

Rapport sur les réunions de PEGI¹ et ISFE² à Paris le 8 et 10 octobre 2008

Mercredi 8 octobre 2008

Les membres de PEGI étaient invités à assister à une partie de la réunion des coordinateurs du « ISFE-EUN Games in School Study », réunion organisée par « European Schoolnet » au Ministère de l'Education Nationale.

Patrice Chazerand, Secrétaire Général de ISFE, a expliqué le rôle de son organisation et de PEGI dans le développement de jeux interactifs. L'industrie serait consciente du besoin de développer des jeux au-delà de l'amusement. PEGI a évalué plus de 10000 jeux.

Les représentants du ministère français ont déploré l'ignorance des enseignants en matière de jeux vidéo et leurs réticences pour les utiliser dans l'enseignement.

J-Cl. Hazé du rectorat d'Amiens et Chantal Manes, professeur d'anglais, ont présenté leur projet pour améliorer l'apprentissage des langues étrangères en utilisant « Second Life » comme support. A cause des contenus adultes de ce jeu, l'utilisation est limitée aux étudiants de plus de 18 ans. Les participants peuvent visiter une île créée à l'image d'Amiens où ils ont la possibilité de converser avec des « native speakers » dans différentes langues.



Claus Berg de UNI.C, une organisation gouvernementale au Danemark, a présenté son travail qui consiste à conseiller le gouvernement en ce qui concerne le développement des écoles. Les élèves sont dans un tronc commun de 6 à 16 ans. UNI.C a constitué un répertoire de plus de 20000 « learning resources » et fait partie de ENIS (European Network of Innovative Schools ; www.enis.emu.dk) Berg déplore également la réticence des enseignants danois pour utiliser les jeux dans le cadre de l'école.

Ella Myhring et Carsten Carlsen, tous les deux « school librarians », ont présenté leurs expériences avec l'utilisation de jeux à l'école. Une constatation intéressante est que l'âge des utilisateurs de

¹ PEGI: Pan European Games Information, Informationen unter: www.pegi.info/de/

² ISFE: Interactive Software Federation of Europe, informationen unter: www.isfe-eu.org/

jeux vidéo augmente de plus en plus, une grande partie ont 25 ans et plus. Les orateurs ont présenté une sélection de jeux sur le marché et l'initiative américaine : Games to avoid this Christmas. Un des jeux à éviter certainement est « Kindergarden Killers » qui a été interdit en Finlande récemment. La question se pose s'il faut interdire ces jeux ou plutôt discuter leur contenu. Les jeux peuvent aider à combler le « gouffre motivationnel » (motivational gap) entre école et temps libre de plus en plus évident partout. Après la présentation de quelques jeux utiles pour l'enseignement, ce fut la présentation de « Mission Maker » un logiciel qui permet aux jeunes de créer leurs propres jeux (www.immersiveeducation.com). Ce jeu combine la solution de problèmes, la planification, l'exploration de méthodes différentes avec l'éducation aux médias.

Jeudi 9 octobre 2008

Réunion du « PEGI Advisory Board » (PAB)

Le rapport du président est adopté à l'unanimité. Isabelle Falque Pierrotin, présidente du Forum des droits sur l'Internet (www.foruminternet.org) explique la situation en France où le Ministère de l'Intérieur est en train de développer un système de classification français sans consulter qui que ce soit. Beaucoup de personnes demandent déjà la révision du décret y relatif.



Le président Antonio Xavier explique que PEGI malgré sa jeunesse (six années d'existence) est une histoire à succès. Tous les nouveaux jeux sont soumis à l'appréciation de PEGI qui s'est inspiré d'échelles d'appréciation qui existaient déjà au Portugal et en Finlande. Par contre, les autorités nationales préfèrent garder leur mot à dire dans les domaines qui tombent sous le principe de la subsidiarité. Les autorités de Bruxelles, surtout la Commissaire Reding, ont néanmoins annoncé leur support pour PEGI. PEGI n'est pas encore assez connu, mais il faut éviter la confusion par trop de systèmes différents. L'industrie ne peut pas faire de la publicité pour un jeu sans le label PEGI, des poursuites judiciaires sont possibles. Il est important d'inclure le système PEGI dans les lois nationales sur les médias. L'Autriche avait sept lois différentes (1 pour chaque Land). Aujourd'hui, il n'y a qu'une seule loi, mais toujours pas de représentant au PAB. Au Royaume-Uni, un rapport du Dr. Byron va être soumis à un « hearing » le 20 novembre. Ce rapport propose un système dualiste. Il y va de la survie de PEGI.

Vu la possibilité croissante de télécharger des jeux mis en ligne partout dans le monde, PEGI online a créé un système d'icônes portant sur le contenu des jeux (sexe, violence, mauvais langage etc.) PEGI doit être plus présent au niveau international comme récemment à la foire de jeux vidéo de Leipzig ou en Suède.

Ensuite a été discuté le cas des « casual games » qui sont de petits jeux ne dépassant pas 250 resp. 1000 MB selon les convenances. Ils servent surtout comme « amuse bouches » pour entrer dans les différents sites. Quelques sites en contiennent plus de 500. Le « PEGI online safety code » doit être respecté également par ces « casual games » sinon des sanctions allant jusqu'à 500.000 € sont possibles. Dans ce domaine, il y a une collaboration avec « Safer Internet » au niveau national et international.

Vendredi 10 octobre 2008

Réunion de la « International Software Federation of Europe »(ISFE)

Tous les jeux sont évalués avant leur sortie, les « codes of conduct » mis à jour régulièrement. Il faut insister sur l'application des codes et utiliser d'avantage les mesures de sanction. Des politiques appropriées doivent être développées pour les « Casual games » ainsi que pour les jeux à épisodes. ISFE voit avec souci l'évolution dans certains pays.

Il faut renforcer le statut juridique de PEGI et développer de nouvelles icônes pour les catégories d'âge et le contenu des jeux. Une équipe y travaille. Il faudra également développer les textes descriptifs et ajouter éventuellement de nouvelles catégories de contenu.

Robert SOISSON

Vice-président du CNP

