemption par catégorie (RGEC) aux jeux vidéo. Les adapter au secteur du jeu vidéo et à ses besoins spécifiques.

Poursuivre la réussite de l'autorégulation et de la corégulation

04

Reconnaître la valeur du système PEGI ainsi que de l'autorégulation et de la corégulation pour répondre aux préoccupations des consommateurs et des entreprises de manière rapide et efficace, en suivant l'évolution constante

du paysage numérique. L'autorégulation et la corégulation constituent un complément important aux règlements existants.

05

Adopter nos propositions pour garantir la transparence et l'équité des achats de contenu dans les jeux vidéo, en apportant clarté et certitude aux joueurs, aux consommateurs et aux parents. Travailler avec nous sur des programmes d'éducation ambitieux pour accompagner les parents dans leur connaissance et leur utilisation de contrôle parental de gestion du jeu vidéo.

06

Donner aux entreprises une chance équitable d'évaluer la manière dont elles doivent se conformer au volume sans précédent de nouveaux règlements. Évaluer si ces règlements sont adaptés à l'objectif visé

et s'ils n'entraînent pas de conséquences imprévues. Les décideurs politiques de l'UE devraient surveiller et éviter toute fragmentation du marché unique de l'UE.

Créer, attirer et investir dans les compétences et les talents

07

Investir dans l'éducation au niveau de l'UE et des États membres pour combler le déficit de compétences numériques. Créer des réseaux d'excellence, promouvoir l'apprentissage tout au long de la vie, encourager les filles à participer aux programmes STIM et perfectionner les enseignants.

08

Adopter des stratégies au niveau de l'UE et des États

membres pour attirer et retenir les meilleurs atouts du monde et des talents diversifiés.

09

Utiliser le financement du programme Horizon pour cartographier la main-d'œuvre dans le domaine des jeux vidéo, l'existence des programmes d'enseignement pertinents et les lacunes en matière de compétences qui subsistent, afin de contribuer à la réussite et à la croissance du secteur.

Soutenir l'innovation - Vous aussi rendez la propriété intellectuelle amusante

10

Maintenir un cadre solide d'application de la législation sur la propriété intellectuelle afin de soutenir l'innovation.

11

Adapter les codes NACE pour donner à l'UE les moyens d'avoir une vue globale de la valeur économique de notre industrie à forte intensité de propriété intellectuelle.

12

Protéger l'acquis de l'Union en coordonnant soigneusement les activités de normalisation des TIC dans les forums internationaux.

Télécharger



Faire de l'Europe la place incontournable pour créer et investir dans les jeux vidéo

2. Affaire C-355/12

oi+

Protéger le statut du jeu vidéo en tant que combinaison unique de technologies et d'œuvres créatives. Ne pas faire de l'UE une exception mondiale en essayant d'imposer les jeux vidéo dans des secteurs où ils n'ont pas leur place.

Video Games Europe appelle les décideurs politiques de l'UE à se saisir de la force créative et innovante des jeux vidéo et à reconnaître le caractère unique du secteur.

Nous saluons les récentes conclusions de la présidence espagnole sur les jeux vidéo et le rapport du Parlement européen sur l'Esports et les jeux vidéo, qui reconnaissent tous deux que ces derniers sont des œuvres uniques complexes, qui intègrent à la fois des logiciels et des éléments non logiciels (enregistrements sonores, enregistrements vidéo, scripts et images), ainsi que l'a établi la CJUE dans son arrêt de principe de 2014². Cela implique l'application de deux régimes juridiques distincts en matière de droits d'auteur.

Trop souvent, les jeux vidéo ont été considérés comme une sous-catégorie du



secteur audiovisuel, ou exposés à des tentatives d'imposer au secteur une réglementation semblable à celle de l'audiovisuel en déclarant que ce dernier était « non réglementé ». On a bien souvent constaté que l'Esports (le jeu vidéo compétitif) devenait une sous-catégorie du secteur des sports. Ces positions inadaptées inquiètent les entreprises du secteur : si elles se concrétisaient, au

lieu de libérer le potentiel et la capacité d'innovation des jeux vidéo, elles enfermeraient le secteur dans des modèles qui ne sont pas adaptés à la méthode de développement, de publication, de distribution et d'octroi des licences. Ceci enverrait au reste du monde le signal que l'UE n'est pas l'endroit idéal pour développer et investir dans les jeux vidéo.

02

Maintenir un marché ouvert et concurrentiel : toute forme de prélèvement, taxe ou redevance supplémentaire ou communautaire sur la distribution des jeux vidéo découragerait l'investissement, freinerait l'innovation et fausserait le marché unique.

Le soutien à l'internet ouvert et à la connectivité est crucial pour l'innovation et constitue l'un des grands principes qui ont permis au marché unique numérique européen des jeux vidéo de prospérer au cours de la dernière décennie.

Étant donné que la connectivité va continuer à gagner en importance, Video Games Europe estime qu'il devrait y avoir davantage de coordination au niveau de l'UE dans le domaine de l'attribution du spectre. La 5G et la 6G seront importantes pour permettre aux citoyens de l'UE d'accéder à un certain nombre de services, et il sera important de soutenir des services tels que les jeux dématérialisés.

L'introduction de taxes, que ce soit sous la forme de redevances de réseau ou d'autres prélèvements, ne profiterait ni aux consommateurs ni à l'écosystème en ligne en général.

Les frais de réseau seraient incompatibles avec le principe de neutralité du net



adopté dans le règlement sur l'internet ouvert. Ils imposeraient également une charge aux éditeurs de jeux vidéo de remplir une obligation légale, comme celles prévues dans la directive sur le contenu numérique qui exige que les mises à jour de sécurité pour les fournisseurs de contenu soient distribuées via internet. Cela empêcherait également les entreprises d'améliorer l'expérience des joueurs.

Les nouvelles technologies telles que le « cloud computing » ont le

potentiel de réduire de manière significative l'empreinte carbone générée par l'accès et la livraison de contenus tels que les jeux vidéo. Imposer aux producteurs de contenu des contributions pécuniaires basées sur la quantité de données transférées lors de l'utilisation de leurs services pourrait avoir pour conséquence involontaire d'encourager ces mêmes producteurs à privilégier les livraisons physiques de leurs produits. Cela aurait un impact négatif non seulement en termes de consommation d'énergie, mais aussi sur les initiatives globales en matière de durabilité et de climat.

03

Adapter le programme Europe créative et étendre le règlement général d'exemption par catégorie (RGEC) aux jeux vidéo. Les adapter au secteur du jeu vidéo et à ses besoins spécifiques.

Bien qu'il s'agisse de l'un des secteurs créatifs les plus performants et les plus résistants d'Europe, les incitations financières publiques peuvent être importantes, tant pour les petits studios que pour l'écosystème, car elles contribuent à soutenir la croissance continue du secteur, en mettant l'accent sur l'innovation et l'esprit d'entreprise.

Les États membres peuvent avoir des approches différentes quant à la manière de soutenir le secteur local, et tous ne se concentrent pas sur le financement public mais sur d'autres mesures favorisant la compétitivité, telles que les missions commerciales axées sur les exportations, ou les programmes d'innovation ou de recherche.

En ce qui concerne les instruments de financement de l'UE, le secteur des jeux vidéo a besoin des atouts suivants :

- ✦ **Une meilleure visibilité des possibilités de financement existantes**, en commençant par un dialogue sur la manière de garantir que le financement public de l'UE corresponde aux besoins et aux priorités du

secteur. Nous invitons la Commission à collaborer avec le secteur avant de définir les nouveaux objectifs du programme et les propositions de financement, dans le but d'améliorer la qualité des candidats et de veiller à ce que les projets financés par les pouvoirs publics correspondent aux besoins du secteur. Nous appelons le programme Horizon à une meilleure communication avec le secteur là où les budgets sont importants.

- ✦ **Une approche sur mesure** au lieu d'une approche du sous-secteur audiovisuel dans le cadre du programme MEDIA. Le volet MEDIA d'Europe créative se concentre sur les défis du secteur audiovisuel, qui ne sont pas adaptés ou pertinents pour le secteur du jeu vidéo. Au contraire, l'innovation, l'esprit d'entreprise et l'accès au financement devraient être au centre de l'attention afin de répondre à la forte capacité de création et d'innovation dans le domaine du développement de jeux.

- La capacité d'innovation d'un jeu devrait être

d'avantage mise en avant dans les critères de financement : les jeux sont des œuvres complexes et uniques dans lesquelles l'élément artistique interactif et la technologie jouent tous deux un rôle dans le succès du jeu.

- En vue des financements futurs, l'accent devrait être porté sur les compétences, le développement des talents, le marketing, la localisation et la constitution d'un public.

- ✦ **Un dialogue avec le secteur** devrait se tenir en amont du prochain cycle du programme Europe créative.

Une révision du règlement général d'exemption par catégorie, incluant les jeux vidéo comme une catégorie à part entière, offrirait aux États membres la souplesse nécessaire pour soutenir leur industrie locale. Le système de crédit d'impôt existant s'est avéré efficace pour promouvoir la croissance dans plusieurs pays, tels que le Canada, le Royaume-Uni, la France, l'Irlande et l'Italie.

Poursuivre la réussite de l'autorégulation et de la corégulation

04

Reconnaître la valeur du système PEGI ainsi que de l'autorégulation et de la corégulation pour répondre aux préoccupations des consommateurs et des entreprises de manière rapide et efficace, en suivant l'évolution constante du paysage numérique. L'autorégulation et la corégulation constituent un complément important aux règlements existants.

- ✦ Notre secteur possède l'un des exemples les plus réussis d'autorégulation et de corégulation en Europe : le système paneuropéen d'information sur les jeux vidéo (PEGI). Créé à la demande des institutions européennes en 2003 pour protéger les consommateurs, en particulier les jeunes, grâce à l'étiquetage des jeux vidéo par tranche d'âge, il a donné naissance aux célèbres labels PEGI 3, PEGI 7, PEGI 12, PEGI 16 et PEGI 18. Ces labels indiquent aux consommateurs, au moment de l'achat, quels jeux conviennent à quelle tranche d'âge. Jusqu'à présent, 40 000 jeux ont été labellisés par PEGI.
- ✦ 20 ans plus tard, le système PEGI est utilisé dans 40 pays et constitue un formidable exemple de réussite de l'autorégulation. Au fil des ans, certains pays ont inscrit le système dans leur droit national³.
- ✦ Le système d'étiquetage relatif à l'âge est étayé par un Code de conduite, auquel les signataires du PEGI (les développeurs ou les éditeurs des jeux qui reçoivent un label d'âge PEGI) sont contractuellement liés. Le code comprend des dispositions importantes en matière de protection des mineurs et des consommateurs, notamment en ce qui concerne la sécurité en ligne et les règles relatives à l'achat de contenu dans les jeux. En cas de non-respect du Code de conduite, la commission des sanctions du PEGI peut imposer des actions correctives et des sanctions. Pour en savoir plus sur PEGI, cliquez ici : <https://pegi.info>
- ✦ L'Accord volontaire (AV) relatif aux consoles de jeux est un autre exemple de la capacité du secteur à développer des instruments de corégulation efficaces. Mis en place en 2015 en collaboration avec la Commission européenne, l'AV relatif aux consoles de jeux est révisé tous les deux ans. Il introduit des exigences obligatoires en matière de ressources et d'efficacité énergétique pour les consoles de jeux vidéo. L'Accord volontaire s'est révélé une mesure d'autorégulation efficace, qui atteint ses objectifs et profite à l'environnement tout en préservant les performances des consoles et une expérience de jeu optimale pour les utilisateurs. À titre d'exemple, les exigences de cet accord ont permis de réduire la consommation d'énergie de 50 %. Cela démontre sa capacité à être suffisamment flexible pour s'adapter aux nouvelles innovations rapidement et de manière rentable.

05

Adopter nos propositions pour garantir la transparence et l'équité des achats de contenu dans les jeux, en apportant clarté et certitude aux joueurs, aux consommateurs et aux parents. Travailler avec nous sur des programmes d'éducation ambitieux pour accompagner les parents dans leur connaissance et leur utilisation des outils parentaux de gestion du jeu vidéo. L'amélioration de la capacité des ARN (Autorités Nationales de Régulation) à faire appliquer le cadre juridique communautaire existant est préférable à l'adoption de nouvelles lois ou réglementations.

✚ **L'équité numérique est fondamentale pour les consommateurs et les joueurs de jeux vidéo.** Les membres de Video Games Europe et de l'EGDF ont pris des mesures claires en faveur des joueurs, des parents, des tuteurs et des consommateurs. Nos propositions sont formulées [ici](#).

✚ **Les membres de Video Games Europe qui adhèrent au système PEGI** prennent très au sérieux leur responsabilité à l'égard des joueurs et des consommateurs. Depuis l'automne 2023, le Code de conduite PEGI comprend de nouvelles règles sur les contenus achetables dans le jeu, tels que les « loot boxes » ou la monnaie « in-game ». Les

législateurs devraient reconnaître l'application spécifique au secteur du Code de conduite du PEGI. En effet, ce document prévoit des sanctions, comme un complément important aux règlements existants et nouveaux, d'autant plus que l'application insuffisante de la législation européenne en matière de protection des consommateurs est considérée comme une atteinte à l'efficacité du cadre existant³.

✚ **Nous pensons que les orientations offrent plus de souplesse aux autorités** que le droit contraignant pour faire face aux nouvelles pratiques numériques. Il peut aider les entreprises à déterminer ex ante si les pratiques

qu'elles envisagent sont conformes.

✚ **Pour soutenir les autorités nationales dans leur rôle d'application de la loi**, le secteur des jeux vidéo est prêt à fournir des détails sur ses produits et services afin de s'assurer que ces dernières sont tenues à jour et informées des nouveaux développements technologiques dans le secteur.

³ L'étude comportementale de la Commission sur les pratiques commerciales déloyales dans l'environnement numérique a adopté comme l'une de ses conclusions que « l'efficacité du cadre juridique existant de l'UE peut être compromise par l'insuffisance des mesures d'application publiques et privées » et « il convient d'y remédier en améliorant les ressources et les pouvoirs des autorités chargées de l'application de la législation et en utilisant les recours collectifs... »

06

Donner aux entreprises une chance équitable d'évaluer la manière dont elles doivent se conformer à la récente série de règlements. Évaluer si ces règlements sont adaptés à l'objectif visé et s'ils ont entraîné des conséquences imprévues.

✚ Entre 2017 et 2022, les législateurs européens ont imposé au total 850 nouvelles obligations aux entreprises, ce qui représente plus de 5 000 pages de législation et ajoute une charge supplémentaire à ces dernières⁴. Bien que toutes ces dispositions ne s'appliquent pas au secteur des jeux vidéo, cette inflation réglementaire impose des coûts de déclaration et de mise en conformité importants aux entreprises, notamment aux 5 500 sociétés européennes de jeux vidéo qui, pour beaucoup, font partie des PME.

✚ **L'avalanche de nouveaux règlements a eu des conséquences inattendues pour le secteur européen des jeux vidéo**, conduisant à une incertitude juridique. Les jeux vidéo relèvent des secteurs du numérique, des technologies et de la création.



Il est donc important que les décideurs politiques comprennent leur complexité afin d'éviter d'introduire une incertitude juridique par le biais d'une législation qui chevauche des propositions qui existent ou sont en cours, des règles potentiellement contradictoires ou des propositions inadaptées par rapport à l'objectif visé. Il est par exemple

question des exigences technologiques ou des produits formatés pour d'autres secteurs ou services. Cette question souligne la valeur des systèmes d'autorégulation et de corégulation, tels que PEGI pour les sociétés européennes de jeux vidéo, un système qui continue à démontrer qu'il est une base progressive et adaptable pour le secteur.

Créer, attirer

et investir dans les compétences et les talents

07

Développer des stratégies d'éducation au niveau de l'UE et des États membres pour combler le déficit de compétences numériques. Créer des réseaux d'excellence, promouvoir l'apprentissage tout au long de la vie, encourager les filles à participer aux programmes STEAM et perfectionner les enseignants.

- ✚ Nous appelons de nos vœux un projet européen visant à créer un réseau d'excellence des établissements publics d'enseignement de l'UE, avec une offre dynamique de cours conçus avec l'aide de l'industrie en vue de répondre aux futurs besoins de recrutement et d'encourager la diversité de la main-d'œuvre.
- ✚ Nous demandons que les programmes de l'UE mettent en avant l'éducation non formelle afin de soutenir l'écosystème des talents : le financement de cours de formation professionnelle pour la main-d'œuvre déjà employée. Le développement des jeux vidéo connaît des innovations et des

avancées technologiques constantes. Aussi, la main-d'œuvre existante a besoin d'une formation régulière pour suivre le rythme des nouvelles technologies.

- ✚ Nous avons besoin de ces mesures pour combler le déficit de compétences numériques, fournir en priorité des équipements numériques et une connectivité pour l'enseignement et l'apprentissage.
- ✚ Nous demandons à l'UE de faciliter le partage des meilleures pratiques entre les États membres et d'autres organisations, en mettant l'accent sur
 - la promotion de l'inscription des filles dans les programmes STEAM, et
 - la promotion du perfectionnement des

enseignants, un objectif nécessaire car leur pénurie est particulièrement grave dans les domaines des sciences, de la technologie, de l'ingénierie et des mathématiques (STEM)⁵, un problème qui a une incidence sur la capacité d'enseigner les compétences numériques.

- ✚ Video Games Europe est prêt à partager son expérience et ses ressources sur la manière d'utiliser les jeux en classe pour orienter les élèves vers des programmes STEAM et pour créer une évaluation de l'impact des compétences pour les enseignants. En savoir plus [ici](#).

08

Adopter des stratégies au niveau de l'UE et des États membres pour attirer et retenir les meilleurs atouts du monde et des talents diversifiés en mettant l'accent sur les personnes et les politiques.



✦ **L'UE doit faciliter le travail à distance pour les travailleurs de l'UE et des pays tiers** : bien que le train de mesures sur la mobilité des talents et le réservoir européen de talents permettent de mettre en relation les demandeurs d'emploi et les offres d'emploi, et qu'ils servent de guichet unique pour les informations sur les procédures d'immigration et l'obtention des visas, l'UE a besoin de politiques migratoires efficaces pour attirer les talents sur son territoire. Elle devrait par exemple renforcer le mécanisme de partenariat

pour les talents avec davantage de pays et permettre une adoption rapide de la directive actualisée sur le permis unique. Des politiques favorables à la famille devraient également être mises en place pour soutenir la relocalisation des travailleurs. Davantage d'États membres devraient envisager de suivre :

- L'exemple de la Suède, qui attire et retient les talents internationaux grâce à un nouveau permis de séjour pour les ressortissants de pays tiers hautement qualifiés

et à des mesures de contrôle renforcées pour lutter contre l'utilisation abusive des routes migratoires.

- Les régimes électroniques de visa et de résidence de l'Estonie⁶.

✦ **Les États membres devraient continuer à réduire la disparité en matière d'emploi entre les femmes et les hommes** en mettant en place des politiques qui favorisent l'équilibre entre vie professionnelle et vie privée, des congés parentaux prolongés et des systèmes de garde d'enfants.

⁶ Estonia beyond borders: <https://e-estonia.com/estonia-beyond-borders-a-glimpse-into-the-global-village/>

09

Utiliser le financement du programme Horizon pour cartographier la main-d'œuvre dans le domaine des jeux vidéo, l'existence des programmes d'enseignement pertinents et des lacunes en matière de compétences qui subsistent, afin de contribuer à la réussite et à la croissance du secteur.



✦ **Les studios de jeux vidéo européens dépendent de l'accès aux talents locaux**, et nombre d'entre eux rencontrent des difficultés à recruter à tous les niveaux, mais surtout à des postes de direction.

✦ **Si l'Europe veut continuer à jouer un rôle de premier plan dans le développement des jeux vidéo**, une stratégie de long terme orientée vers le

vivier de talents doit être mise en place. Une telle stratégie doit commencer par cartographier les effectifs dans le domaine des jeux vidéo, l'existence des programmes d'enseignement pertinents et l'identification des lacunes en matière de compétences.

✦ **Soutenir une réserve de talents substantielle et qualitative pour notre**

industrie est également stratégique pour les besoins européens en matière de compétences et de main-d'œuvre numériques : le niveau élevé de compétences numériques et d'expertise de la main-d'œuvre dans le secteur des jeux vidéo est attrayant pour d'autres (secteurs technologiques mais aussi ceux de la transformation numérique).

Soutenir l'innovation

Vous aussi rendez la propriété intellectuelle amusante

10

**Maintenir un cadre solide
d'application de la législation
sur la propriété intellectuelle
dans toutes les propositions
législatives.**

✦ Il est de la plus haute importance de disposer d'un cadre solide en matière de propriété intellectuelle et de faire respecter cette dernière, car elle est l'essence même de la création des jeux vidéo. Le développement d'un jeu peut prendre plusieurs années et impliquer plusieurs milliers de contributeurs. La propriété intellectuelle et sa protection constituent la base de l'investissement dans ce processus de développement ainsi que le moteur du retour sur investissement.

✦ Des modèles de licence innovants conduisent à de nouvelles activités économiques comme le esports, lequel s'appuie sur la propriété intellectuelle des jeux vidéo pour promouvoir, accueillir, diffuser et créer du contenu autour des compétitions.



La propriété intellectuelle et la technologie des jeux vidéo traversent les frontières, et pas seulement pour se diriger vers d'autres secteurs du contenu créatif. Elle s'étend à de nombreux autres en offrant des possibilités d'octroi de licences et des exemples d'utilisation d'environnements virtuels supplémentaires dans des secteurs comment l'éducation, l'aménagement de la ville et des transports, la conception automobile

et même la formation des astronautes à l'Agence spatiale européenne.

✦ Il est important que l'acquis et les principes de l'UE et de la communauté internationale qui s'appliquent à la propriété intellectuelle soient respectés dans toutes les propositions législatives, qu'il s'agisse du droit à la réparation, de la loi sur les données, de la loi sur l'IA ou de la loi sur les services numériques.

11

Adapter les codes NACE afin de doter l'UE des outils nécessaires pour avoir une image complète de la valeur économique de la forte intensité de propriété intellectuelle de notre industrie.



- Les codes NACE⁷ sont actuellement en cours de révision. Il existe de multiples catégories de codes NACE auxquelles les développeurs et les éditeurs de jeux vidéo peuvent s'inscrire, ce qui constitue une base fragmentée et imprécise en vue de la collecte de données.
- Nous demandons des catégories claires pour les sociétés de jeux vidéo, y compris pour le

esports.

L'importance des codes NACE est évidente : ils constituent l'élément principal de la méthodologie adoptée par l'EUIPO pour évaluer la contribution des industries à forte intensité de DPI dans les performances économiques de l'UE. Des codes NACE cohérents et clairs sont nécessaires pour obtenir des données

harmonisées sur le nombre d'entreprises, de salariés, de revenus et d'immatriculations de nouvelles entreprises, dans le but de pouvoir mesurer la santé économique, la croissance et la capacité d'innovation. Ils permettront de mieux comprendre la contribution du secteur à l'économie européenne.

12

Protéger l'acquis de l'Union en coordonnant soigneusement les activités de normalisation dans les forums internationaux.

- La normalisation est une question d'importance stratégique pour l'UE et sa compétitivité future. Le secteur des jeux vidéo fait remarquer que d'autres régions du monde ont mis en place des stratégies spécifiques de normalisation des TIC et d'autres domaines au sein d'organisations internationales de normalisation, telles que l'ISO, l'IEEE, l'UIT et d'autres organisations. Les activités de normalisation et les spécifications des TIC peuvent avoir un impact sur la capacité des entreprises européennes à innover et à créer de nouvelles propriétés intellectuelles. Les propositions de normalisation des TIC peuvent avoir un impact sur les droits d'auteur, l'expression créative, la gestion des licences et le choix des technologies.





Nos actions



Notre engagement en faveur de la sécurité en ligne et de la protection des droits de l'enfant



Notre engagement en faveur du climat



Diversité, égalité et inclusion



Notre engagement en faveur de la sécurité en ligne et de la protection des droits de l'enfant

Chaque enfant a le droit d'être respecté, protégé et responsabilisé en ligne et hors ligne. Les enfants ont le droit de jouer, de créer et de participer activement à la communauté par le biais de l'inclusion numérique. Il est important de noter que les enfants ont droit à la protection et au respect de leur vie privée.

Compte tenu du fait que plus de 53 % de la population européenne joue à des jeux vidéo dans toutes les

tranches d'âge, que les jeux vidéo sont un passe-temps populaire pour les enfants, le secteur s'est engagé très tôt dans son histoire en faveur d'une expérience de jeu sûre qui convienne à la fois aux parents et à leurs enfants.

Par un processus de développement sur plus de vingt ans, le secteur des jeux vidéo dispose d'un cadre solide pour donner la priorité à la sécurité des jeux en ligne, car il s'est engagé à faire en sorte que

l'interaction au sein des jeux vidéo en ligne soit à l'abri des contenus illégaux et des contenus susceptibles d'être inappropriés pour les enfants.

Diverses actions et outils sont en place depuis de nombreuses années et constituent des exemples de bonnes pratiques pour d'autres secteurs. Ensemble, ces outils constituent une approche de la sécurité par la conception :

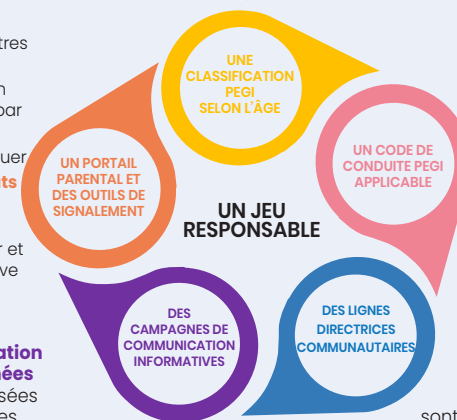
Nous disposons de portails pour les joueurs et les parents qui sont en capacité de :

- **Restreindre les communications** avec d'autres personnes
 - **Bloquer l'accès aux jeux** en fonction de la classification par âge du PEGI
 - **Limiter le temps passé** à jouer
 - **Bloquer ou limiter les achats** de contenu dans le jeu
- Des outils de signalement dans le jeu** qui peuvent filtrer et modérer de manière proactive les conversations textuelles.

Des campagnes d'information et de communication menées dans toute l'Europe organisées chaque année et disponibles dans les langues locales

Pour en savoir plus sur notre engagement en faveur d'un jeu amusant et responsable, cliquez ici : videogameseurope.eu/responsible-gameplay

Un contenu adapté à l'âge, conformément aux critères de **classification par âge du système PEGI**



Nous disposons d'un Code de conduite PEGI à force exécutoire : celui-ci stipule que les environnements de jeu en ligne doivent être exempts de contenus et de comportements inappropriés, et que des outils de signalement, d'inhibition et de blocage doivent être mis en place.

Des lignes directrices communautaires sont en place pour chaque jeu



Notre engagement en faveur du climat

† L'industrie des jeux vidéo partage la conviction de l'Union européenne que la lutte contre le changement climatique est l'un des défis les plus urgents du 21e siècle. Elle a donc pris de nombreuses initiatives environnementales et s'efforce d'améliorer l'efficacité énergétique de ses appareils.

† Video Games Europe collabore avec le programme des Nations unies pour l'environnement sur des projets comme Playing for the Planet et le Green Game Jam. Par leur portée mondiale unique, les jeux vidéo offrent la possibilité d'éduquer, d'inspirer et de soulever des questions qui font réfléchir par le biais de jeux et de récits novateurs. De plus en plus de jeux vidéo intègrent du contenu en lien avec le changement climatique, un élément accueilli favorablement par les joueurs.

† Les innovations, les technologies, les méthodes de travail interdisciplinaires et créatives, les récits interactifs captivants et les approches



pédagogiques développées dans l'industrie des jeux vidéo ont un effet d'entraînement positif sur d'autres industries et sur la société dans son ensemble, et contribuent à construire un avenir plus durable dans un large éventail de secteurs.

† Les nouvelles technologies telles que le cloud, favorisent le développement de modèles économiques innovants dans l'industrie des jeux vidéo (c'est-à-dire des services dans le cloud tels que PlayStation Now ou Xbox Game Pass), et sont bénéfiques pour l'optimisation à long terme de la consommation d'énergie. La technologie du cloud

permet aux joueurs de découvrir les jeux vidéo sans avoir à les télécharger, ce qui limite la quantité de données transférées au lieu de l'augmenter. Un bon exemple est celui de Microsoft Flight Simulator (Asobo Studio, Microsoft, 2020), qui intègre 37 000 aéroports, 2 millions de villes, 1,5 milliard de bâtiments, 2 billions d'arbres et 117 millions de lacs, à partir d'images satellites représentant au total plus de 2,5 pétaoctets de données.

Pour en savoir plus sur notre engagement en faveur du climat, cliquez ici : videogameseurope.eu/games-in-society/climate-commitment



Diversité, égalité et inclusion

† L'industrie des jeux vidéo s'engage à partager les meilleures pratiques et à montrer comment celles-ci peuvent favoriser l'égalité, la diversité et l'inclusion au sein de la population active et de l'écosystème. Nos membres, dans toute l'Europe et dans le monde entier, s'engagent dans une variété de projets qui stimulent les initiatives autour de la DEI.

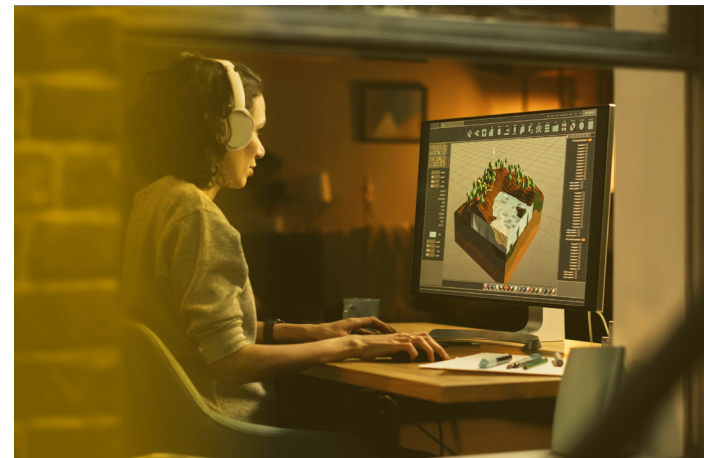
Il est essentiel que l'industrie s'efforce de

† refléter l'égalité de genre dans son personnel et dans les jeux vidéo eux-mêmes. D'après les enquêtes nationales, 23,7 % des travailleurs du secteur du jeu vidéo sont des femmes, et ce chiffre augmente d'année en année. Nous sommes encouragés par des données récentes dans certains pays qui montrent une augmentation significative des femmes au niveau des nouvelles embauches sur le marché du travail. En

2022, 44 % des nouvelles recrues en Suède étaient des femmes. À titre de comparaison, dans le secteur des TIC, les femmes représentent actuellement 17 % de la main-d'œuvre.

† À travers notre collaboration avec [Women in Games](#), nous soutenons leur guide « A Level Playing Field », un document qui oriente les studios sur les meilleures pratiques et la meilleure façon de créer un lieu de travail égalitaire et inclusif.

† L'accessibilité est un facteur extrêmement important pour notre secteur. Nos membres investissent considérablement dans des manettes adaptatives pour consoles permettant aux joueurs en situation de handicap de jouer comme n'importe quel autre joueur. D'autres ont ouvert leurs communautés de brevets pour que d'autres développeurs puissent les utiliser et fournir des conseils aux développeurs.



Pour en savoir plus sur nos actions, cliquez ici : videogameseurope.eu/games-in-society/our-diversity-pledges