

Jeux vidéo pour enfants : Comment les choisir ? Quelles précautions prendre ?

7 décembre 2020

Les Français sont les premiers consommateurs de jeu x vidéo en Europe : 96% des 10 à 17 ans, soit 4,41 millions d'individus s'y adonnent.

Un enfant sur deux joue même chaque jour. Ainsi, le marché français, tous systèmes confondus (jeux pour consoles, PC, mobiles, matériel et accessoires), génère un chiffre d'affaires de 4,8 milliards d'euros en 2019*. A l'approche des fêtes de Noël, parions que le jeu vidéo sera encore massivement offert cette année. Alors, comment choisir un jeu adapté à l'âge de l'enfant ?

Classification PEGI

Tout d'abord, il existe une réglementation obligeant les fabricants à apposer sur les jeux un logo indiquant la catégorie d'âge auxquels ils sont destinés (3, 7, 12, 16, 18 ans). Il s'agit du classement PEGI (pour Pan European Game Information). C'est au fabricant de décider de la catégorie à laquelle appartient son produit. Ce classement évalue le contenu violent ou choquant, et non la difficulté du jeu. Tous les jeux vidéo sont concernés, qu'ils soient vendus sur support physique ou en téléchargement. Le classement PEGI se compose d'un second pictogramme (une image et un mot) qui indique le type de contenu, violent ou choquant. Par exemple, une seringue avec un mot « drogue », une araignée avec le mot « peur ».

Contrôle parental

Pour limiter l'accès à des jeux non adaptés, le temps de jeu, la navigation sur le Web, paramétrer le niveau d'interaction en ligne ou contrôler les achats sur le Net, la plupart des consoles, systèmes d'exploitation et terminaux mobiles proposent un contrôle parental. Les professionnels de la petite enfance préconisent d'éviter les jeux vidéo avant 3 ans. Ensuite, mieux vaut privilégier

ceux qui se pratiquent à plusieurs, notamment en famille. Si le temps de jeu quotidien évolue avec l'âge, il doit être défini au préalable avec l'enfant. Enfin, des pauses doivent préserver la vision, l'endormissement et la santé. Une règle possible : une heure de jeu vidéo contre une autre d'activité sans écran.

Conseil et écoute

Des sites renseignent en outre sur les pratiques à adopter. Ainsi, le collectif PédagoJeux.fr, qui réunit pouvoirs publics, syndicat des éditeurs de jeux, oculistes et familles, publie des fiches conseils. L'association e-Enfance, agréée par le ministère de l'Éducation nationale, adresse des conseils aux professionnels et aux parents, y compris en matière de cyber harcèlement. Enfin, Net Ecoute.fr (0800200000) est le numéro vert national destiné aux enfants et ados sujets à des problèmes dans leurs usages numériques. Anonyme, gratuit et confidentiel, ce service qui écoute, informe et conseille, reçoit environ 10 000 appels par an.

Michèle BERZOZA pour INDECOSA CGT

Source : syndicat des éditeurs de logiciels de loisirs (sell)

L'AVIS D'INDECOSA-CGT

L'Agence nationale de sécurité sanitaire de l'alimentation, de l'environnement et du travail a émis un avis sur les effets sanitaires potentiels des technologies audiovisuelles en vision stéréoscopique, dites "3D". Le groupe de travail recommande de ne pas y exposer les enfants de moins de 6 ans, de limiter l'exposition des moins de 13 ans, et d'être attentif à d'éventuels symptômes induits : fatigue visuelle, troubles de la vue, maux de tête... INDECOSA CGT invite à la prudence les parents de jeunes enfants, garants de leur éducation et de leur développement, surtout en cas de perte de lien avec la vie réelle.