

L'étude « Jouer Malin, Jouer Serein » montre que 75 % des parents trouvent que les jeux vidéo peuvent être bénéfiques pour leurs enfants et leur famille

Le deuxième sondage annuel mené par Microsoft sur les parents montre que ceux-ci souhaiteraient obtenir des outils et des informations afin de mieux suivre le comportement de leurs enfants face aux jeux vidéo et de mettre en place un environnement de jeu en ligne plus sûr.

Paris, le 5 mars 2009 – La majorité des parents européens et américains voient les jeux vidéo d'un bon œil. En effet, 61 % d'entre eux affirment que les jeux favorisent les contacts sociaux tandis qu'un peu plus de la moitié (52 %) trouvent que les jeux vidéo permettent de rapprocher leur famille. En outre, les parents souhaitent prendre les mesures nécessaires pour faire en sorte que leurs enfants jouent à des jeux adaptés. L'étude montre également qu'ils cherchent activement des informations et du soutien. Le sondage de l'année dernière a montré que 60 % des parents se sentaient suffisamment informés quant aux fonctions intégrées des consoles de jeu et des systèmes d'exploitation leur permettant de contrôler l'accès de leurs enfants. Cette année, 75 % d'entre eux affirment maîtriser les systèmes de contrôle parental. C'est la France qui occupe la tête du classement avec le plus grand nombre de parents bien informés (81 %). L'Allemagne suit de près avec 75 %. Viennent ensuite l'Italie (74 %), le Royaume-Uni et les États-Unis (ex aequo avec 73 %).

Les parents recherchent une technologie et des outils qui leur permettraient de surveiller le temps de jeu de leurs enfants

Les parents s'inquiètent davantage du temps que leurs enfants consacrent aux jeux vidéo. Cette constatation s'inscrit dans la lignée des résultats obtenus l'année dernière. En effet, la moitié seulement des parents interrogés avaient déclaré maîtriser le temps passé par leurs enfants devant les jeux vidéo. Pour résoudre ce problème, les parents ont besoin de conseils. Par exemple, 62 % d'entre eux ont indiqué qu'ils apprécieraient de nouvelles fonctions leur permettant de surveiller le temps que leurs enfants consacrent aux jeux vidéo. En revanche, 66 % déclarent qu'ils préféreraient opter pour un outil de discussion parent-enfant leur permettant d'établir les règles d'utilisation en la matière. Le Family Guide de Microsoft vise à offrir ce type d'outil aux parents. Leurs autres sources d'information favorites sont les sites spécialisés, les catégories d'âge affichées et les autres parents. Cette recherche a permis à Microsoft de mettre à disposition des informations, dont le Family Guide, par le biais du vecteur préféré des parents : l'Internet. Microsoft a donc créé le site www.xbox.com/playsmartplaysafe. La mise en ligne du site Internet est prévue pour aujourd'hui. Il

s'agit d'un espace mettant à disposition des informations relatives aux outils de contrôle parental ainsi qu'à la manière de les activer chez soi.

« Microsoft s'engage à former les parents quant aux outils et ressources disponibles afin de les aider à assurer le suivi des jeux auxquels jouent leurs enfants sur Xbox 360 et Windows Vista », affirme Richard Teversham, Business & Strategy Director IEB, Microsoft. « Nous sommes ravis de constater l'augmentation de la notoriété des fonctions de contrôle parental offertes par Microsoft, dont le Minuteur Parental et les catégories d'âge, dont le système de classification par âge (PEGI et PEGI Online). Nous devons toutefois faciliter l'utilisation de ces outils pour les parents. L'étude a montré que les parents sont convaincus que les jeux vidéo devraient disposer de fonctions supplémentaires qui les aideraient à définir l'usage adéquat pour leurs enfants (63 %). Leurs principales inquiétudes sont les suivantes : savoir à quels jeux jouent leurs enfants, avec qui ils sont en contact en ligne et pouvoir contrôler le temps qu'ils passent à ces activités. La démarche Jouer Malin, Jouer Serein vise à répondre à ces attentes. »

Les catégories d'âge affichées sont l'outil favori des parents lorsqu'ils doivent prendre une décision au sujet d'un jeu.

L'outil principalement utilisé par les parents pour établir si un jeu est adapté à leur enfant est le symbole représentant la catégorie d'âge. L'étude a montré que 96 % des parents tiennent à vérifier la catégorie d'âge affichée pour les jeux vidéo auxquels leurs enfants jouent. On constate que 85 % d'entre eux contrôlent si les jeux hors ligne sont adaptés et 81 % d'entre eux le font pour les jeux en ligne.

« Nous sommes ravis de voir que de nombreux parents utilisent le système de classification par âge PEGI. L'avantage de ce système paneuropéen est qu'il garantit l'utilisation des mêmes normes pour les jeux auxquels vos enfants jouent chez un ami qui habiterait un peu plus loin dans la rue ou avec un joueur en ligne se trouvant dans un autre pays », explique Simon Little, directeur général de l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE). « La réussite du système PEGI est due à la collaboration entre l'industrie du jeu vidéo, les associations nationales et les sociétés telles que Microsoft qui peuvent transmettre ce message au consommateur. »

Les données obtenues avec cette étude viennent renforcer les conclusions d'un rapport du Comité sur le marché intérieur du Parlement européen, lequel atteste que les jeux vidéo ont « un effet globalement positif pour le développement du cerveau de l'enfant » et que les « jeux vidéo n'ont pas seulement une portée récréative, ils peuvent aussi être utilisés à des fins pédagogiques et

médicales ». Le rapport du Parlement européen a également souligné les avantages du système de classification PEGI et PEGI Online. Cette approche paneuropéenne permet en effet d'établir un environnement de jeu en ligne plus sûr.

L'engagement de Microsoft envers les familles est permanent

Xbox a été le premier système de jeu vidéo et de divertissement doté d'un outil de contrôle parental adapté à l'utilisation en ligne et hors ligne. Regroupées sous l'appellation Contrôle Parental, ces commandes permettent aux parents et aux tuteurs de définir les règles relatives aux jeux, de prendre une décision éclairée quant au contenu et d'établir avec qui leurs enfants peuvent jouer en ligne. La nouvelle interface Xbox LIVE va même plus loin en demandant aux utilisateurs dès leur première connexion s'ils souhaitent définir les réglages par défaut en matière de contrôle parental. Windows Vista dispose d'outils analogues en termes de contrôle parental, lesquels permettent aux parents d'accompagner leurs enfants pendant le jeu, la navigation et l'utilisation globale de l'ordinateur. Ces commandes permettent aux parents d'établir avec quels jeux leurs enfants peuvent jouer, quels programmes ils peuvent utiliser, quels sites Web ils peuvent visiter et quand. Avec plus de 28 millions de consoles Xbox 360 vendues, Microsoft s'engage à donner aux parents les outils dont ils ont besoin.

Microsoft fait par ailleurs partie du collectif de neuf partenaires* composé des pouvoirs publics, d'acteurs économiques et d'associations à l'origine de l'initiative PédaGoJeu, un site qui décrypte l'univers des jeux vidéo aux parents et aux éducateurs.

Ce besoin d'information des parents et éducateurs a été largement exprimé et a notamment fait l'objet d'une recommandation des acteurs composant le groupe de travail du Forum des droits sur l'internet de novembre 2007. Dans le cadre du suivi de ces travaux, la mobilisation des acteurs a été importante et a abouti à la mise en place de PédaGoJeu.

L'objectif de PédaGoJeu consiste à répondre aux préoccupations et interrogations des parents pour mieux accompagner leurs enfants dans leur apprentissage du jeu vidéo : à quoi les parents doivent-ils être vigilants ? quels sont les atouts de ces jeux ? comment se renseigner sur le contenu d'un jeu ? Les questions de la dépendance ou du temps de jeu trouveront également réponses sur www.pedagojeux.fr. Le joueur averti n'est pour autant pas en reste, et pourra trouver une foule d'informations pratiques sur les aspects les plus pointus des jeux vidéo.

Le sondage annuel *Jouer Malin, Jouer Serein !* de Microsoft

Cette étude indépendante a été menée sur plus de 2500 parents au Royaume-Uni, en France, en Allemagne, en Italie et aux États-Unis. Elle visait à jauger les réactions sur différents aspects associés aux jeux vidéo. Il s'agit du deuxième volet de la campagne *Play Smart, Play Safe* de Microsoft. Celle-ci s'intègre au programme homonyme destiné aux parents et visant à leur fournir ainsi qu'aux parties prenantes les informations et les outils nécessaires pour offrir aux enfants de tous âges une expérience amusante, sûre et équilibrée en matière de jeux vidéo.

* 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.

****FIN****

A propos de la Xbox 360

La Xbox 360 est la console de référence en matière de jeux vidéo et de divertissement. Aucun autre service ne propose la qualité et la variété du catalogue de jeux et de divertissements de la Xbox 360. Véritable centre numérique du foyer, la Xbox 360 associe la richesse du contenu à un réseau social en ligne qui offre une expérience de divertissement sans limite et qui peut être partagée à la maison ou à travers le monde. Pour plus d'informations, rendez-vous à l'adresse <http://www.xbox.com/xbox360>.

A propos du Xbox LIVE

Le Xbox LIVE rassemble 17 millions de membres à travers 26 pays autour du divertissement qu'ils aiment. Jamais autant de divertissements n'ont été accessibles aussi facilement depuis son salon. Le Xbox LIVE est également un réseau social unifié qui réunit vos amis où qu'ils soient – dans votre salon ou à l'autre bout du monde. Pour plus d'information sur le Xbox LIVE, rendez-vous à l'adresse : <http://www.xbox.com/fr-FR/live>

À propos de Microsoft

Fondée en 1975, Microsoft (cotée au NASDAQ sous le symbole MSFT) est le leader mondial du logiciel. La société développe et commercialise une large gamme de logiciels, accessoires et services à usage professionnel et domestique. La mission de Microsoft est de mettre son expertise, sa capacité d'innovation et la passion qui l'anime au service des projets, des ambitions et de la créativité de ses clients et partenaires, afin de faire de la technologie leur meilleure alliée dans l'expression de leur potentiel. Créée en 1983, Microsoft France emploie plus de 1 200 personnes. Depuis le 1er février 2005, la présidence est assurée par Eric Boustouller.

À propos de l'Interactive Software Federation of Europe (ISFE)

L'Interactive Software Federation of Europe (ISFE) représente les intérêts du secteur du jeu vidéo en Europe face à ses principales parties prenantes, qu'il s'agisse des institutions européennes, des organisations internationales, des universitaires ou du grand public. Depuis 2003, l'ISFE a mis en place le système de classification par âge (PEGI) (voir www.pegi.info) et, dernièrement, PEGI Online, le complément prévu pour le jeu en ligne (voir www.pegionline.eu).

Pour de plus amples informations, veuillez contacter (presse uniquement) :

RELATIONS MEDIAS

Agence Edelman pour Microsoft France

54 rue de Monceau 75008 Paris

Journée du développement et de l'innovation - Les technologies de l'information donnent un coup de pouce à l'économie européenne d'aujourd'hui et de demain.

Presse Grand Public

Julien Verdier

Tél : 01 56 69 73 91

julien.verdier@edelman.com

Presse Spécialisée

Pascal Sontag

Tél : 01 56 69 75 86

pascal.sontag@edelman.com

MICROSOFT France

Division Entertainment & Devices

Public & Presse Relation Manager

Béatrice Decoudun beag@microsoft.com

Remarques pour les éditeurs : Si vous souhaitez obtenir de plus amples informations sur Microsoft, visitez le site de Microsoft à l'adresse <http://www.microsoft.com/presspass> ou les pages relatives à l'entreprise. Les liens, les numéros de téléphone et les titres sont réputés corrects à la date de publication. Ils peuvent avoir changé depuis. Pour de plus amples informations, les journalistes et analystes peuvent contacter la Rapid Response Team de Microsoft ou toute autre personne figurant dans la liste reprise à la page <http://www.microsoft.com/presspass/contactpr.msp>.