



Information Presse
Juin 2007

**LE SELL, SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS,
EN CAMPAGNE POUR LA NORME PEGI**



PEGI a été lancé il y a 5 ans. Sous ce nom qui sonne comme celui d'une héroïne de conte de fées se cache bien plus : un véritable système de classification et d'information sur le contenu des jeux vidéo, destiné aux parents et aux familles désireux d'acheter un jeu vidéo en toute confiance.

Des logos décrivant le contenu des jeux vidéo figurent sur les paquets d'emballage de tous les jeux depuis 2003... et beaucoup de familles ne le savent pas. Le SELL (Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisirs) a pour volonté de lancer une nouvelle campagne d'information sur PEGI en France.

De leur côté, toutes les enseignes de la distribution relayeront l'information sur leurs points de vente.

PEGI : fruit d'une révolution culturelle

D'autant plus que depuis 25 ans, l'univers des jeux vidéo a été considérablement bouleversé avec l'apparition et le développement de différentes familles de jeux et surtout la sortie de plusieurs dizaines de titres par an. Longtemps considéré comme du loisir pour enfants ou jeunes adolescents, il a évolué et trouvé un public plus mûr, la moyenne d'âge se situant autour des 28 ans en Europe. Les éditeurs de jeux vidéo proposent aux joueurs adultes des expériences de jeux ludiques et adaptées. Certaines peuvent ainsi heurter la sensibilité des jeunes joueurs et celle de leurs parents.

Pour rappel, le marché du logiciel interactif mondial représente 30 milliards d'euros et bénéficie d'un taux de croissance à deux chiffres. Les jeux vidéo y occupent une place prépondérante, devant les cédéroms éducatifs et culturels. A titre de comparaison, ce marché est supérieur à celui de la musique.

Face à cette progression exceptionnelle, la question de l'information des joueurs, des familles et plus particulièrement des mineurs est devenue incontournable.



Délégué Général du SELL, Jean-Claude Larue explique que PEGI a ainsi pour objectif « d'assurer une meilleure protection des individus

et un développement sain du marché des logiciels de loisirs. **PEGI** témoigne donc d'une vraie cohérence à l'égard de l'émergence et du poids que prennent les jeux vidéo dans nos sociétés. Car les logiciels de loisirs, en dépit de certains jeux, restent avant tout de formidables outils d'apprentissage et de développement ».

Comment, dès lors, différencier et choisir le jeu qui correspondra le mieux à son enfant et à ses envies lorsqu'on est parent et étranger à cet univers ?

Le système PEGI, « *Pan European Game Information* », répond à cette problématique : il classe les contenus en fonction de cinq catégories d'âge :



3 ans et plus,



7 ans et plus,



12 ans et plus,



16 ans et plus,



18 ans et plus.

A cette classification par âge vient s'ajouter une classification par type de contenu, 7 au total :



- jeu contenant des scènes violentes (logo « violence » représenté par un point levé),



- jeu faisant usage de langage grossier (logo « gros mots » représenté par un @* !),



- jeu risquant de faire peur aux jeunes enfants (logo « peur » représenté par une araignée),



- jeu faisant allusion à la sexualité (logo à teneur sexuelle représenté par les sigles masculin et féminin),



- jeu se référant à la consommation de drogues (logo « stupéfiants » représenté par une seringue),



- jeu risquant d'inciter à la discrimination (logo représenté par des silhouettes de personnes),



- jeu de hasard (logo représenté par des dés).

La combinaison de la recommandation d'âge et des descripteurs de contenu permet d'obtenir une information facilement compréhensible par les acheteurs et leurs familles. Ces derniers (en majorité des parents) sont ainsi assurés que le jeu qu'ils achètent est approprié à l'âge du joueur auquel il est destiné.

Par ailleurs, le site www.pegi.info est accessible gratuitement par tous : il informe sur la signalisation courante et met à disposition des internautes une base actualisée des prescriptions touchant les jeux vidéo en vente.



PEGI : une avancée des éditeurs de logiciels de loisirs



Conçu pour éviter que les mineurs ne soient exposés à des logiciels de loisirs aux contenus inappropriés, le système PEGI est soutenu par les principaux fabricants de console, Playstation®, Xbox® et Nintendo®, ainsi que par la plupart des éditeurs et des développeurs européens de logiciels de loisirs. Le système a été développé par la Fédération européenne de logiciels de loisirs (ISFE : Interactive Software Federation of Europe).

Ainsi développé par l'industrie, PEGI est l'un des rares outils harmonisés en Europe, au-delà des sensibilités de chaque État et est autorégulé par les acteurs du secteur. « Cette signalétique répond à un souci d'information primordial et de transparence vis-à-vis du consommateur, ajoute Jean-Claude Larue. Il contribue à maintenir la confiance entre le public et les éditeurs, et à encourager la prise de responsabilité de chacun, éditeur comme consommateur ».



La signalétique PEGI est effective dans les 25 pays de l'Union européenne, en Norvège, au Lichtenstein et en Suisse. Il existe un régime particulier pour l'Allemagne.

Comment un jeu est-il soumis à la réglementation PEGI ?

Pour évaluer un jeu vidéo, chaque éditeur d'un jeu se doit de fournir un questionnaire dûment rempli qui sera ensuite traité de manière automatique. Chaque éditeur signe un contrat avec PEGI : fournir aux parents et éducateurs une information fiable et transparente sur la teneur du jeu, réguler la publicité, le marketing et toute activité promotionnelle attenants aux jeux classés, veiller à ce que les éditeurs ne mettent pas sur le marché un jeu contraire à la dignité humaine.

Au sein de ce contrat, un « registre coder » est formé chez chaque éditeur, responsable du questionnaire déclaratif contractant avec le PEGI. L'éditeur est alors compétent pour proposer une évaluation du contenu du jeu, et le soumettre.

Un contrôle systématique est ensuite mis en place pour vérifier tous les jeux ayant reçu une classification « 12 ans et plus » et au-delà. Pour les jeux bénéficiant d'une classification pour les plus de « 3 ans et plus » de « sept ans et plus », des contrôles aléatoires sont organisés.

Un système qui a fait ses preuves : aucun cas de contentieux n'a été relevé entre PEGI et les éditeurs.



Quels sont les développements futurs de PEGI ?

PEGI devrait subir des évolutions futures et devrait notamment évoluer vers un PEGI Online, dont l'objectif est de sécuriser les jeux en ligne et de sensibiliser les parents aux risques encourus dans les jeux massivement multi-joueurs.

Top 5 de l'industrie des loisirs en France en 2006 en valeur :

1 - Le logiciel PES 6

2 - Le DVD Harry Potter

3 - Le logiciel Animal Crossing

4 - Le logiciel Super Mario Bros

5 - Le DVD L'âge de glace 2

***Le S.E.L.L.** est le représentant des acteurs de l'industrie des logiciels multimédia et de loisirs pour promouvoir et défendre les intérêts de cette industrie auprès des pouvoirs publics (nationaux et européens) et des consommateurs : 34 entreprises conquérantes d'un secteur qui est le seul dans l'industrie de la culture et de la communication à avoir trois entreprises françaises dans les dix premières mondiales (UBISOFT, VIVENDI UNIVERSAL GAMES, INFOGRAMES).*

Le SELL, c'est aussi 98 % du chiffre d'affaires du secteur en France.

Contact Presse : NATKIN PRESSE

Marie-Agnès Linard – marie-agnes@natkinpress.com

Priscilla Jeambeaux – priscilla@natkinpress.com

Tél : 01 43 22 90 00 – Fax : 01 43 22 50 10

