

Actualité

Comment ça marche? – Échos – Vie des bibliothèques – Du côté de l'école – Hommages – Revue des revues – Formation

Comment ça marche?

PEGI, mode d'emploi

Une nouvelle campagne publicitaire a été lancée en octobre 2016 pour sensibiliser le public au PEGI (Pan European Game Information), le système de classification des jeux vidéo selon leur contenu, mis en place par le SELL (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs). Ce système ne fait pas l'unanimité, raison de plus pour se pencher sur son fonctionnement.

Une importante croissance qu'a connue le secteur des jeux vidéo au début des années 2000 a suscité de nombreuses questions, essentiellement en lien avec la violence attribuée aux jeux et les précautions d'utilisation qu'elle rend nécessaire. Ainsi en 2003, suite aux recommandations du Conseil de l'Union européenne, les acteurs européens du marché rassemblés dans l'IFSE (Interactive Software Federation of Europe) ont décidé de la création d'un organisme indépendant de classification des jeux vidéo pour informer et sensibiliser le public.

3 TM www.pegi.info	7 TM www.pegi.info	12 TM www.pegi.info	16 TM www.pegi.info	18 TM www.pegi.info
jeux accessibles à tous les publics	jeux qui comportent des éléments pouvant effrayer le jeune public	jeux qui comportent une violence plus graphique, plus réaliste	jeux qui comportent des éléments de violence montrés de façon réaliste	jeux qui s'adressent aux adultes

Les différentes classifications nationales ont alors été abandonnées pour un système européen harmonisé. Depuis sa création, ce système évolue régulièrement, tout comme évoluent les jeux et les comportements des joueurs. En France le système PEGI, homologué par le ministère de l'Intérieur depuis 2015, est désormais obligatoire pour tout éditeur.

Des pictogrammes

Cette classification utilise deux séries de pictogrammes pour renseigner sur les contenus d'un jeu. La première indique l'âge minimal à

partir duquel les contenus sont les plus adaptés. À cela s'ajoute une deuxième série de huit pictogrammes descripteurs qui viennent compléter l'information sur les âges pour préciser le contenu du jeu :

- langage grossier
- discrimination
- drogue
- peur
- jeux de hasard
- sexe
- violence
- online (par nature les jeux en ligne peuvent poser le problème du langage ou d'autres comportements des joueurs).



Douze ans après sa création, ce marquage, utilisé dans 38 pays européens par 1 000 entreprises, a ratifié près de 25 000 jeux.

Qui décide ?

l'IFSE a confié la gestion et le développement du système à PEGI S.A.

Cette entité autonome, organisme à but non lucratif, rassemble de nombreux professionnels : des représentants des éditeurs, des fabricants de consoles, des représentants des différents syndicats professionnels du jeu vidéo, des élus, des journalistes, des experts des nouvelles technologies et des

médias, des spécialistes des médias, ainsi que des psychologues et professionnels en charge de la protection des mineurs.

Les limites du système

Le PEGI est pourtant loin d'être une information suffisante. La lecture du PEGI 3 sur un titre ne signifie aucunement qu'un enfant de plus de 3 ans a les compétences pour jouer à ce jeu. C'est ainsi qu'en 2008 le collectif Pédagojeux a été créé, regroupant des acteurs associatifs, des institutions publiques et des acteurs du jeu vidéo (dont le SELL) qui propose de compléter le PEGI en mettant à disposition des ressources pour décoder l'univers du jeu vidéo,

mieux connaître sa pratique, et des aides au choix en donnant entre autres informations des indications sur la difficulté des jeux.

On peut se féliciter d'une harmonisation européenne, la vente en ligne rendant assez floue l'idée de frontières nationales, mais cela comporte des limites du point de vue culturel. Ainsi en 2007, le jeu *Kirikou* s'est vu attribuer un PEGI 7 sous l'influence puritaine anglo-saxonne, du fait des poitrines dénudées, alors que le public du héros de Michel Ocelot se situe dans la tranche d'âge inférieure, et le jeu lui-même s'adressant aussi aux 5-7 ans en terme de compétences.

Le processus de classification



NICAM (Netherlands Institute for the classification of audiovisual media) pour les PEGI 3 et 7
VSC (Video standards council) pour les PEGI 12, 16 et 18.

Cette signalétique née de l'autorégulation d'une industrie souvent décriée se révèle un modèle sans doute perfectible, mais rigoureux. D'autres médias seraient avisés de s'en inspirer, les programmes télévisés en tout premier lieu¹. L'évolution des pratiques continue de faire évoluer le PEGI, en conséquence de l'essor des jeux sur supports mobiles, la plateforme Google Play sur le système Android applique cette classification.

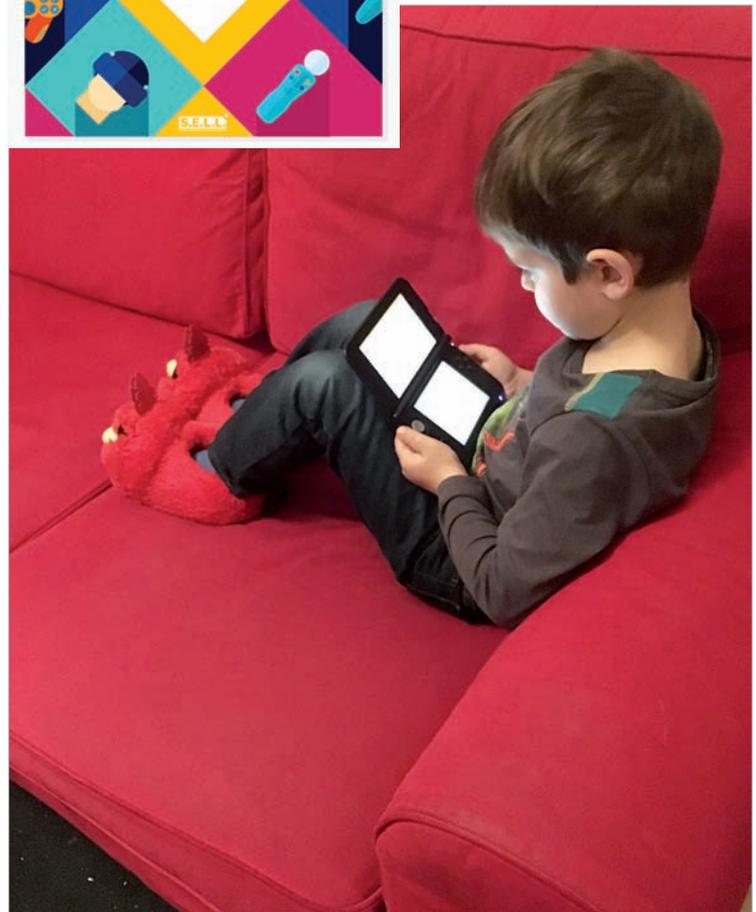
La reconnaissance officielle de la pratique du jeu vidéo en compétition en France (e-sport), et du statut des joueurs professionnels (Loi n°2016-1321 du 7 octobre 2016 pour une République numérique) et l'arrivée de nouveaux contenus exploitant la réalité virtuelle conduisent déjà des réflexions sur le système PEGI et ses prochaines évolutions.

Claire Bongrand

1. Le Conseil Supérieur de l'Audiovisuel établit une préconisation d'indicateurs d'âges rendus visibles par des pictogrammes lors de la diffusion des programmes, cependant le contrôle effectué par cet organisme français n'est réalisé qu'a posteriori



←
Le Guide du Pegi, S.E.L.L., 2016



→
Paul, 5 ans, découvre la 3DS de sa maman.