

Bien choisir son jeu vidéo

En 2018, l'offre est foisonnante et représente un chiffre d'affaires de 4.3 Milliards d'euros (*Syndicat des Editeurs de Logiciels de Loisir*). En France, l'ESport (sport électronique) génère 25 Millions de dollars en chiffre d'affaires, ce qui nous place en 3^{ème} position sur le marché Européen. **Le jeu vidéo, c'est du sérieux ! Et les éditeurs l'ont bien compris.** Ludique, sérieux, drôle, simulation de rôle, d'aventure, de sports, de guerre, massivement multijoueur... leur typologie est impressionnante. Nous pouvons y jouer en solo, en ligne avec d'autres joueurs connectés à travers le monde, ou à plusieurs dans notre salon autour du même écran. Bien entendu, tous les jeux ne se valent pas et tous ne sont pas adaptés pour les plus jeunes. C'est une affaire d'affinité pour les plus jeunes, de tendance, mais surtout un choix pour les parents.

Chers parents, il est de votre responsabilité de choisir avec votre enfant les jeux auxquels il a accès. Attention aux achats de jeux en ligne : l'accès est certes dématérialisé, mais les normes et conseils concernant l'âge restent les mêmes. Soyez présents lors de l'achat du jeu, même si cela se passe sur la boutique en ligne de la console de votre enfant ou de son smartphone.

Peut-on jouer à tout âge ? : **Oui.**

Peut-on jouer aux jeux vidéo à tout âge ? : **Non.**

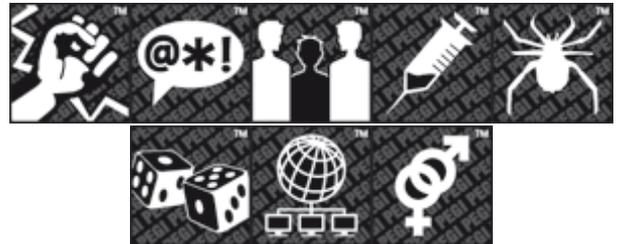
Il vaut mieux éviter les jeux vidéo avant l'âge de 6 ans, et plus généralement les écrans avant l'âge de 3 ans pour la santé de nos enfants. Pour les plus jeunes, il est recommandé de modérer le temps et de varier les jeux. Il est aussi recommandé d'y jouer en famille ou à plusieurs. Par contre, il n'y a pas d'âge limite. Vous pouvez vous référer à la règle établie par le psychiatre Serge Tisseron des « 3-6-9-12 » pour savoir comment adapter l'usage des écrans avec vos enfants.

Comment s'y retrouver ? : Il existe une norme européenne nommée **P.E.G.I.** (*Pan European Game Information*). C'est un système d'évaluation des jeux vidéo qui vous permet de vous informer sur 2 points essentiels : **l'âge recommandé pour jouer ainsi que le contenu du jeu.** Il se pare d'un code couleur : **vert, orange, rouge facilement interprétable** par tous et d'un chiffre indiquant l'âge minimum recommandé pour jouer en toute sécurité **et non pas l'âge requis pour la difficulté du jeu.**

Ces âges sont présents au-devant, sur la tranche et au dos de la jaquette.



Vous trouverez au dos les pictogrammes décrivant les thèmes auxquels vos enfants seront confrontés dans le jeu



Dans l'ordre : violence, langage grossier, discrimination, allusion ou usage de drogues (tabac et alcool inclus), peur, jeux de hasard, possibilité de jouer en ligne, et comportements ou allusions sexuelles. NB : Les échanges (vocaux et écrits) entre joueurs en ligne ne sont pas classifiés par la norme P.E.G.I.0

Il est à noter que certains pictogrammes (allusions sexuelles par exemple) peuvent ne pas se retrouver sur des jeux déconseillés au moins de 18 ans car, une fois l'âge de 16 ans passé, le pictogramme n'est plus forcément affiché car il est sous-entendu une fois le logo 18 ans établi. *En somme, le logo 18 ans regroupe parfois les pictogrammes que vous pouvez retrouver dans les jeux déconseillés au moins de 16 ans, même s'ils ne sont pas affichés, prudence donc !*

Notre conseil : Echangez avec votre enfant sur ses jeux. Demandez-lui s'il joue avec des amis de classe (les enfants jouant ainsi sont moins à risque psychologiquement) ou seul. N'hésitez pas à jouer avec lui, cela n'est jamais du temps perdu, mais un moment de partage.

Le jeu vidéo ne doit pas être perçu comme néfaste, il est certes recommandé de respecter les âges de la norme P.E.G.I., mais il n'est pas le seul et unique responsable des difficultés que votre enfant peut rencontrer dans sa vie. Il fait partie de son environnement, et comme pour tout, il faut un cadre et des discussions concernant cette activité. N'hésitez pas à nous contacter ou faire appel à des professionnels en cas de doute.

www.aimc.mc – FORINO Cédric, *Psychologue clinicien*