

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



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 classes.

Classe visée : 3^e

Objectif de la séance (2h) : Comprendre les institutions européennes à travers l'exemple de la mise en place du droit à la sécurité pour les citoyens européens

Activité 1 : Que savez-vous des dangers de l'utilisation des jeux vidéo ?

Activité 2 : As-tu déjà vu les labels présentés sur le document 1 ci-dessous ?
 Sélectionne les labels présents sur un jeu que tu pratiques ou que tu aimerais pratiquer, ou que tu connais
 Explique ce que veulent dire les labels d'âge, de contenus.

Document 1. Le système PEGI de classification

Utilisée dans plus de trente pays, 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. <https://pegi.info/fr>

Label d'âge



Descripteur de contenus



Exemple



Question : Le label « langage grossier » comporte le blasphème, qui n'est pas interdit en France, à ton avis pourquoi est-il considéré différemment par l'UE et par la France ?

Document 2 ([rechercher sur le site peginfo](https://www.peginfo.fr/)) : Présente la classification PEGI du jeu que tu pratiques, aimerais pratiquer ou connais, dans les deux niveaux d'informations (âge et contenus). Quels sont les éléments que tu ne connaissais pas ? Quels sont ceux que tu ne comprends pas ?

Exemples :

https://www.peginfo.fr/search-peginfo?id=111125	https://www.peginfo.fr/search-peginfo?id=110580
	

Question : peut-on acheter un jeu classifié 18 quand on n'a pas 18 ans ?

Réponse :

Question : vais-je devenir un tueur en série, un tueur de masse ou un meurtrier routier en jouant à des jeux violents ?

Réponse :

Pour aller plus loin : sur les descripteurs de contenus d'après-vous, manque-t-il des descripteurs ?

Activité 3 : les jeux en ligne, comment le Parlement européen veut protéger les joueurs.

Source : <https://www.europarl.europa.eu/topics/fr/article/20230112STO66402/cinq-facons-pour-le-parlement-europeen-de-proteger-les-joueurs-en-ligne>

Après avoir lu le document en ligne, explique :

- Comment le Parlement souhaite-t-il améliorer l'environnement des joueurs en ligne ?
- Quels sont les 5 points ? quelle est l'idée principale de chaque point ?

Activité 4 : Rappel du numéro d'urgence



Questions :

Connaissez-vous ce numéro ?

Qui peut appeler ce numéro, à quel public s'adresse chacune des affiches ?

Quelles sont les organisations qui sont à l'origine de ce numéro ?

À quoi correspondent les différents éléments des deux affiches ?

Dans quels cas appeler ? Donner des exemples.

Pour aller plus loin et approfondir l'activité 4 : faire le même travail sur le site <https://enfance.org/>