

## Atelier 12

### Résumé du texte de l'exposé de Dirk Bosmans

#### Le système PEGI à l'ère du numérique

Aujourd'hui en Europe, le marché des jeux se concentre sur la sphère numérique, avec les jeux en ligne (sur ordinateur ou sur console) et un large éventail de jeux mobiles. Il y a quelques années, nous avons constaté chez PEGI, à l'instar de divers autres services de classification à travers le monde, que ces jeux et applications nous échappaient. Nous avons alors fondé ensemble l'International Age Rating Coalition (**IARC**) afin de développer une solution : celle-ci est déjà implémentée dans Google Play, et elle sera bientôt aussi adoptée par la Xbox de Microsoft, la boutique en ligne de Nintendo et la PlayStation de Sony. Elle permet aux consommateurs de recourir aux classifications PEGI usuelles pour un gigantesque volume de contenus, tandis que les éditeurs profitent gratuitement d'un guichet unique à la fois simple et fiable pour au moins cinq systèmes de classification.

Cela dit, les superproductions restent prisées d'un public loyal de plus en plus large et le commerce traditionnel génère toujours une large part des revenus de l'industrie. Le système PEGI entend continuer à fournir aux parents des indications sur le caractère adapté du contenu de tous ces jeux. Nous avons mis en place un réseau de partenaires chargés d'informer les parents et les autres consommateurs, de former les détaillants, les enseignants et les responsables des plateformes publicitaires ainsi que de coopérer avec les autorités locales.

Nous restons aussi attentifs aux innovations technologiques et à l'apparition de nouveaux modèles d'affaires, comme la **réalité virtuelle** ou les **achats intégrés**. Notre groupe d'experts veille à ce que nous restions à la page. Le système PEGI est ainsi paré pour l'avenir.