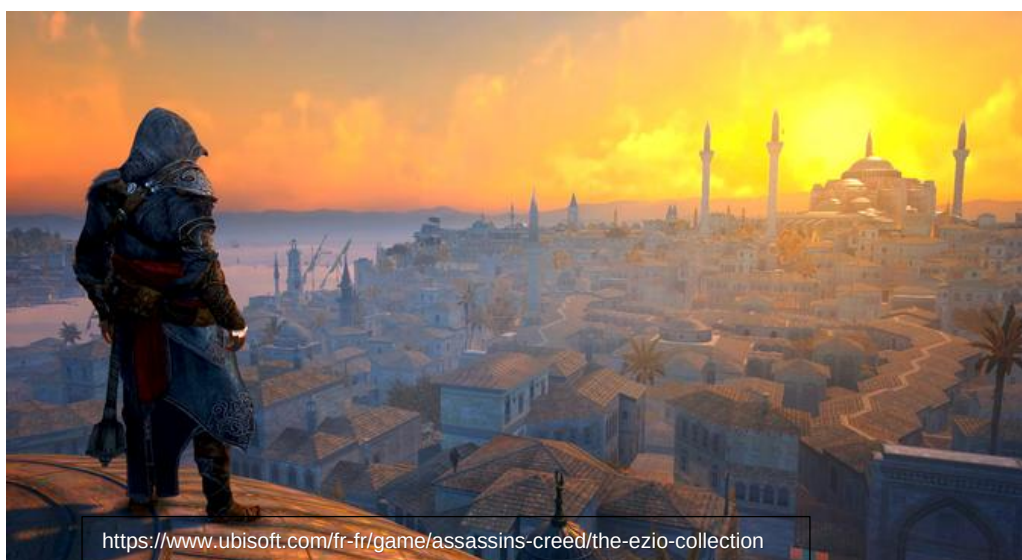


**L'information sur les jeux vidéo et la protection des consommateurs dans l'UE,
 l'exemple de la directive PEGI
 (Pan european game information)**



<https://www.ubisoft.com/fr-fr/game/assassins-creed/the-ezio-collection>

Classe visée : T Bac Pro ou T STAV

Objectif de la séance (2h30) : Comprendre les processus de délibération et prise de décision au Parlement européen, à travers l'exemple de la discussion d'une actualisation de la directive PEGI



Ce document est mis à votre disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution 4.0 International. Non commercialisable, vous pouvez le modifier pour son utilisation avec vos

Activité 1 : Quelles sont vos connaissances des dangers de l'utilisation des jeux vidéo, citez-en 3.

Activité 2 : A partir des labels du document 1, quels sont les points de vigilance sur lesquels porte la directive PEGI ? Reconnaissez-vous les labels appliqués sur un jeu que vous pratiquez ? aimeriez pratiquer ? connaissez ? donnez des exemples.

Document 1. Le système PEGI de classification

Utilisée dans plus de 30 pays, depuis 2003, la classification par âge confirme que le jeu est approprié à l'âge du joueur. Cette classification se base sur le caractère adapté d'un jeu à une classe d'âge, et non sur le niveau de difficulté.

Labels d'âge



Descripteurs de contenus



Document 2 : en groupes de 2-3 élèves,

- Effectuer une recherche dans les sites ci-dessous sur ces deux niveaux d'informations (âge et contenus) pour connaître la classification PEGI d'un jeu pratiqué ou connu,
<https://pegi.info/fr>
<https://www.interieur.gouv.fr/actualites/actualites-du-ministere/jeux-video-choisissez-sereinement-avec-pegi>
- Présenter et expliquer cette classification, quels sont les éléments qui ne leur étaient pas connus ? qui demandent un éclaircissement ?

Question : peut-on acheter un jeu classifié 18 quand on est mineur ?

Activité 3 (2h) : comment le Parlement européen peut-il améliorer la protection des joueuses et joueurs en ligne ?

Mission : « vous êtes des députés européens et vous débattrez de la modification de la directive PEGI, chaque groupe défendra une position et tentera de convaincre les autres avant de voter ».

Organisation :

La classe est divisée en 4 groupes politiques représentant une tendance politique du Parlement européen. Pour faciliter le travail, les groupes seront de taille égale, dans la mesure du possible.

Chaque groupe est nommé par une lettre (A, B, C, D) et dispose du nombre de voix réel des groupes concernés au Parlement européen + $\frac{1}{4}$ des voix des non-inscrits (=8), l'objectif est d'atteindre la majorité simple (le plus grand nombre de voix) lors des votes pour modifier le texte de la directive.

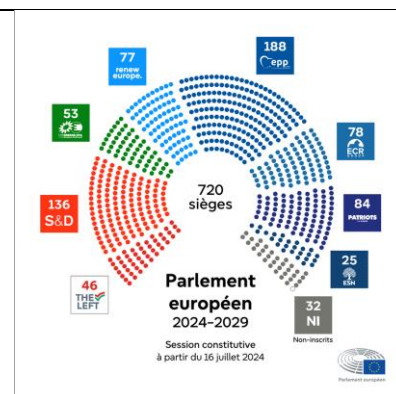
Vous travaillerez au sein de votre groupe, mais aussi dans des groupes trans partisans où vous présenterez les positions de votre groupe et tenterez de convaincre les autres et de faire des compromis ou des alliances. N'oubliez pas que votre objectif est de faire valoir vos positions et prendre la décision que vous soutenez.

Groupe A- Extrême-droite et partis nationalistes (ESN, Patriots, ECN) : 195 voix

Groupe B- Démocrates-chrétiens (EPP et Renew) : 273 voix

Groupe C- Verts : 61 voix

Groupe D- Gauche (S&D, The Left) : 190 voix



Appropriation de la documentation (45 mn) : Chaque groupe trouve sur l'ENT le dossier documentaire complet et la consigne de son chef de groupe,

Il se partage le travail de lecture et appropriation des arguments. Chacun présente au groupe un rapide résumé et les arguments à retenir.

Dossier documentaire :

<https://theconversation.com/concentration-patience-strategie-ces-competences-que-les-jeux-videos-permettent-de-developper-130808>

<https://theconversation.com/les-jeux-video-rendent-ils-violents-au-point-de-tuer-249893>

<https://theconversation.com/comment-les-jeux-video-en-ligne-transforment-la-vie-sociale-des-adolescents-252776>

<https://theconversation.com/jeux-video-a-quels-risques-sexposent-vraiment-les-plus-jeunes-176063>

<https://theconversation.com/petite-histoire-des-jeux-video-en-famille-entre-inquietudes-et-transmission-culturelle-272503>

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2026/02/07/jeux-video-et-si-l-attaque-d-emmanuel-macron-se-trompait-de-cible_6665749_4408996.html
https://www.medecinesciences.org/en/articles/medsci/full_html/2018/0
<https://www.drogues.gouv.fr/les-ecrans-et-les-jeux-video>
<https://www.europarl.europa.eu/topics/fr/article/20230112STO66402/cinq-facons-pour-le-parlement-europeen-de-proteger-les-joueurs-en-ligne>
<https://www.pedagojeux.fr/accompagner-mon-enfant/la-signalétique/>
<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/l-info-de-france-inter/aux-pegases-2026-le-jeu-video-clair-obscur-de-nouveau-recompense-les-studios-independants-celebres-5600259>
<https://www.radiofrance.fr/franceculture/les-jeux-video-rendent-ils-violent-9209352>

Consignes des chefs de groupe :

- **Groupe A** : « les jeux vidéo sont la cause de la violence des jeunes, il faut les interdire aux moins de 15 ans ; le contrôle de l'âge par la famille et les commerçants, y compris les plateformes de jeu en ligne, doit être renforcé.
- **Groupe B** : « il faut encourager le secteur économique des jeux vidéo : les start-ups européennes produisent des jeux vidéo de qualité ; les jeux vidéo sont un support d'apprentissage (il vaut mieux un bon jeu qu'un cours d'histoire). »
- **Groupe C** : « les travaux scientifiques montrent que les jeux vidéo sont une source de retard de développement cognitif ou d'isolement des plus jeunes surtout dans les familles les plus pauvres, et de sédentarité pour tous ; le bilan carbone du secteur est mauvais. »
- **Groupe D** : « les familles peuvent se saisir de l'opportunité des jeux pour créer du lien avec les enfants et encadrer la pratique pour protéger les plus jeunes dans leur développement cognitif ; les jeux étant aussi un moyen d'enrichir ses expériences et ses apprentissages. »

Chaque groupe s'approprie le dossier documentaire en y recherchant les arguments pour défendre la position de son chef de groupe et formule une proposition de modification de PEGI en s'aidant des positions ci-dessous (plusieurs peuvent être associées) :

- 1- interdiction des jeux vidéos avant l'âge de x (justifier le choix d'âge)
- 2- modification de l'affichage actuel : changement des couleurs des pavés (par ex. choisir le rouge pour les pavés d'âge 3 et 7)
- 3- ajout de nouveaux dangers : obésité, sédentarité, retard de développement, isolement... (Bonus possible : concevoir les pictogrammes)
- 4- on ne touche à rien
- 5- on supprime PEGI qui est une entrave au développement d'un secteur économique

Exposé des choix par groupe (15 mn) :

Comme au Parlement européen, chaque groupe désigne un rapporteur qui expose l'argumentaire et la proposition de vote en 2 mn maximum devant la classe.

Discussion inter-groupes (15 mn) :

Vous constituez des groupes mixtes trans partisans dans lesquels se trouvent au moins un représentant de chaque groupe initial, ils discutent pendant 10 mn, pour trouver un compromis et une alliance.

Retour dans les groupes initiaux en 5 mn arbitrage de la décision de vote.

On passe au vote

Rédaction du communiqué de presse de chaque groupe présentant son argumentaire et le résultat du vote **(20 mn)**.