

NOUVELLE CAMPAGNE 'JOUEZ MALIN' POUR UNE PRATIQUE DE JEU SAIN ET RESPONSABLE

Plus de 60 % des parents belges aimeraient être davantage informés sur les jeux joués par leurs enfants

Bruxelles, le 22 novembre - La plupart des parents belges ayant des enfants âgés de 8 à 16 ans sont très attentifs au comportement de jeu de leurs enfants. Cependant, 62 % d'entre eux souhaiteraient avoir davantage d'informations concernant les jeux vidéo auxquels leurs enfants jouent. Ce sont les chiffres qui ressortent d'une étude menée par la Belgian Entertainment Association (BEA), la fédération du secteur des jeux vidéo en Belgique. Selon l'étude, un peu moins d'un parent sur quatre utilise aujourd'hui les outils de contrôle parental pourtant mis à leur disposition sur toutes les plateformes. Afin d'aider les parents à favoriser une pratique de jeu saine et responsable auprès des plus jeunes, la Belgian Entertainment Association lance la campagne www.jouezmalin.be, avec le soutien du ministre de l'Agenda numérique, Alexander De Croo, et du ministre flamand de la Culture, des Médias et de la Jeunesse, Sven Gatz.

Les jeux font partie intégrante de la vie de nos enfants

Les enfants jouent en moyenne **5 heures par semaine** et seulement **20 %** d'entre eux déclarent jouer **plus de 7 heures par semaine**. Plus de 8 parents sur 10 (84,9 %) indiquent que leurs enfants jouent parfois à des jeux sur leur propre smartphone. Les enfants jouent souvent à des jeux tels que Candy Crush, mais Super Mario Bros et Fortnite restent également très populaires.

Sandrine Corman, ambassadrice de la campagne 'Jouez malin' et maman de deux garçons, confirme ces conclusions : « Mes enfants adorent jouer aux jeux vidéo. Ils me racontent souvent leur partie ou m'expliquent comment leur jeu fonctionne. Même si je ne comprends pas tout, j'aime beaucoup en parler avec eux et cela me permet de découvrir un monde totalement nouveau ! Bien que je n'ai rien contre le fait qu'ils jouent aux jeux vidéo, je trouve qu'il est important de favoriser un cadre de jeu sain et d'informer les parents sur les outils existants. »

Alexander De Croo, ministre de l'Agenda numérique : « La technologie numérique transforme notre société et l'environnement de jeu de nos enfants à un rythme effréné. L'enquête démontre qu'il n'est pas toujours facile pour les parents de suivre de près toutes ces évolutions. Toutefois, il est extrêmement important que les parents acquièrent les compétences numériques nécessaires pour permettre à leurs enfants de jouer de manière saine et responsable. »

La plupart des parents aimeraient être mieux informés quant au comportement de jeu de leurs enfants.

62 %
des
parents

Bien que 71 % des parents aient déjà joué à un jeu avec leurs enfants, 62 % d'entre eux aimeraient être mieux informés quant au comportement de jeu de leurs enfants. Les parents de garçons qui jouent aux jeux vidéo semblent être mieux informés que les parents de filles. 67 % des parents ayant un ou plusieurs garçons déclarent être conscients du comportement de jeu adopté par leurs enfants, tandis que ce pourcentage n'atteint que 58 % chez les parents qui ont une ou plusieurs filles jouant aux jeux vidéo.

Elke Boudry, attachée de presse du Centre flamand de la connaissance Mediawijs : « En discutant avec leurs enfants de leurs jeux et comportement de jeu, les parents peuvent directement instaurer des règles adéquates. De cette manière, ils mettent fin à leurs préoccupations et garantissent des loisirs sains à leurs enfants. De plus, les classifications par âge instaurées par PEGI (Pan European Game Information) et les outils de contrôle parental peuvent être des dispositifs très utiles, à condition que les enfants et les parents en parlent au préalable. Plus un parent en sait à propos des jeux, plus les règles seront instaurées de manière efficace. »

Seul 1 parent sur 4 utilise les outils de contrôle parental

Bien que la majorité des parents belges soient conscients qu'il existe des outils permettant une pratique de jeu saine et responsable, seulement 1 parent sur 4 (24,9 %) les utilise réellement. La majorité des parents (68 %) envisageraient d'installer un système de contrôle parental sur les appareils de jeu utilisés par leurs enfants, sans pour autant le faire. Cela peut indiquer une certaine méconnaissance des dispositifs à leur disposition ainsi que de la manière de les mettre en place.

Pieter Swaelens, directeur général de la Belgian Entertainment Association, explique :

« Nous constatons que beaucoup de parents ne sont pas tout à fait au courant du fonctionnement et du contenu des jeux vidéo auxquels leurs enfants jouent. Cependant, aujourd'hui, les jeux vidéo représentent une part importante de leur environnement et de leur éducation. Notre secteur prend ses responsabilités de manière sérieuse, surtout lorsqu'il s'agit de personnes mineures. C'est pourquoi, nous lançons aujourd'hui la campagne de sensibilisation 'jouez Malin'. Au travers du site internet 'jouezmalin.be', nous voulons informer le mieux possible les parents sur les moyens que le secteur met à leur disposition pour stimuler une pratique des jeux vidéo saine et responsable. »



Sven Gatz, ministre flamand de la Culture, de la Jeunesse et des Médias : « Les jeux ne sont plus un produit de niche, ils font désormais partie intégrante du monde de nos enfants. Énormément de jeunes jouent tous les jours. Comme par le passé, ils ont besoin de parents qui leur montrent comment grandir de manière saine et ludique. »

Les outils de contrôle parental sont d'excellents dispositifs qui aident les parents à créer un environnement de jeu sain, intelligent et responsable. Grâce à ces dispositifs, il est par exemple **possible de bloquer l'accès à certains sites** ou **d'empêcher le chat avec des étrangers**. Trois quarts (75,3 %) des parents indiquent savoir comment contrôler les dépenses que leurs enfants pourraient faire en ligne. De plus, de nombreux parents indiquent connaître les outils qui permettent de **rendre certains sites inaccessibles** (63,8 %) et de **fixer une limite de temps de jeu** (61,7 %). Cependant, les parents semblent moins bien informés quant à la possibilité de bloquer certains contenus qui ne sont pas appropriés à l'âge de leurs enfants, de verrouiller certaines applications ou de **restreindre la communication avec des joueurs inconnus**.

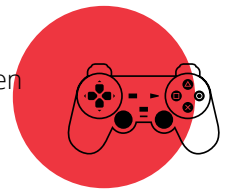
Dirk Bosmans, Operations Director au sein de PEGI : « Les parents peuvent utiliser toute une série d'outils utiles afin que le jeu à la maison reste une activité amusante et responsable. Le système de classification développé par PEGI est une bonne indication du type de contenu que le jeu comporte. Les paramètres de contrôle parental disponibles sur chaque console de jeu sont également très pratiques : ils aident les parents à garder un certain contrôle sur ce qui a été convenu avec leurs enfants. »

Bruno Urbain de la Fédération des développeurs de jeux vidéo de Wallonie (WALGA) et David Verbruggen de la Fédération officielle flamande des Jeux (FLEGA) confirment : « La télévision, internet, les réseaux sociaux, le smartphone, les jeux... font aujourd'hui partie intégrante de la vie des enfants et des jeunes. La plupart des parents considèrent l'utilisation de ces différents médias par leurs enfants comme quelque chose de positif mais également comme un véritable défi. C'est pourquoi, le secteur des jeux vidéo met de nombreux outils à leur disposition afin de les aider à s'adapter. Aujourd'hui, ces dispositifs ne sont pas encore assez connus. C'est la raison pour laquelle nous avons décidé, en tant qu'industries locales, de lancer cette campagne. »

**VOUS VOULEZ EN SAVOIR PLUS SUR LES JEUX ?
SURFEZ MAINTENANT SUR WWW.JOUEZMALIN.BE !**

Vous avez des enfants et vous désirez en savoir plus sur l'univers des jeux vidéo ?

Le site jouezmalin.be initie les parents à l'univers des jeux vidéo. Vous y trouverez des trucs & astuces pour que votre enfant adopte un comportement de jeu sain et responsable. Vous découvrirez comment protéger (la vie privée de) votre enfant lorsque celui-ci joue en ligne, pourquoi il est important de jouer de temps en temps avec lui et pourquoi ces jeux sont beaucoup plus instructifs que vous ne l'aviez peut-être imaginé. Affinez vos connaissances en la matière !








Connaissez-vous bien l'univers des jeux ? Testez vos connaissances !

Que savez-vous sur les nouveaux jeux vidéo ?
Pouvez-vous nous dire quel est le jeu préféré de votre enfant ?
En bref : êtes-vous un amateur ou un véritable pro ?

Faites le test dès maintenant sur www.jouezmalin.be/testez-vos-connaissances

Les appareils électroniques les plus couramment utilisés pour jouer à des jeux sont :

-  Smartphone **(84,9 %)**
-  Tablette **(79,1 %)**
-  Ordinateur **(62,8 %)**
-  Television **(66 %)**
-  Console de jeu portable **(43,2 %)**

Top 5 des outils de contrôle parental que les parents connaissent :

1. S'assurer que son enfant ne peut pas dépenser d'argent en ligne **(75,3 %)**.
2. Rendre certains sites inaccessibles à son enfant **(63,8 %)**.
3. Instaurer une limite de temps de jeu **(61,7 %)**.
4. Rendre inaccessibles certains contenus qui ne sont pas destinés au groupe d'âge **(56,4 %)**.
5. Verrouiller certaines applications **(47,3 %)**.

Plus d'informations :



LAURA GODINHO
PR Manager Famous Relations
laura.godinho@famousrelations.be
[+32 485 64 29 52](tel:+32485642952)

PIETER SWAELENS
BEA
pieter.swaelens@belgianentertainment.be
[+32 476 87 89 31](tel:+32476878931)

DAVID VERBRUGGEN
FLEGA
david.verbruggen@flega.be
[+32 473 96 85 67](tel:+32473968567)

BRUNO URBAIN
WALGA
bruno.urbain@fishingcactus.com
[+32 497 22 40 37](tel:+32497224037)

À propos de l'enquête

Étude en ligne réalisée par l'agence de recherche iVOX pour le compte de BEA (Belgian Entertainment Association) entre le 23 octobre 2018 et le 7 novembre 2018 auprès de 600 parents belges ayant des enfants âgés de 8 à 16 ans qui jouent à des jeux vidéo, représentatifs par sexe, région, âge et diplôme. La marge d'erreur maximale pour 600 Belges est de 3,94 %.

À propos de la campagne 'Jouez Malin'

'Jouez Malin' a été lancée par la Belgian Entertainment Association (BEA), l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE), Fédération officielle flamande des Jeux (FLEGA), l'Association wallonne des jeux (WALGA), PEGI, l'European Games Developer Federation (EGDF) et screenbrussels. La campagne est officiellement soutenue par le Ministre fédéral de l'Agenda numérique et par le Ministre flamand de la Culture, des Médias, de la Jeunesse, et Bruxelles.

À propos de BEA

BEA - Belgian Entertainment Association - est la fédération représentant les associations des producteurs et des distributeurs du monde de la musique, des films et des jeux vidéo en Belgique : BEA Music, BEA Video et BEA Interactive. La BEA a pour mission de soutenir, protéger et promouvoir les secteurs du film, de la vidéo, de la musique et des jeux. La BEA agit comme porte-parole de ces différents secteurs auprès du gouvernement, des organismes consultatifs et des associations professionnelles. Le BEA conseille également ses membres dans divers domaines, tels que les procédures judiciaires. Le BEA est également une source d'information pour ses membres, pour les médias et pour le public sur le marché du divertissement et de l'industrie du divertissement. Enfin, la BEA promeut l'œuvre de ses membres et les protège contre les offres illégales et la concurrence déloyale.

À propos de FLEGA

FLEGA, la Fédération officielle flamande des Jeux, soutient l'industrie flamande des jeux et rassemble toutes les personnes et entreprises flamandes actives dans l'industrie flamande des jeux (tels que les développeurs, les prestataires de services, les organisations éducatives, les chercheurs, les vendeurs, les éditeurs locaux...). La FLEGA défend et promeut de manière proactive les intérêts de ses membres. La FLEGA conseille également ses membres et les encourage à partager diverses informations et connaissances. La FLEGA représente ses membres auprès des autorités, des organisations internationales et d'autres entreprises en dehors du secteur des jeux vidéo.

À propos de WALGA

WALGA est la fédération des développeurs de jeux vidéo de Wallonie. Leur mission est de rassembler, structurer, stimuler et représenter l'industrie wallonne active dans la création de jeux (les développeurs, prestataires de services, les organisations éducatives, les chercheurs, les vendeurs, les éditeurs locaux...). Leur objectif est d'accompagner ces entreprises au niveau local, régional et international et aider la filière à se pérenniser. L'organisation d'événements et/ou de missions spécifiques auprès d'autorités aussi bien régionales qu'internationales sont les moyens principaux pour y arriver.

À propos de ISFE

L'ISFE (Interactive Software Federation of Europe) regroupe les associations professionnelles réparties dans plus de 18 pays européens et 14 des principales sociétés et éditeurs de jeux vidéo. Secteur créatif ayant connu la plus forte croissance en Europe, l'industrie a engrangé plus de 20 milliards d'euros en 2017 et compte une communauté de joueurs de plus de 250 millions de personnes en Europe. L'ISFE a pour mission de porter la voix du secteur et soutenir son potentiel créatif auprès des décideurs politiques, ainsi que de promouvoir un environnement de jeu sain et responsable.

À propos de PEGI

Pan European Game Information, ou PEGI, est un système européen de classification par âge. Grâce aux icônes apposées sur la boîte du jeu et qui concernent l'âge et le contenu du jeu, le système PEGI fournit des informations aux parents et aux tuteurs sur les éléments qui seraient potentiellement inappropriés. PEGI est conçu pour aider les parents européens à prendre des décisions éclairées quant à l'achat de jeux vidéo et pour ordinateur. Le système a été introduit en avril 2003 et a été développé par la Fédération européenne du logiciel interactif (ISFE). Le système PEGI a permis de remplacer un certain nombre de systèmes nationaux de classification d'âge par un système unique désormais utilisé dans la plupart des pays européens.

