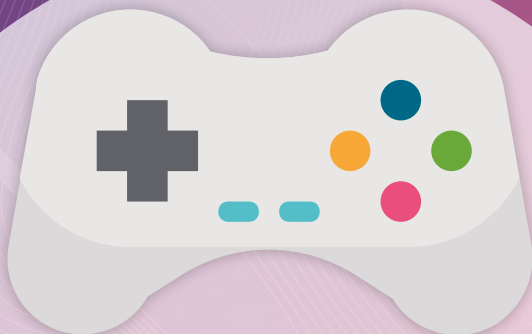


L'ESSENTIEL DU JEU VIDÉO

**PEGI**

Pan  
European  
Game  
Information

**LE GUIDE**



**PEGI** Pan  
European  
Game  
Information  
**LE GUIDE**



# CINQ QUESTIONS À EMMANUEL MARTIN

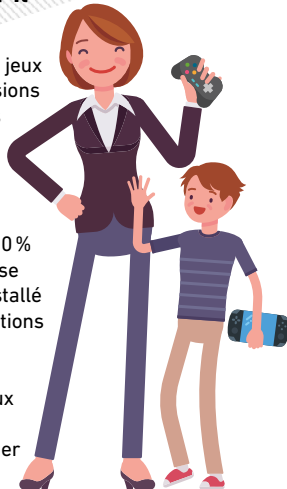
DÉLÉGUÉ GÉNÉRAL DU S.E.L.L. ET ADMINISTRATEUR PEGI

## 01

### Pourquoi le S.E.L.L.s'investit-il dans la classification PEGI ?

Le S.E.L.L. représente les éditeurs de jeux vidéo en France. En ce sens, nos missions sont l'information et la protection des joueurs. Il y a une véritable volonté de responsabilité de la part de l'industrie. Nous avons conscience de l'impact social du jeu vidéo.

En 17 ans, nous sommes passés de 20 % de joueurs dans la population française à 51 % en 2018\*. Le jeu vidéo s'est installé dans nos foyers, créant des interrogations au sein des familles. PEGI est une réponse à ces questionnements. Ce système permet aux familles de mieux appréhender les jeux vidéo et leur donne l'opportunité de vivre et partager cette activité plus sereinement.



## 02

### Les achats intégrés prennent une place de plus en plus importante. Comment le S.E.L.L. et PEGI en tiennent-ils compte ?

L'essentiel pour le S.E.L.L., comme pour PEGI, a toujours été que les consommateurs soient parfaitement informés de ce qu'il y a dans les jeux vidéo. Nous restons ainsi fidèles à notre volonté d'information et de protection des familles et des joueurs en les informant sur la présence de contenus additionnels payants grâce au descripteur « achats intégrés ».



## 03

### PEGI a été adopté par la majorité des pays européens. Comment expliquez-vous ce succès ?

Plusieurs facteurs l'expliquent. Tout d'abord, la solidité et la cohérence de la grille et du processus de classification des jeux. Il n'y a pas de place pour l'interprétation ou le contexte, seuls les faits comptent. Ensuite, le caractère indépendant de ce système. En effet, même si les éditeurs sont à l'origine de cette classification, le système PEGI a été structuré de manière indépendante. Deux organismes spécialisés dans ce domaine, les instituts NICAM et VSC, confirment la classification des jeux.

Les éditeurs ne sont intégrés au PEGI qu'au travers de leur rôle d'experts, consultatif et légitime. C'est d'ailleurs le troisième et dernier vecteur principal de la réussite de ce système : l'expertise des éditeurs est consultée au même titre que d'autres experts internationaux, spécialisés dans les nouvelles technologies, la régulation des médias ou encore la psychologie.



## 04

### Les jeux en réalité virtuelle ou augmentée proposent une expérience assez différente des titres traditionnels. Pensez-vous que PEGI devrait proposer une classification spécifique pour ce type d'expériences ?

Une classification spécifique semblerait incohérente avec le système actuel. Il vaut mieux tenir compte du caractère augmenté de l'expérience en renforçant le descripteur « peur » par exemple, pour éviter les mauvaises expériences des personnes les plus sensibles.

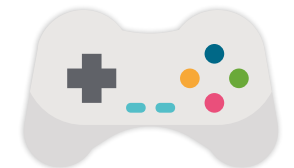


## 05

### Quels sont vos prochains axes de réflexion sur la classification PEGI ?

Plusieurs axes attirent particulièrement notre attention, le côté innovant de notre secteur nous oblige à cela. Il faut toujours évoluer avec les nouvelles pratiques et les nouvelles expériences développées par une industrie qui invente en permanence. Nous restons surtout attentifs aux pratiques qui se démocratisent, comme par exemple l'Esport, qui a créé une nouvelle façon de vivre le jeu vidéo. Aujourd'hui, on peut aussi bien jouer qu'assister aux compétitions réunissant des joueurs d'exception. En ce sens, il est important pour PEGI d'observer toutes les évolutions du secteur.

En 17 ans, nous sommes passé de 20 % de joueurs dans la population française à 51 % en 2018\*



\*Source : étude SELL/Médiamétrie « Les Français et le jeu vidéo », réalisée sur Internet du 06 septembre au 1er octobre 2018, auprès d'un échantillon de 2 856 internautes de 10 ans et plus.



# DE SA CRÉATION À SON ADOPTION

**EN 1999**, alors que l'âge moyen des joueurs est de 21 ans, le jeu vidéo a encore l'image d'un loisir destiné aux enfants. Une vision erronée, qui nécessitait la création d'un système d'information indépendant et fiable.

**S**i, aujourd'hui, le jeu vidéo est l'un des loisirs préférés des Français, les choses étaient différentes au début des années 2000. Considéré comme un loisir réservé aux enfants, le réalisme et la richesse des univers proposés soulevaient de nombreuses interrogations quant au public visé. Faute d'informations, la majorité des associations de familles et les pouvoirs publics avaient une vision éloignée de la réalité du public et du contenu des jeux vidéo. Pour répondre au besoin d'information des consommateurs, mais aussi des institutions publiques, les principaux acteurs du secteur du jeu vidéo ont créé l'ISFE (Interactive

Software Federation Europe) et se sont inspirés des initiatives américaines, japonaises et anglaises pour concevoir un système indépendant de classification des jeux vidéo. Après concertation avec différents représentants de la société civile (associations familiales, consommateurs...) la création du PEGI (Pan European Game Information) était actée. Aujourd'hui, 38 pays européens utilisent la classification PEGI, preuve que le système répond parfaitement au besoin d'information des consommateurs européens et à la volonté des pouvoirs publics de protéger les utilisateurs des contenus inappropriés.

## ● CHRONOLOGIE



**2003**

**Le système PEGI est lancé en France**

Grâce à un affichage simple et explicite, les consommateurs disposent d'une information claire sur le contenu des jeux vidéo et l'âge recommandé pour y jouer. L'âge est affiché à l'avant et à l'arrière du boîtier du jeu. Les descripteurs, qui en détaillent le contenu, sont situés à l'arrière.

**2007**

**L'avènement des jeux en ligne : PEGI online informe**

Face aux nouveaux usages et comportements créés par le jeu en réseau, la classification PEGI enrichit ses descripteurs de cette nouvelle information. Ainsi, les parents peuvent limiter l'accès aux titres correspondant uniquement à l'âge et à la maturité de leurs enfants.

**2013**

**PEGI fédère à l'international**

Pour répondre au besoin d'information des consommateurs achetant leurs jeux vidéo en ligne, le comité en charge du système PEGI se rapproche des différents organismes internationaux de certification et crée l'IARC (International Age Rating Coalition), afin d'unifier les processus internationaux de certification.

**2015**

**PEGI arrive sur mobile**

Grâce à l'IARC, la société Google adopte la classification PEGI pour toutes les applications publiées sur sa plateforme Google Play. Cela permet aux parents de configurer facilement les options de contrôle parental intégrées au système d'exploitation Android, qui équipe aujourd'hui 77 % des téléphones mobiles en France\*.



**2016**

**La classification PEGI évolue avec les usages**

L'année 2016 restera comme celle qui a vu se développer les expériences en réalité virtuelle. Cette véritable révolution en termes d'immersion n'est pas sans soulever des questions quant à la classification des jeux proposés. Une problématique parfaitement assimilée par PEGI, qui travaille depuis à la classification de ces nouvelles expériences.



**2018**

**Un nouveau descripteur : les achats intégrés**

Avec les avancées technologiques, les modes de consommation des jeux vidéo évoluent. Pour répondre à la présence de plus en plus fréquente d'achats intégrés, le comité PEGI introduit un nouveau descripteur : Achats intégrés. Grâce à lui, utilisateurs et parents identifient immédiatement les titres proposant ce type de transactions dans le jeu.

\*Source: Institut Kantar World Panel.



# LE SYSTÈME PEGI

## RECONNU PAR LE GOUVERNEMENT

**IL AURA FALLU DIX ANS** au système de classification PEGI pour s'imposer comme un incontournable auprès de tous les acteurs et consommateurs de jeux vidéo. Un statut confirmé par l'inscription du système dans la loi française, en 2015.

« Tous les jeux vidéo doivent comporter un logo indiquant la catégorie d'âge auxquels ils sont destinés. » Voilà ce qu'indique le site officiel de l'administration française pour ce qui est des jeux vidéo. Ce logo, évidemment, est celui de la classification

par âge du système PEGI. Cette reconnaissance par le gouvernement français est un véritable succès pour les professionnels du secteur (constructeurs de matériel, éditeurs de logiciels...), puisqu'elle reconnaît la qualité mais aussi l'indépendance des informations

proposées par le système PEGI. Un plébiscite qui démarre en 2007 avec le soutien de la Commission européenne à cette initiative privée. L'État français lui emboîte le pas en 2013, avant d'homologuer et d'inscrire le système PEGI dans la loi, en 2015.

### • À RETENIR

# 10 ans

C'est le temps qu'il aura fallu pour que le système PEGI soit officiellement reconnu comme le système de classification des jeux vidéo en France. Un délai relativement court pour une initiative d'origine privée. Cette adoption rapide s'explique, notamment, par la reconnaissance de l'utilité du système PEGI par les consommateurs eux-mêmes.

« La reconnaissance du système de classification PEGI par le gouvernement français est une véritable victoire pour les professionnels du secteur »

# 2015

C'est la date à laquelle le système PEGI est homologué par le ministère de l'Intérieur. Une décision qui impose aux éditeurs de jeux de présenter l'âge conseillé sur la face avant des boîtiers de jeux et sur leurs supports de communication (vidéos, sites Internet, affiches publicitaires...).

# 81%\*

C'est le pourcentage d'utilisateurs qui connaissent la signification et le fonctionnement des logos âge du système PEGI. Ils apportent une information claire et immédiate sur le public visé par un jeu vidéo, qu'il soit disponible sur PC, téléphone mobile ou consoles de jeux.

# 73%\*

C'est le taux d'avis positifs sur l'utilité des descripteurs dans la décision d'achat. Une appréciation qui illustre le travail effectué par l'organisation PEGI lors de la définition des critères de classification PEGI et la pertinence de ces derniers.



# PEGI

## COMMENT ÇA MARCHE ?

**CHAQUE ANNÉE**, des milliers de jeux sont certifiés par le système PEGI. Un nombre de titres qui ne cesse de croître nécessitant la création d'une méthodologie à toute épreuve, afin de fournir aux consommateurs une information fiable et pertinente.

**E**n France, comme dans une majorité des pays européens, impossible de commercialiser un titre sans la certification PEGI. Celle-ci peut être obtenue après une procédure pour le moins méticuleuse. Ainsi, chaque version commercialisée subit une certification. Un titre disponible sur PC, PS4, Xbox One et Nintendo Switch devra ainsi passer par autant de certifications que de versions. Cette obligation s'explique par les éventuelles différences d'un support à l'autre, qui peuvent exister en raison de limitations

techniques mais aussi d'accords commerciaux. Une contrainte parfaitement acceptée par les acteurs du domaine, bien conscients qu'une certification juste leur assurera la confiance des consommateurs. La certification elle-même n'est pas attribuée par les instances du PEGI mais par deux instituts indépendants et partenaires, le NICAM et le VSC. Pour fluidifier le processus de certification, chaque organisme est responsable d'une tranche d'âge spécifique. Alors que le NICAM est en charge des jeux 3 et 7, le VSC homologue les jeux classés 12, 16 et 18.



L'institut NICAM (Netherland Institute for the Classification of Audiovisual Media) a été fondé en 1999 avec le soutien du gouvernement hollandais, pour répondre à l'injonction de la Commission européenne de protéger le jeune public des contenus audiovisuels inadaptés. En raison de sa grande expertise dans les processus de certification des contenus audiovisuels, PEGI se rapproche du NICAM pour réaliser l'homologation des jeux vidéo destinés au jeune public (PEGI 3, PEGI 7) publiés en Europe.



PEGI administrators | game and app ratings

Le VSC (Video Standard Council) est un organisme dont l'activité a démarré en 1989 pour responsabiliser les producteurs de contenus vidéo, interactifs ou non, quant à leur rôle dans la diffusion d'images inadéquates auprès du public. Ainsi, dès sa création, le VSC est en charge de la certification des jeux publiés au Royaume-Uni. Une expérience qui poussera le système PEGI à lui confier, en 2003, la mission d'homologuer les jeux PEGI 12, PEGI 16 et PEGI 18.



**Pour fluidifier le processus de certification, le NICAM et le VSC sont chacun responsable d'une tranche d'âge spécifique**



## LE PROCESS

**DES MILLIERS DE JEUX** demandent une certification PEGI chaque année. Pour l'obtenir, les éditeurs de jeux passent par plusieurs phases d'examen très encadrées, entre les mains des deux instituts de certification, le NICAM et le VSC.



## Étape 1

### Analyser le contenu

La première étape est l'analyse du contenu du logiciel. Les éditeurs de jeux remplissent un questionnaire détaillé dont les questions fermées, du type « *Les dialogues de votre jeu utilisent-ils des expressions grossières ?* », servent à établir une catégorie d'âge provisoire et les premiers descripteurs de contenu. Les titres examinés sont ensuite répartis entre les deux instituts chargés de la certification. Les jeux pour lesquels les résultats du questionnaire correspondent aux tranches d'âge entre 3 et 7 ans sont inspectés par le NICAM, tandis que les autres reviennent au VSC. Chaque version d'un jeu, en fonction de son support, est soumise à un questionnaire particulier afin de s'assurer que la classification du produit reflète bien les éventuelles différences de contenus.



## Étape 2

### Jouer pour valider

Une fois les jeux reçus par les équipes du NICAM ou du VSC, le processus méticuleux de la certification peut commencer. Les agents certificateurs explorent l'intégralité des jeux vidéo pour confirmer que le contenu de la version examinée correspond bien aux réponses fournies dans le questionnaire. Cet examen s'étend à tous éléments du jeu, y compris les écrans de chargement, les vidéos ou les menus. Afin de réduire au maximum le temps de certification, les équipes ont toujours les codes pour naviguer et ils reçoivent aussi une indication des scènes précises à vérifier en fonction des questions cochées. Une fois la vérification achevée, l'agent certificateur valide le PEGI provisoire ou en suggère un nouveau.



## Étape 3

### Délivrer la classification

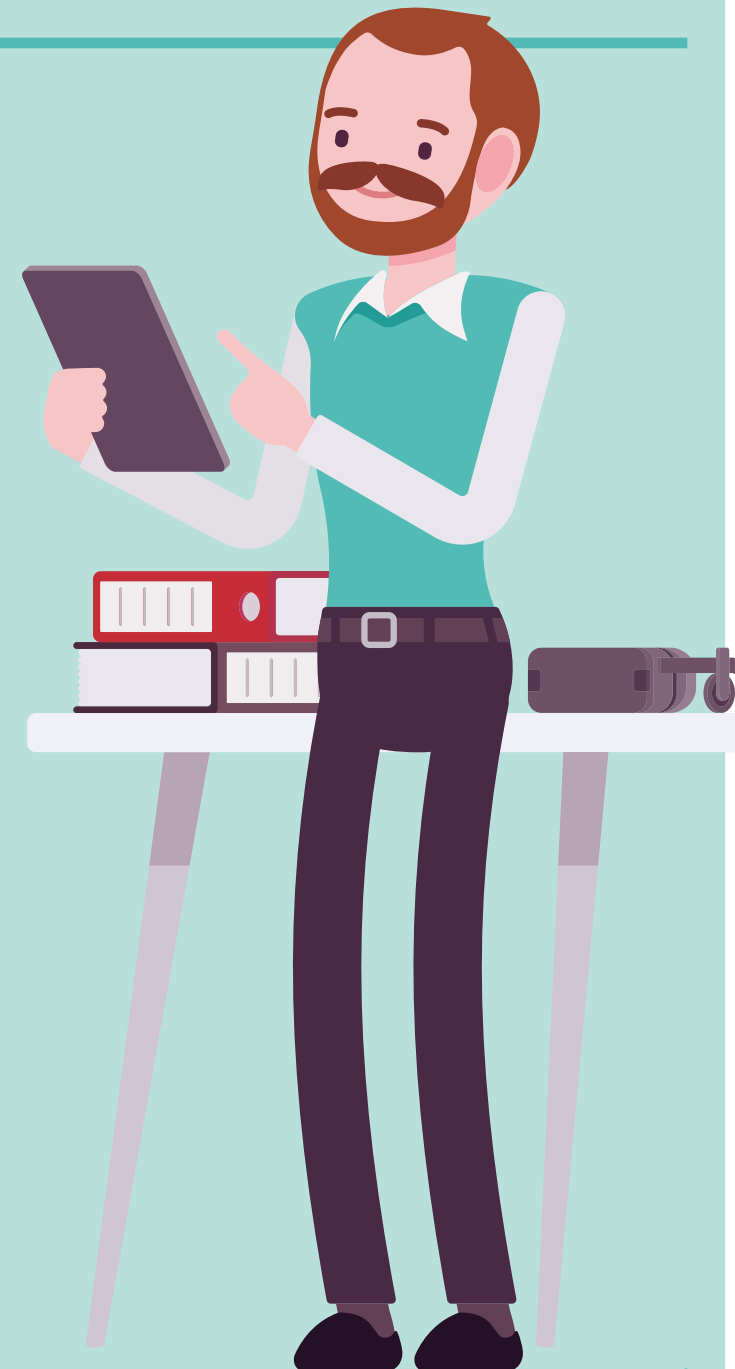
Au terme de l'évaluation sous quatre à dix jours, les administrateurs approuvent ou modifient la classification provisoire. PEGI délivre alors une licence à l'éditeur autorisant l'utilisation de l'icône de classement et le(s) descripteur(s) de contenu. Il se peut que, lors de la vérification, les administrateurs remarquent que la classification provisoire ne corresponde pas au contenu du jeu et aux critères sélectionnés dans le questionnaire. Les administrateurs informeront l'éditeur avant de délivrer la licence finale. Auquel cas, si l'éditeur le souhaite il peut décider de modifier ou retirer certains éléments du jeu et resoumettre son jeu à une nouvelle vérification auprès du VSC ou le NICAM.



## Étape 4

### Informé les consommateurs

Une fois la certification définitive acceptée, il est du devoir de l'éditeur d'informer les consommateurs sur le PEGI du jeu. Cela passe par l'apposition du logo correspondant sur la face avant du boîtier du jeu mais aussi à l'arrière de ce dernier. Outre cette indication d'âge, l'éditeur doit également indiquer le contenu des jeux à l'aide des huit descripteurs PEGI, qui informent les consommateurs de la présence éventuelle d'éléments qui pourraient choquer certains utilisateurs. Bien que cela ne soit pas obligatoire, la majorité des éditeurs affichent la classification d'âge PEGI sur l'ensemble de leurs supports de communication, assurant une information complète et permanente aux futurs joueurs.





# CINQ QUESTIONS À DIRK BOSMANS

DIRECTEUR DES OPÉRATIONS PEGI S.A.

## 01

**Depuis la création de PEGI, le jeu vidéo a considérablement évolué. Comment assurez-vous la pertinence de la classification PEGI ?**

PEGI et son groupe d'experts suivent les évolutions de l'industrie et de la recherche scientifique dans les médias, la psychologie, les affaires juridiques... Notre groupe réalise une veille constante des tendances dans le jeu vidéo et la société. Il adapte régulièrement les critères du système de classification, pour que PEGI reflète au plus près ces nouvelles sensibilités.



## 02

**Vous avez ajouté les Achats intégrés aux descripteurs des jeux. Pourquoi avoir pris cette décision ?**

Nous avons reçu des remarques et des questions transmises par le formulaire de contact de notre site. Elles nous ont permis de constater que les parents n'étaient ni familiers, ni à l'aise avec ces jeux qui commençaient à proposer des achats intégrés. Avec le développement de cette pratique, il est devenu évident qu'indiquer la présence d'achats intégrés leur apporterait une information importante pour leur décision d'achat.



## 03

**Le marché du jeu vidéo ne cesse de grossir et le nombre de jeux est de plus en plus important chaque jour, notamment sur PC. Comment répondez-vous à cette production grandissante ?**

Notre système de classification est conçu pour gérer ce foisonnement de jeux. L'évolution du marché physique n'a pas eu d'impact important pour PEGI d'un point de vue opérationnel. C'est différent pour les titres commercialisés sur des plateformes digitales. Nous avons donc développé, en partenariat avec les autres systèmes de classification, l'IARC (International Age Rating Coalition). Il nous assure la flexibilité nécessaire pour évaluer correctement l'ensemble du marché.



**« Nous réalisons une veille constante des tendances dans le jeu vidéo et la société pour adapter nos critères de classification »**



## 05

**Quels sont les prochains axes de réflexion du directeur de PEGI ?**

Nous continuons notre mission d'information sur le contenu des jeux vidéo. Mais, aujourd'hui, l'environnement dans lequel les joueurs pratiquent leur passion nous intéresse particulièrement. L'écosystème en ligne peut devenir toxique, les interactions peuvent tourner au harcèlement. Il y a aussi le fait qu'il est possible de dépenser de l'argent réel dans les jeux, ou encore que la sécurité des informations personnelles peut être compromise. Nous devons tous nous intéresser à ces questions de société, pour rendre les expériences en ligne plus sécurisées, surtout pour les enfants. Reste à savoir si ces problématiques relèvent de notre système de classification ou si c'est aux éditeurs et aux plateformes de jeu de faire évoluer les choses. Quoiqu'il en soit, PEGI a la responsabilité de veiller à ce que l'industrie s'intéresse à ces questions.



## 04

**Est-il arrivé que PEGI refuse une classification pour un jeu ?**

Non. PEGI fournit une classification pour tous les jeux soumis. En revanche, il peut nous arriver d'informer les éditeurs que leur titre contient des éléments qui sont illégaux dans certains pays, et qu'il peut être interdit à la vente. Il est important que les éditeurs sachent que certaines choses sont interdites par la loi et que cela n'est pas forcément en rapport avec la classification PEGI 18 que nous appliquons.



# COMMENT FONCTIONNE LE SYSTÈME PEGI?

**PLUS QU'UN SYSTÈME DE CLASSIFICATION DES JEUX VIDÉO, PEGI est le fruit des réflexions et du travail de femmes et d'hommes unis par un même objectif: offrir une information claire et indépendante pour permettre aux utilisateurs de choisir le bon jeu pour le bon public.**

## Le comité directeur de PEGI

On doit au comité directeur la politique générale du système PEGI. Composé de représentants des éditeurs de jeux, des différents syndicats professionnels du jeu vidéo et des fabricants de consoles, il définit les axes de recherche indispensables à une information fiable auprès des consommateurs. Il décide également des actions de communication à entreprendre auprès du public ou des acteurs institutionnels.

**Le comité directeur de PEGI est composé de 16 membres :**

- Simon Little (PEGI S.A.)
- Matt Wisbey (Electronic Arts)
- Greg Ward (Microsoft)
- Richard Sheridan (Nintendo)
- Julia Foguel (Sony Interactive Entertainment Europe)
- Sebastian Belcher (Take-Two Interactive)
- Christele Jalady (Ubisoft)
- Guillaume de Fondaumiere (Fédération européenne des développeurs de jeux vidéo)
- Khalid Azam (président du conseil PEGI)
- Jeffrey Goldstein (président du groupe d'experts PEGI)
- Henk Hoogendoorn (Association néerlandaise des producteurs et importateurs/Association belge du divertissement, Benelux)
- Emmanuel Martin (S.E.L.L., France)
- Felix Falk (Game, Allemagne)
- Thalita Malago (AESVI, Italie)
- Dominika Urbańska (Spidor, Pologne)
- Jo Twist (UKIE, Royaume-Uni)

## Commission des plaintes PEGI

La Commission d'examen des plaintes comprend un groupe d'experts indépendants en matière de protection des mineurs provenant de différents pays européens. Si un consommateur ou un éditeur formule une plainte concernant la classification d'un jeu et que l'administrateur PEGI ne peut régler la question de manière satisfaisante via une discussion, une explication ou une négociation, le plaignant pourra formellement demander à la Commission de tenter une médiation. Trois membres de la Commission se réuniront, écouteront la plainte et prendront une décision. Les éditeurs utilisant le système PEGI sont contraints de se soumettre à la décision de la Commission des plaintes. Par conséquent, ils sont obligés de mettre en place les actions correctives nécessaires et, en cas de non-conformité, sont passibles des sanctions prévues par le code.

**La commission se compose de 8 membres :**

- Jeroen Jansz, président (Erasmus University Rotterdam, Pays-Bas)
- Ger Connolly (Irish Film Classification Office, Irlande)
- Olivier Gerard (Union Nationale des Associations Familiales (UNAF), France)
- Lars Gjerlufsen (Danish Media Council, Danemark)
- Jeffrey Goldstein (University of Utrecht, Pays-Bas)
- Hanna Happonen (Finnish National Audiovisual Institute (KAVI), Finlande)
- Spyros Pappas (Pappas & Associates, Grèce)
- Antonio Xavier (Age classification expert, Portugal)

## Le groupe d'experts PEGI

Pour remplir pleinement son rôle, le système PEGI se doit d'effectuer une veille constante des évolutions techniques et de leurs implications pour les utilisateurs de jeux vidéo ou leurs familles. Cette mission incombe au groupe d'experts PEGI, qui réunit des spécialistes des nouvelles technologies, des affaires juridiques, de la psychologie...

**Le groupe d'experts PEGI comprend huit membres :**

- Jeffrey Goldstein, président (Université d'Utrecht, Pays-Bas)
- Emma Ham-Riche (association Mother's Union, Royaume-Uni)
- Jeroen Jansz (Université Érasme de Rotterdam, Pays-Bas)
- Aphra Kerr (Université de Maynooth, Irlande)
- Chris Madgwick (Rockstar Games, Royaume-Uni)
- Spyros Pappas (Pappas & Associate, Grèce)
- Richard Sheridan (Nintendo, Royaume-Uni)
- Anne Mette Thorhauge (Université de Copenhague, Danemark)



## Le conseil PEGI

Parce qu'il est utilisé dans 38 pays, il est essentiel que le système PEGI reste en lien avec les changements sociaux, politiques et juridiques qui pourraient faire évoluer le système de classification. Le conseil PEGI est donc chargé de faire les recommandations indispensables pour que le système PEGI réponde aux exigences des États qui l'utilisent et lui font confiance. Ses membres, représentant les principaux pays impliqués dans le système PEGI, font tous partie d'institutions veillant à la protection des citoyens.

**Le conseil PEGI est composé de 18 membres :**

- Khalid Azam, président (Autorité norvégienne des médias, Norvège)
- Axenia Boneva (ministère de la Culture, Bulgarie)
- Ger Connolly (Comité irlandais de classification cinématographique, Irlande)
- Luke Dalli (ministère de la Culture, Malte)
- Peter Darby (institut de classification VSC, Royaume-Uni)
- Valérie Dupong (Autorité luxembourgeoise indépendante de l'audiovisuel, Luxembourg)
- Daniela Esposito (Commission européenne, Direction générale des réseaux de communication, du contenu et des technologies)
- Chiara Fortuna (Direction générale du cinéma, Italie)
- Yvonne Haldimann, (Bureau fédéral des affaires sociales, protection de la jeunesse, Suisse)
- Johan Karlsson (Conseil national des médias, Suède)
- Alexandros Lamprakis (Commission du jeu vidéo, Grèce)
- Lone Munkeberg (Conseil national des médias, Danemark)
- Maarit Pietinen (institut national de l'audiovisuel, KAVI, Finlande)
- Nol Reijnders (ministère de l'Éducation, de la Culture et des Sciences, Pays-Bas)
- Herbert Rosenstingl (Chancellerie fédérale, unité de la Politique de la jeunesse, Autriche)
- Nathalie Sonnac (Conseil supérieur de l'audiovisuel, France)
- Antonio Xavier (expert en classification, Portugal)
- Dorota Zawadzka (médiateur pour l'enfance, Pologne)

# PEGI

## COMPRENDRE LA SIGNALÉTIQUE

51%\* des Français jouent régulièrement aux jeux vidéo. Le chiffre grimpe à 90%\* chez les 19-24 ans. Avec tant de personnes concernées, il est nécessaire de disposer d'informations fiables sur le contenu de chaque jeu vidéo. Objectif atteint grâce à la classification PEGI et à sa signalétique, composée de 13 pictogrammes.

### La classification par âge

Divisée en cinq tranches d'âge, la classification indique clairement l'âge minimum pour profiter pleinement d'un jeu vidéo. Cette information est présente sur les faces avant et arrière des boîtiers de jeu vidéo, ainsi que sur les plateformes de ventes digitales.

**3** Adapté à tous les âges. Légère violence dans un contexte comique. Personnages fantastiques. Aucun contenu inapproprié.

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**7** Violence non-réaliste ou implicite, cartoonnesque ou humoristique. Scènes pouvant effrayer les plus jeunes enfants.

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**12** Violence réaliste envers des personnages fantastiques ou violence non-réaliste envers des personnages à caractère humain. Langage grossier modéré, nudité, horreur.

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**16** Violence réaliste envers des personnages à caractère humain. Action sportive avec présence de sang. Langage grossier, usage de drogues. Représentation d'activités criminelles.

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**18** Violence crue/extrême violence envers des personnages à caractère humain sans défense ou innocents. Idéalisation des drogues. Expressions ou activités sexuelles.

[www.pegi.info](http://www.pegi.info)

**ATTENTION**  
Si la classification PEGI examine le contenu d'un jeu, elle ne prend pas en compte sa complexité ou sa difficulté technique.



### Les descripteurs PEGI

Placés au dos des boîtiers de jeux, ils informent sur les éléments du jeu qui ont entraîné la classification d'âge.

**LANGAGE GROSSIER** Le jeu comporte des dialogues (écrits ou lus) utilisant des expressions grossières.

**DROGUE** Le jeu présente ou se réfère à l'usage de drogues.

**VIOLENCE** Le jeu comprend des scènes violentes, y compris de type cartoonnesque.

**DISCRIMINATION** Ce jeu contient des images susceptibles d'inciter à la discrimination.

**SEXE** Le jeu comprend des scènes de nudité et/ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle.

**PEUR** Le jeu présente des éléments qui peuvent effrayer, notamment les jeunes enfants.

**JEUX DE HASARD** Le jeu incite à pratiquer des jeux de hasard ou en enseigne les règles.

**ACHATS INTÉGRÉS** Le jeu permet d'acheter des biens virtuels avec de l'argent réel.

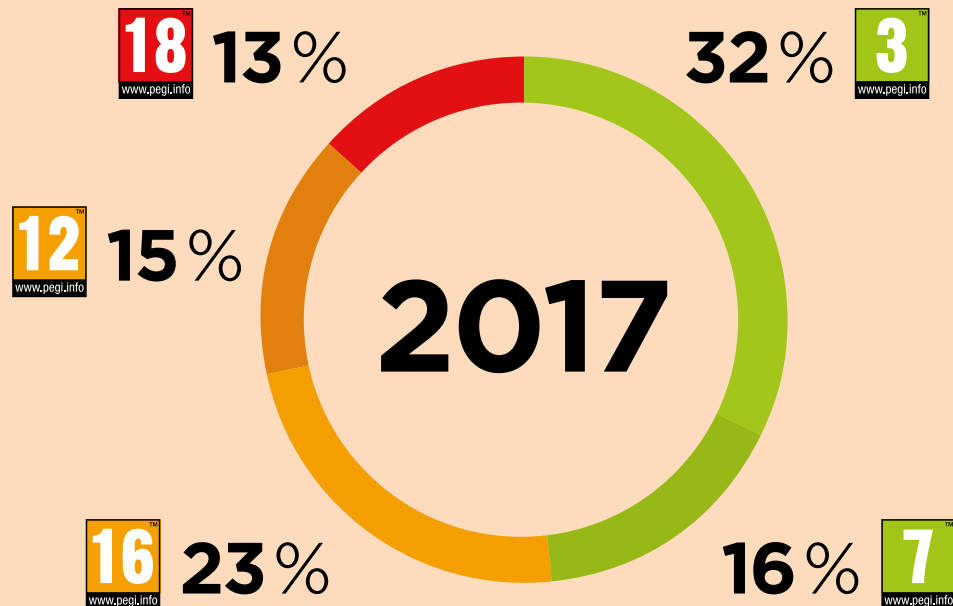
### Attribution du PEGI en fonction des descripteurs

	VIOLENCE	LANGAGE GROSSIER	PEUR	SEXE	DROGUE	JEUX DE HASARD	DISCRIMINATION
3							
7	✓		✓				
12	✓	✓	✓	✓	✓	✓	
16	✓	✓		✓	✓	✓	
18	✓	✓		✓	✓	✓	✓

# PEGI

## LES CHIFFRES

Répartition par catégories d'âge PEGI des jeux édités en 2017



### Répartition par catégories d'âge PEGI des jeux vendus en 2017

Les jeux classés PEGI 3 et PEGI 7 représentent près de la moitié des ventes de jeux vidéo, avec 48% du marché en 2017. Loin de se limiter aux plus jeunes, les titres PEGI 3 et PEGI 7 regroupent de nombreux titres qui incitent à la convivialité et au partage en famille.

Les jeux PEGI 12 représentent près d'un quart du marché des jeux vidéo, montrant que les joueurs

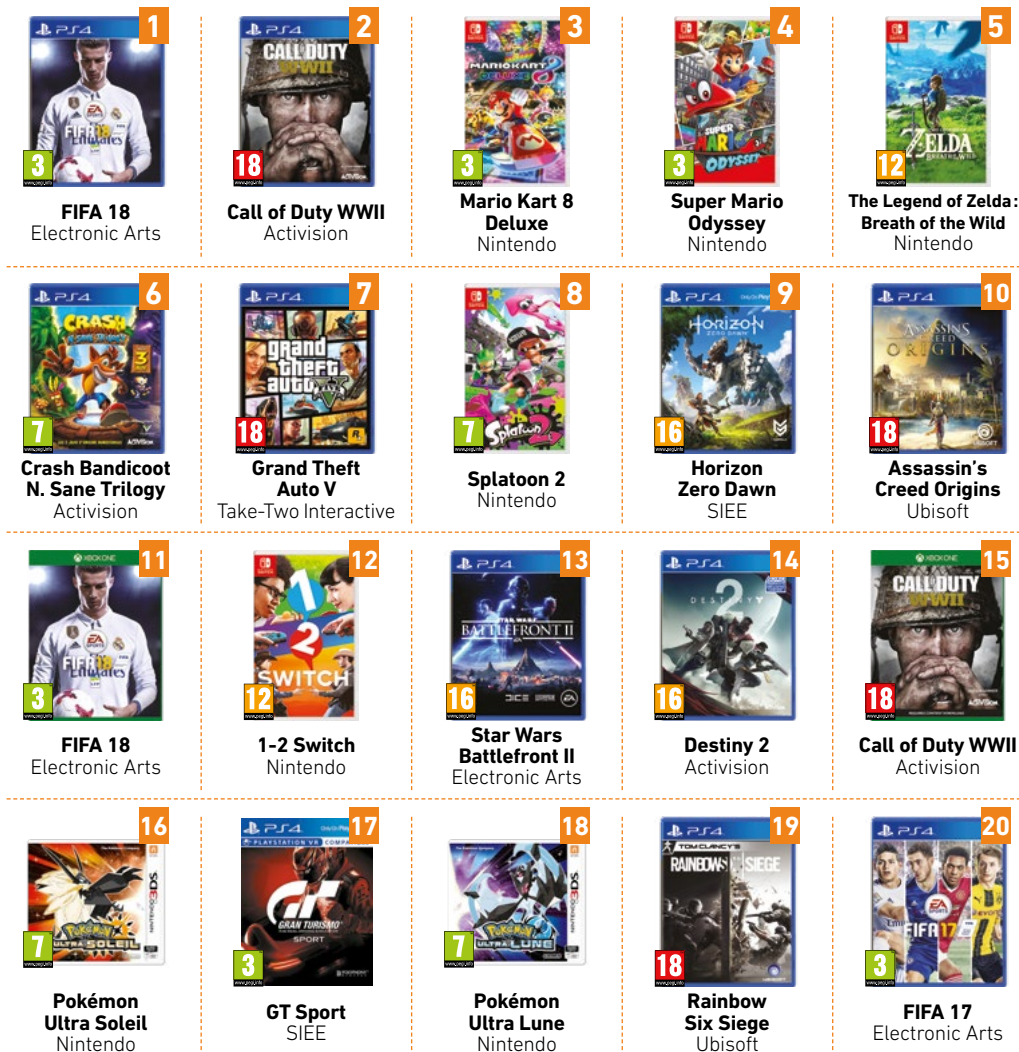
ne recherchent pas forcément le réalisme à tout prix mais, surtout, des expériences surprenantes et crédibles.

Enfin, les titres classés PEGI 16 et PEGI 18 occupent un peu plus d'un quart des ventes de 2017. Ces chiffres démontrent que la violence ou les éléments extrêmes ne sont pas le critère principal dans le succès des jeux vidéo.

# TOP 20

## DES VENTES 2017

Top par plateforme en volume (marché physique).



# PÉDAGOJEUX, POUR MIEUX INFORMER

**POUR CERTAINS PARENTS**, il peut être difficile de comprendre les usages et pratiques du jeu vidéo. Où s'informer? Comment savoir quel jeu choisir pour son enfant? Pourquoi et comment fixer les règles? Où prendre conseil lorsque l'on juge que la pratique de son enfant est excessive? Autant de questions qui trouveront des réponses pratiques sur [www.pedagojeux.fr](http://www.pedagojeux.fr).

Fondé en 2008, le collectif PédaGoJeux a pour mission d'informer les parents et les médiateurs éducatifs sur les pratiques et les usages du jeu vidéo. Animé par l'Unaf (Union nationale

des associations familiales), PédaGoJeux profite de l'expertise et de la pluralité de ses membres (l'Unaf, le ministère en charge de la Famille, Internet sans crainte, le Syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (S.E.L.L.), JeuxOnLine, l'Association

nationale pour l'amélioration de la Vue et l'association Action Innocence Monaco) pour prodiguer une information indépendante et objective. Sans présenter une image angélique du jeu vidéo ni, au contraire, diaboliser ce loisir toujours plus populaire chez les jeunes, PédaGoJeux explique ses atouts et les points de vigi-

lance. Ainsi, sur le site de PédaGoJeux, les visiteurs accèdent-ils à des conseils, des fiches pratiques, des dossiers et de nombreuses autres ressources qui abordent tous ces aspects du jeu vidéo.

Afin d'élargir son action, PédaGoJeux fédère, depuis 2014, un réseau d'Ambassadeurs. Ces structures publiques ou associatives, nationales ou locales (établissements scolaires, collectivités territoriales, bibliothèques, médiathèques, ludothèques, EPN,

associations sportives, etc.) réalisent de nombreuses actions de terrain afin de favoriser une pratique sereine du jeu vidéo dans les familles. Ce programme a reçu, en 2014, le label du Défenseur des droits dédié à la célébration du 25<sup>e</sup> anniversaire de la Convention des droits de l'enfant.

**Sans présenter une image angélique, ni diaboliser ce loisir toujours plus populaire chez les jeunes, PédaGoJeux en aborde tous les aspects**



## TROIS QUESTIONS À OLIVIER GÉRARD

RESPONSABLE DU COLLECTIF PEDAGOJEUX

01

### Quelle est la mission de PédaGoJeux ?

Accompagner les parents pour les aider à mieux appréhender et comprendre l'univers et les usages des jeux vidéo. L'objectif est qu'ils puissent gérer plus sereinement le temps de jeu, les types de jeux, mais aussi les contenus. L'enjeu est d'éviter les conflits au sein de la famille qui sont, il faut l'admettre, fréquents en matière de gestion d'écrans. Nous insistons aussi sur l'importance du dialogue et du partage avec les enfants sur leurs pratiques, leurs émotions, mais aussi sur leurs difficultés!

02

### Comment accompagnez-vous les familles qui ont du mal à comprendre les usages et les pratiques du jeu vidéo actuel ?

Nous essayons de couvrir l'ensemble des questions que les parents se posent. En plus du site [pedagojeux.fr](http://pedagojeux.fr) et des réseaux sociaux, nous avons développé un réseau d'Ambassadeurs que nous formons. Ce sont des associations, des acteurs de la culture, des services publics, qui rencontrent physiquement les parents et les enfants, et qui peuvent les accompagner au plus près de leurs préoccupations.

03

### PédaGoJeux fête ses 10 ans, quel bilan tirez-vous de votre action et comment envisagez-vous l'avenir du collectif ?

Il y a dix ans, de nombreux parents ne comprenaient pas cet univers et en avaient une vision négative. Aujourd'hui, ils sont plus joueurs, ils partagent des temps de jeu avec leurs enfants. Et surtout, ils expriment clairement le besoin d'être accompagnés. Nous avons contribué à notre niveau à cette évolution. Pour autant, beaucoup de choses restent à faire : nous devons pouvoir toucher l'ensemble des parents, sur l'ensemble du territoire. Cela suppose de compléter notre dispositif d'Ambassadeurs mais aussi de renforcer nos partenariats.



# POUR AIDER LE CONTRÔLE PARENTAL

**AU-DELÀ DU SYSTÈME PEGI**, les différents constructeurs proposent aujourd'hui à travers les ordinateurs et les consoles un système de contrôle parental permettant aux parents de superviser les jeux auxquels jouent leurs enfants.

Depuis quelques années, les fabricants de consoles (Sony, Microsoft et Nintendo), les systèmes d'exploitation Windows et Apple ou encore Google utilisent le système PEGI pour proposer une solution de contrôle parental simple et efficace. Il suffit

de quelques minutes et de quelques manipulations pour interdire à ses enfants l'accès aux jeux dépassant une certaine catégorie d'âge, surveiller et contrôler les achats en ligne, limiter la navigation sur Internet, mais également le temps passé à jouer ou le niveau d'interaction en ligne.

	PlayStation 4	Xbox One	Switch	PC	MAC
Limitation en fonction de l'âge et du PEGI	×	×	×		
Contrôle des achats en ligne	×	×	×		
Filtrage Web	×	×		×	×
Contrôle du temps passé sur l'appareil	×	×	×	×	×
Contrôle du niveau d'interaction en ligne			×		



# LA CLASSIFICATION PEGI SOUTENUE PAR LE S.E.L.L.

Le S.E.L.L. (Syndicat des éditeurs de logiciels de loisir) ne se contente pas de soutenir l'action du système PEGI, mais travaille à informer les consommateurs et les utilisateurs sur les avantages de ce système de classification. À travers plusieurs campagnes de communication, le S.E.L.L. a facilité la reconnaissance par les consommateurs des logos et descripteurs qui font la force du système PEGI. Retour sur des opérations d'information d'intérêt public.

## 2016

**Il y a un âge pour tout, et un jeu vidéo pour tous les âges**

Cette campagne, d'un budget valorisé de 850 000 €, présentait deux films de 25 secondes diffusés dans les cinémas des réseaux UGC et Gaumont pendant quatre semaines. Afin de toucher un maximum de parents et de joueurs, cette campagne a été diffusée sur de nombreux médias digitaux.

Au total, plus de 4,5 millions de personnes ont été sensibilisées à l'importance des informations offertes par le système PEGI.



### Le hors-série L'Essentiel du jeu vidéo

Parallèlement à la campagne, le S.E.L.L. a édité un premier numéro hors-série de *L'Essentiel du jeu vidéo*, distribué à l'ensemble des médias grand public et spécialisés. La conférence de presse organisée pour le lancement de cette campagne et la publication du hors-série a regroupé 50 journalistes et généré 130 articles de presse. Enfin, un voyage de presse a été organisé pour permettre aux journalistes de TF1 et de France Inter de rencontrer les équipes du NICAM, en charge de la certification des jeux PEGI 3 et PEGI 7.

## 2017

### La campagne de sensibilisation dans la presse française

Toujours pour sensibiliser le public au système PEGI, le S.E.L.L. a organisé une campagne dans onze titres de presse grand public. Ce publidédactionnel présentait les trois principaux conseils du système PEGI et des recommandations PédagoJeux :

- Vérifier que le jeu est bien adapté à l'âge de l'enfant,
- Fixer des limites de temps devant les écrans,
- Partager des moments avec ses enfants pour mieux comprendre leurs pratiques du jeu vidéo.

Valorisée à 400 000 €, cette campagne a touché une audience potentielle de 19 millions de Français, grâce à une présence dans les principaux titres de la presse féminine, masculine et jeunesse (*ELLE*, *Version Femina*, *Marie Claire*, *Psychologies magazine*, *Télérama*, *L'Obs*, *L'Équipe Sport & Style*, *Famille & éducation*, *La Revue des parents* et *Mon quotidien*).





Retrouvez toute l'actualité du S.E.L.L. sur les réseaux sociaux



@SELL\_JeuxVideo



@SELL\_JeuxVideo



@SELL\_JeuxVideo



SELL TV

[www.sell.fr](http://www.sell.fr) | [www.pegi.info](http://www.pegi.info)