PEGI élargit ses critères de classification par âge en y ajoutant des catégories de risques liés à l'interactivité

IRIS 2026-8:1/4

Dirk Bosmans
PEGI

Le 1er juin 2026, le système paneuropéen de classification par âge des jeux vidéo (*Pan-European Game Information* - PEGI) a ajouté un certain nombre de nouvelles catégories à ses critères de classification : les jeux nouvellement soumis à évaluation sont désormais classés non seulement en fonction de leur contenu, mais aussi de leurs fonctionnalités, notamment les achats de contenus dans le jeu, les objets aléatoires payants, les fonctionnalités de communication et les mécanismes incitant les joueurs et joueuses à revenir au jeu. Les jeux auxquels s'appliquent ces critères supplémentaires peuvent donc se voir attribuer une classification d'âge PEGI supérieure. Il s'agit d'un changement majeur pour le système de classification d'âge PEGI, qui s'inscrit dans le cadre des efforts visant à répondre aux préoccupations et aux questions actuelles des parents.

Pour élaborer ces critères, PEGI a travaillé avec ses comités d'expertise internes et en étroite coopération avec l'autorité allemande de classification par âge (*Unterhaltungssoftware Selbstkontrolle* - USK), qui a mis en œuvre des changements similaires en 2023 à la suite d'une révision de la loi allemande sur la protection de la jeunesse. Ces changements ont eu un impact immédiat : environ 30 % de tous les jeux soumis à l'USK répondent à au moins l'un des nouveaux critères. Près d'un jeu sur trois se voit ainsi attribuer une classification d'âge supérieure.

PEGI informe d'ores et déjà les parents de la présence de certaines fonctionnalités dans les jeux vidéo, telles que les achats intégrés et les objets aléatoires payants, mais dorénavant, celles-ci seront associées à des catégories d'âge spécifiques :

- **Achats de contenus dans le jeu :** les jeux proposant des offres à durée limitée sont classés PEGI 12, tandis que ceux intégrant des actifs numériques (*non-fongible token* - NFT) ou des mécanismes liés à la blockchain sont classés PEGI 18.

- **Objets aléatoires payants :** PEGI 16 est la classification de base si le jeu contient des objets aléatoires payants (tels que des coffrets-surprise [*loot boxes]* ou des paquets de cartes).

- **Jeu sur rendez-vous :** les mécanismes qui récompensent l'assiduité des joueurs et des joueuses (par exemple, les quêtes quotidiennes) reçoivent une

© Observatoire européen de l'audiovisuel (Conseil de l'Europe) 2026

classification PEGI 7. Si ces mécanismes pénalisent les joueurs et joueuses qui ne reviennent pas (par exemple en leur faisant perdre du contenu ou en réduisant leur progression), ils passent à la classification PEGI 12.

- **Jeu en ligne sécurisé :** si un jeu propose un environnement de jeu en ligne, l'éditeur doit fournir aux administrateurs PEGI les documents suivants : 1) une charte de confidentialité ; 2) un règlement de la communauté interdisant explicitement les contenus et comportements illicites ou préjudiciables ; 3) des mécanismes de signalement pour faire retirer de tels contenus.

Si un jeu comporte des fonctionnalités de communication sans aucune restriction (désactiver, couper le son), il se verra attribuer la classification PEGI 18.

Les jeux qui ont été soumis à évaluation ces derniers mois font désormais progressivement leur apparition sur le marché, ce qui signifie que les premiers changements sont perceptibles. À partir du mois d'octobre, PEGI procédera également à une mise à jour rétroactive d'une sélection spécifique de jeux vidéo déjà commercialisés depuis quelques temps. Il est pratiquement impossible de réexaminer une base de données contenant des centaines de milliers de jeux, mais sur la base des informations dont disposent déjà les administrateurs PEGI, un certain nombre de jeux en ligne devraient voir leur classification modifiée dans les semaines à venir.

PEGI et ses administrateurs ont travaillé en collaboration avec un large groupe de parties prenantes et de spécialistes pour définir les limites de ces nouveaux critères. L'objectif central de ce processus de définition consiste à aider les parents à prendre des décisions éclairées en leur fournissant des avertissements clairs, mais d'autres mesures de protection, telles que les outils de contrôle parental, ont également été prises en compte. Des outils de contrôle parental sont disponibles sur toutes les plateformes de jeux vidéo utilisant la classification PEGI ; ils permettent aux parents de limiter ou de bloquer certaines fonctionnalités telles que les interactions en ligne, les achats intégrés au jeu et la durée de jeu.

Le marché des jeux vidéo continuera d'évoluer, ce qui signifie que PEGI devra rester à l'écoute des tendances émergentes pour s'assurer que les informations qu'il fournit aux parents et aux joueurs et joueuses restent pertinentes. Une autre bonne raison de rester à l'avant-garde réside dans le fait que le paysage réglementaire des jeux vidéo au sein de l'Union européenne va connaître des changements significatifs. L'impact du règlement relatif à un environnement numérique responsable et digne de confiance dans l'UE pour les enfants (*EU Kids Act*), récemment annoncé, mais aussi du règlement sur les services numériques (*Digital Services Act* - DSA) et du règlement sur l'équité numérique (*Digital Fairness Act*) sur la manière de développer, de commercialiser et d'utiliser les jeux aura également des répercussions sur leur classification.

© Observatoire européen de l'audiovisuel (Conseil de l'Europe) 2026

The PEGI organisation

https://pegi.info/page/pegi-organisation

L'organisation PEGI

https://pegi.info/fr/page/lorganisation-pegi

© Observatoire européen de l'audiovisuel (Conseil de l'Europe) 2026

© Observatoire européen de l'audiovisuel (Conseil de l'Europe) 2026