

Fiche 10 : Les Pegis what ?

Matériel


- Vidéo
- Annexes
- Fiche d'accompagnement

Introduction :

Cette activité permettra un temps d'échanges et de réflexions collectives autour de l'utilisation des écrans (jeux vidéo), plus particulièrement sur le thème de la violence. Elle permettra à l'animateur de solliciter l'expression, confronter les points de vue et repérer les difficultés. Elle permettra aux participants de se questionner particulièrement sur leurs usages des jeux vidéo et leur rapport aux formes de violence.

Objectifs :

- Différencier et reconnaître les logo PEGI
- Sensibiliser à l'impact des formes de violence

Activité courte	Activité longue
	10-12 ans
Renforcer sa conscience de soi Connaître ses valeurs, besoins et buts et prendre des décisions constructives	

Technique utilisée :


- Débat

Déroulé de l'animation :

15 min Temps 1 : Information

L'animateur présente les 5 PEGI (âges et code couleur) en annexe 10.1. Il montre les différents descripteurs de contenu (annexe 10.2) aux participants et leur demande de trouver la signification.

15 min Temps 2 : Échange

Les participants se questionnent sur l'origine et les objectifs des PEGI et des descripteurs de contenu à l'aide de la vidéo "Qu'est ce que la norme PEGI?"  A la fin de la vidéo, l'animateur rebondit sur ce que les participants ont retenu, et les interroge sur :

"Le rôle du Pan European Game Information"	"La protection de l'enfance"
"L'enjeu universel de la signalétique"	"La place des parents"
"La place des éditeurs de jeu"	

20 min Temps 3 : Exploitation des idées

A partir des explications des descripteurs de contenu (Annexe 10.2) ainsi que des visuels de jeux vidéos (annexe 10.3), l'animateur demande aux participants de réfléchir sur la décision de l'éditeur d'avoir choisi ce PEGI associé aux descripteurs.


L'animateur s'assure que les participants comprennent que les PEGI et les descripteurs sont définis en fonction des critères de développement psychique de la personne et qu'ils sont là pour les aider à choisir le jeu adapté.



Pan European Game Information (PEGI) est un système d'évaluation européen des jeux vidéo, créé pour aider les consommateurs à s'informer de chaque type de jeux vidéo à l'aide de différents logos exposés sur leur boîte d'origine.



Pour aller plus loin :

- PédagoJeux - Le jeu vidéo expliqué aux parents 

Moi, les écrans et les autres

Moi et les écrans

C'est quoi un écran ?

Fiche d'accompagnement : Les Pegis what ?

Qu'est-ce que le PEGI ?

Le **Pan European Game Information (PEGI)** est un système d'évaluation européen des jeux vidéo, créé pour aider chacun à s'informer sur le contenu de chaque type de jeux vidéo à l'aide de logos exposés sur leur boîte d'origine.

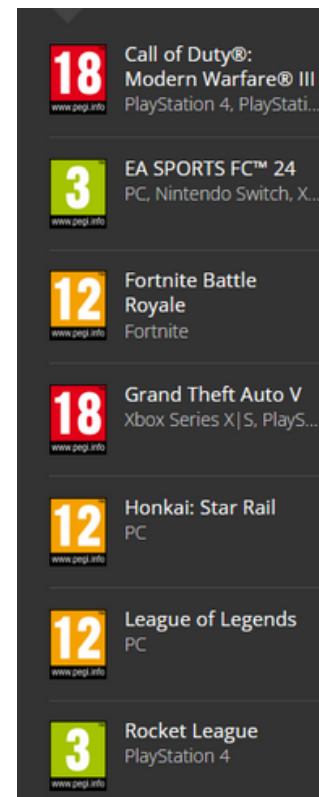
Les "**classifications par âge**" permettent d'identifier clairement si le contenu est adapté selon l'âge.

Les "**descripteurs de contenu**" permettent de décrire la nature du contenu sensible : violence, langage grossier, peur, jeux de hasard, sexe, drogue, discrimination et achats intégrés.

La gestion, la supervision et le développement journalier du système PEGI ont été attribués à PEGI S.A., une société indépendante à but non lucratif et à vocation sociale de droit belge.

Il existe une plateforme dédiée : <https://pegi.info/fr> 

Exemples de "classification par âge" de certains jeux vidéo :



Moi, les écrans et les autres

Moi et les écrans

C'est quoi un écran ?

Annexe 10.1 : Les Pegis

PEGI 3



Avec cette classification, le contenu du jeu est considéré comme adapté à toutes les classes d'âge. Le jeu ne doit pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Les formes de violence très modérées dans un contexte comique ou enfantin sont acceptables. Le jeu ne doit faire entendre aucun langage grossier.

PEGI 7



Les contenus présentant des scènes ou sons potentiellement effrayants se retrouvent dans cette classe. Avec une classification PEGI 7 des scènes de violence très modérées (une violence implicite, non détaillée ou non réaliste) peuvent être autorisées.

PEGI 12



Des jeux vidéo montrant de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des personnages imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine entrent dans cette classe d'âge. Des insinuations à caractère sexuel ou des postures de type sexuel peuvent être présentes, mais dans cette catégorie les grossièretés doivent rester légères. Les jeux d'argent tels qu'ils se déroulent normalement dans le monde réel, dans les casinos ou dans les salles de jeux de hasard, sont également autorisés (par exemple les jeux de cartes qui, dans le monde réel, seraient joués pour de l'argent).

PEGI 16



Cette classification s'applique lorsque la représentation de la violence (ou d'un contact sexuel) atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité. Les jeux classés dans la catégorie 16 peuvent contenir un langage grossier plus extrême, des jeux de hasard, ainsi qu'une consommation de tabac, d'alcool ou de drogues.

PEGI 18



La classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint une représentation de violence crue, de meurtre apparemment sans motivation ou de violence contre des personnages sans défense. La glorification des drogues illégales et les contacts sexuels explicites entrent également dans cette tranche d'âge.

PEGI !



En plus des catégories d'âge PEGI, il existe également un logo "Accompagnement des parents recommandé" pour évaluer les applications n'étant pas des jeux vidéo. Ce logo a pour but de prévenir que les applications peuvent offrir une grande variété de contenu généré ou organisé par les utilisateurs. Cela s'applique notamment à des applications telles que Facebook, Twitter, ou YouTube par exemple.

Moi, les écrans et les autres

Moi et les écrans

C'est quoi un écran ?

Annexe 10.2 : Descripteurs de contenu

	Le jeu contient des scènes de violence. Dans les jeux classés PEGI 7, les scènes de violence ne peuvent être ni réalistes ni détaillées. Les jeux PEGI 12 peuvent contenir de la violence dans un environnement imaginaire ou une violence non réaliste par rapport à des personnages à figure humaine, alors que les jeux classés PEGI 16 ou 18 contiennent des scènes de violence de plus en plus réalistes.
	Le jeu contient un langage grossier. Ce descripteur peut apparaître sur les jeux classés PEGI 12 (grossièreté légère), PEGI 16 (jurons à caractère sexuel ou blasphèmes) ou PEGI 18 (jurons à caractère sexuel ou blasphèmes).
	Ce descripteur peut apparaître sur des jeux PEGI 7 s'ils contiennent des images ou des sons susceptibles d'effrayer ou de faire peur aux jeunes enfants, ou sur des jeux PEGI 12 s'ils contiennent des sons ou des effets horribles (mais sans aucun contenu violent).
	Le jeu présente des contenus qui encouragent ou enseignent les jeux de hasard. Ces simulations de jeux concernent les jeux de hasard qui ont normalement lieu dans les casinos ou les salles de jeux de hasard. Les jeux ayant ce type de contenus sont classés PEGI 12, PEGI 16 ou PEGI 18.
	Ce descripteur peut accompagner une classification PEGI 12 si le jeu contient des positions ou des insinuations à caractère sexuel, une classification PEGI 16 s'il contient des scènes de nudité ou des rapports sexuels sans organes génitaux visibles ou une classification PEGI 18 s'il contient une activité sexuelle explicite. Les scènes de nudité dans un environnement non sexuel n'exigent aucune classification par âge spécifique et ce descripteur n'est pas nécessaire.
	Le jeu se réfère à ou décrit la consommation de drogues illégales, d'alcool ou de tabac. Les jeux sur lesquels apparaissent ce descripteur de contenu sont toujours classés PEGI 16 ou PEGI 18.
	Le jeu contient des représentations ethniques, religieuses, nationalistes, de genre ou autres stéréotypes susceptibles d'encourager la haine. Ce contenu est toujours limité à la classification PEGI 18 (et susceptible d'enfreindre la législation pénale nationale).
	Ce jeu présente aux joueurs l'option d'acheter des biens numériques ou des services avec de l'argent réel. Ces achats incluent du contenu additionnel (niveaux bonus, tenues, objets surprises, musique) mais également des mises à jour (ex : désactiver les publicités), abonnements, jetons virtuels et autres formes de monnaies dans le jeu.

Moi, les écrans et les autres

Moi et les écrans

C'est quoi un écran ?

Annexe 10.3 : Visuels de jeux vidéo



Moi, les écrans et les autres

Moi et les écrans

C'est quoi un écran ?

Annexe 10.3 : Visuels de jeux vidéos



Moi, les écrans et les autres

Moi et les écrans

C'est quoi un écran ?

[illegible]

Moi, les écrans et les autres

Annexe 10.3 : Visuels de jeux vidéos



Moi, les écrans et les autres

Moi et les écrans

C'est quoi un écran ?