



DOCUMENT D'ORIENTATION N° 16

SUR L'APPLICATION DE LA DIRECTIVE RELATIVE À LA SÉCURITÉ DES JOUETS

Équipements électroniques

Le présent document, qui n'a aucun caractère obligatoire, vise à fournir aux États membres et aux parties prenantes des instructions pour faire la distinction entre jouets et équipements électroniques. Il repose sur les avis exprimés par la majorité des membres du groupe d'experts sur la sécurité des jouets. Les illustrations du présent document se veulent des exemples destinés à faciliter la classification. Elles ne présupposent aucunement la conformité des produits représentés.

Le présent document ne dispense pas les États membres de leur obligation de déterminer pour chaque produit, au cas par cas, s'il entre dans le champ d'application de la directive relative à la sécurité des jouets ou d'autres législations européennes. La Cour a itérativement jugé que les autorités nationales, agissant sous le contrôle des tribunaux, doivent procéder au cas par cas, en prenant en considération toutes les caractéristiques du produit. Par conséquent, le présent document ne «prescrit» pas quel cadre réglementaire doit s'appliquer. Il constituera plutôt l'un des nombreux éléments soutenant les autorités nationales compétentes dans leur décision au cas par cas sur des produits individuels. En particulier, le présent manuel n'empêche pas une autorité nationale de consulter des collègues d'autres secteurs réglementés concernés pour parvenir à une vision complète de tous les aspects liés à un produit donné.

1. Introduction

Selon l'article 2 (Champ d'application) de la directive 2009/48/CE relative à la sécurité des jouets (DSJ), cette directive s'applique aux produits conçus ou destinés, exclusivement ou non, à être utilisés à des fins de jeu par des enfants de moins de 14 ans («jouets»).

- a) Produits qui ne sont pas considérés comme des jouets selon l'annexe I de la DSJ 2009/48/CE

Équipements électroniques, tels que les ordinateurs personnels et les consoles de jeu, servant à utiliser des logiciels interactifs et les périphériques associés, à moins que ces équipements électroniques ou les périphériques associés ne soient spécifiquement conçus pour les enfants et destinés à ceux-ci, et aient une valeur ludique, tels que les ordinateurs personnels, claviers, manettes de jeu ou volants spécialement conçus.

Ordinateurs personnels et consoles

Ce point précise que les équipements électroniques tels que les ordinateurs personnels et les consoles de jeu servant à utiliser des logiciels interactifs ne sont pas considérés comme des jouets. Seule exception, ils sont considérés comme des jouets si, et seulement si,

- i) ils sont spécifiquement conçus pour les enfants et destinés à ceux-ci, et
- ii) ont une valeur ludique.

Dans ce cadre, «avoir une valeur ludique» ne fait pas référence au fait que l'ordinateur personnel ou la console de jeux peut exécuter les jeux sur logiciel pour lesquels il ou elle a été conçu. Pour «avoir une valeur ludique», l'ordinateur personnel ou la console doit avoir une valeur ludique pour les enfants qui va au-delà de sa capacité à exécuter des jeux sur logiciel. Quelques exemples d'ordinateurs personnels, qui seraient considérés comme des jouets aux fins de la directive, sont donnés ci-dessous. Ces ordinateurs personnels jouets sont clairement spécifiquement conçus pour les enfants et destinés à ceux-ci, et ont une valeur ludique claire pour les enfants (par exemple, jeux de rôle) qui va bien au-delà de leur capacité à exécuter des jeux sur logiciel.

Périphériques pour ordinateurs personnels et consoles

De même, les périphériques associés aux ordinateurs personnels et consoles ne sont pas considérés comme des jouets, sauf

- i) s'ils sont spécifiquement conçus pour les enfants et destinés à ceux-ci, et
- ii) s'ils ont une valeur ludique.

Là encore, «avoir une valeur ludique» signifie plus que le simple fait d'utiliser le périphérique en interaction avec les jeux sur logiciel pour lesquels le périphérique, l'ordinateur personnel ou la console a été conçu. Le périphérique doit avoir d'autres caractéristiques qui lui donnent une valeur ludique indépendante, allant au-delà de sa capacité à simplement permettre à l'utilisateur de jouer au jeu sur logiciel pour lequel il a été conçu.

En plus d'avoir une valeur ludique, pour être considéré comme un jouet, le périphérique doit être spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci. Par exemple, un périphérique sous forme de volant, utilisé pour jouer à des jeux sur un ordinateur personnel ou une console, n'est pas considéré comme un jouet, sauf si ce volant est spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci (par rapport à un volant conçu pour les joueurs en général et destiné à ceux-ci).

Tout produit destiné à être utilisé spécifiquement en association avec un ordinateur personnel ou une console de jeux, peut être considéré comme un périphérique associé de l'ordinateur personnel ou de la console. Il s'agit de dispositifs, comme des claviers, leviers et autres manettes de commande, destinés à être branchés, que ce soit par câble ou sans fil, directement à l'ordinateur personnel ou à la console, mais aussi d'autres produits conçus pour être utilisés de quelque manière que ce soit avec l'ordinateur personnel ou la console et/ou l'interface utilisateur du logiciel pour lequel l'ordinateur personnel ou la console a été conçu. Cela

inclurait des articles comme des housses et des supports spécifiquement conçus pour être utilisés avec l'ordinateur ou la console.

Chaque produit est individuel

L'applicabilité ou la non-applicabilité de la directive sur la sécurité des jouets doit être examinée au cas par cas pour chaque produit.

Par exemple, si un ordinateur personnel, une console ou un périphérique est associé à un jouet et vendu avec celui-ci, comme un cadeau publicitaire par exemple, cela ne veut pas dire que l'ordinateur personnel, la console ou le périphérique est un jouet. Si un ordinateur personnel ou une console, qui ne serait normalement pas couvert par la directive, est associé à un périphérique jouet, cela ne veut pas dire que l'ordinateur personnel/la console est un jouet. De même, si un ordinateur personnel qui est un jouet au sens de la directive (c.-à-d. qui est spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci, et a une valeur ludique) est associé à un périphérique ou à un autre produit, ou vendu avec celui-ci, cela n'implique pas nécessairement que le périphérique ou l'autre produit doit être considéré comme un jouet. Chaque produit doit être évalué au cas par cas sur la base de ses caractéristiques.

- b) Produits qui ne sont pas considérés comme des jouets selon l'annexe I de la DSJ 2009/48/CE

Logiciels interactifs destinés aux loisirs et aux divertissements, tels que les jeux électroniques, et leurs supports de mémoire, tels que les disques compacts.
--

Ce point précise que les logiciels interactifs destinés aux loisirs et aux divertissements et leurs supports de mémoire ne sont pas considérés comme des jouets. Il s'agit, par exemple, des jeux électroniques et des supports (disque, cartouche, CD, etc.) sur lesquels le logiciel est stocké.

Cela exclut tous les logiciels interactifs et leurs supports de mémoire, y compris leur boîtier d'emballage, même si le logiciel est spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci, ou est associé à un jouet ou vendu avec celui-ci. Le logiciel et son support de mémoire ne sont jamais des jouets.

Dans l'évaluation de chaque produit au cas par cas, un ordinateur personnel, une console ou un périphérique ne devient également pas un jouet du simple fait qu'il est associé à un logiciel pour enfants.

2. EXEMPLES D'ORDINATEURS JOUETS ET DE JOUETS OU PRODUITS INFORMATIQUES

1. ordinateurs jouets

	<p>Est spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci, et a une valeur ludique (voiture)</p>
	<p>Est spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci, et a une valeur ludique</p>

2. jouets informatiques

Clavier	Est-il spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci?	A-t-il une valeur ludique?	Conclusion: est-il couvert par la DSJ?
	NON	NON	NON

 <p>(seulement le clavier et la souris)</p>	OUI	NON	NON
 <p>(seulement le clavier et la souris)</p>	OUI	OUI (le clavier peut jouer de la musique, même lorsqu'il n'est pas connecté à un ordinateur personnel)	OUI

Lever	Est-il spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci?	A-t-il une valeur ludique?	Conclusion: est-il couvert par la directive sur les jouets?
	NON	NON	NON
	NON	NON	NON
	NON	NON	NON

Levier	Est-il spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci?	A-t-il une valeur ludique?	Conclusion: est-il couvert par la directive sur les jouets?
	NON	NON	NON
	OUI	NON (comme pour le clavier et la souris en couleur ci-dessus)	NON
	OUI	NON (comme pour le clavier et la souris en couleur ci-dessus)	NON

Levier	Est-il spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci?	A-t-il une valeur ludique?	Conclusion: est-il couvert par la directive sur les jouets?
	OUI	OUI Comprend une planche à dessin et un crayon pour un meilleur apprentissage	OUI

Souris	Est-elle spécifiquement conçue pour les enfants et destinée à ceux-ci?	A-t-elle une valeur ludique?	Conclusion: est-elle couverte par la directive sur les jouets?
	NON	NON	NON
	NON	NON	NON

Souris	Est-elle spécifiquement conçue pour les enfants et destinée à ceux-ci?	A-t-elle une valeur ludique?	Conclusion: est-elle couverte par la directive sur les jouets?
	OUI	NON — est d'un aspect attrayant pour les enfants, mais n'a aucune valeur ludique	NON
	NON	NON	NON
	NON	NON	NON

Souris	Est-elle spécifiquement conçue pour les enfants et destinée à ceux-ci?	A-t-elle une valeur ludique?	Conclusion: est-elle couverte par la directive sur les jouets?
	OUI	NON — est d'un aspect attrayant pour les enfants, mais n'a aucune valeur ludique	NON
	OUI	NON — est d'un aspect attrayant pour les enfants, mais n'a aucune valeur ludique	NON

Volant	Est-il spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci?	A-t-il une valeur ludique?	Conclusion: est-il couvert par la directive sur les jouets?
	NON	OUI (un enfant peut l'utiliser pour faire semblant de conduire une voiture imaginaire)	NON
	NON	OUI (un enfant peut l'utiliser pour faire semblant de conduire une voiture imaginaire)	NON
	NON	OUI (un enfant peut l'utiliser pour faire semblant de conduire une voiture imaginaire)	NON

	NON	OUI (un enfant peut l'utiliser pour faire semblant de conduire une voiture imaginaire)	NON
	OUI	OUI	OUI

Autres	Est-il spécifiquement conçu pour les enfants et destiné à ceux-ci?	A-t-il une valeur ludique?	Conclusion: est-il couvert par la directive sur les jouets?
 <p data-bbox="185 927 804 999">Clavier destiné à être connecté à un ordinateur personnel</p>	NON	OUI — il peut être utilisé même lorsqu'il n'est pas branché sur un ordinateur personnel	NON
 <p data-bbox="185 1556 512 1592">Uniquement la bicyclette</p>	OUI	OUI	OUI
	OUI	NON	NON

	OUI	OUI	OUI
	NON	OUI (pour tirer)	NON
	NON	OUI (pour pêcher)	NON
	NON	OUI (pour boxer)	NON
	NON	OUI (pour tirer)	NON

	OUI	OUI	OUI
	NON	OUI (pour jouer au golf, au tennis, etc)	NON
	NON	NON	NON
	NON	NON	NON

Console	Est-elle spécifiquement conçue pour les enfants et destinée à ceux-ci?	A-t-elle une valeur ludique?	Conclusion: est-elle couverte par la directive sur les jouets?
	NON	NON	NON
	NON	NON	NON

Console	Est-elle spécifiquement conçue pour les enfants et destinée à ceux-ci?	A-t-elle une valeur ludique?	Conclusion: est-elle couverte par la directive sur les jouets?
	OUI	NON	NON
	NON	NON	NON
	NON	NON	NON
	NON	NON	NON