

Atelier Les jeux vidéo expliqués aux parents

Les jeux vidéo, au même titre que les films ou les livres, sont des œuvres. Beaucoup se focalisent sur le **divertissement pur** mais d'autres ont vocation à **faire réfléchir, à s'instruire, à développer l'imagination.**

La variété de l'offre est exceptionnelle, que ce soit en termes de genre, de contexte, de représentation ou de mécaniques, et il est facile de s'y perdre. Voici quelques points qui vous permettront de vous y retrouver.

I- A quoi joue-t-il ?

Les jeunes enfants sont souvent attirés par certains genres très populaires qui relèvent avant tout du divertissement.

Le sport avec [FIFA](#) (Football) ou [NBA](#) (basket) .

Les jeux courses de voitures avec [Need For Speed](#), Forza, Gran Turismo ou [Mario Kart](#).

Les jeux de combat avec [Smash Bros](#), Street Fighter, [Dragon Ball](#) ou [Arms](#).

Les jeux de tir comme [Splatoon](#), [Overwatch](#), Fortnite ou Apex Legend.

Les jeux de plate-forme/aventure comme [Mario](#), [Rayman](#) et autres.

Les applications de "modes" sur tablette (Toca Coiffure)

Ce sont des titres relativement simples à prendre en main qui permettent soit de **concrétiser un fantasme inaccessible** (star du foot, pilote course, super guerrier...), soit de **se faire une place socialement** en "affrontant" d'autres joueurs.

Même si, en tant qu'adultes, on n'adhère pas forcément à ces jeux que l'on peut considérer très basiques, il n'y a généralement **rien de malsain ou dangereux**. Ils contribuent même à développer certaines qualités de coordination, de planification, de tactique.

Pokémon, avec ses centaines de créatures bizarres et son dessin animé répétitif peut vous sembler bête. Mais en termes de mécaniques, il s'agit d'un jeu de tactique extrêmement riche, nécessitant la mise en place de stratégies offensives et défensives poussées.

Cela étant dit, il y a deux choses qui sont **importantes** :

- s'assurer que **l'enfant essaye d'autres jeux, qu'il s'ouvre à d'autres expériences**. Ne le laissez pas s'enfermer dans un genre ou pire, un jeu spécifique. Au départ, ce sera sans doute à VOUS de le pousser à découvrir d'autres expériences, à "gouter" d'autres genres que nous évoquerons plus tard.

Ici, certains enfants ont pris l'habitude de partager leur temps de jeu, 30 minutes sur FIFA et 30 minutes sur un jeu un peu plus « cérébral ».

- s'assurer que **le jeu, et pas seulement le genre, soit adapté à l'enfant**. Par exemple, dans les jeux de tir, le Battle Royale est très à la mode. Il s'agit d'un jeu de survie dans lequel environ cent joueurs sont lâchés sur une île et s'entre-tuent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un. Si le concept est dur, la représentation fait toute la différence. Il y a un réel écart entre les

graphismes dessins animés d'un Fortnite et le rendu réaliste de Call of Duty ou PUBG. Mais attention, certains jeux ayant une représentation enfantine peuvent s'adresser aux adultes, comme les adaptations de South Park. **Heureusement, il y a un outil pour vous aider.**

II- Ce jeu est-il adapté à mon enfant ?

Pour vous **guider** dans vos choix, sachez qu'il existe sur console un système de **classification d'âge**, commun à plusieurs pays. Il s'agit du **PEGI**. Chaque jeu est soumis à un panel, comprenant notamment des psychologues pour enfants, qui va émettre un avis sur l'âge indiqué pour le jeu. Il y a plusieurs choses importantes à savoir :

- **L'âge indiqué sur la boîte correspond uniquement au contenu du jeu, absolument pas à son accessibilité.** Un PEGI 3 signifie qu'un jeu peut être **vu** par un enfant de 3 ans **sans** qu'il soit exposé à un contenu susceptible d'avoir un **impact psychologique négatif**. Mais cela ne signifie pas pour autant que ce jeu est jouable par un enfant de 3 ans. Il **peut avoir des mécaniques complexes** ou une difficulté élevée. Pour savoir si le jeu est accessible, il faut **vous renseigner auprès d'une personne compétente.**

- Le PEGI n'est pas une instance officielle mais un organisme d'autorégulation mis en place par les acteurs du secteur. Il ne correspond à aucune obligation légale. De plus, les jeux ne sont pas testés dans leur intégralité et l'avis se fonde en parti sur les informations communiquées par les créateurs. Il peut donc y avoir des erreurs. Enfin, chaque enfant a une maturité différente.

- Malgré tout, **il est fortement conseillé de suivre les indications d'âge.** Comprenez que lorsqu'un jeu est estampillé PEGI 18, cela signifie qu'il contient réellement des situations ou scènes susceptibles de choquer les enfants. Typiquement, les GTA qui se destinent vraiment à un public adulte contient parfois des scènes de torture ou de sexe. **Or contrairement aux films, on ne se contente pas d'être spectateur, on peut aussi être acteur.**

Pour information, ici à la médiathèque, nous respectons de façon assez stricte le PEGI et nous ne prenons pas de jeux nécessitant d'avoir au moins 16 ans ou plus.

III- S'ouvrir à d'autres expériences

Comme évoqué précédemment, **il existe une multitude de genres**, sous-genres, de mélanges qui peuvent se décliner en différentes thématiques (périodes historiques, sujets). En marge des genres véritablement axés sur le divertissement simple comme ceux évoqués précédemment, il y a d'autres choses à découvrir qui peuvent être intellectuellement plus stimulantes.

- Si votre enfant aime **construire**, s'il aime les Lego, des titres comme [Minecraft](#), [Dragon Quest Builders](#), Lego Worlds ou Toca Builders (sur tablette) peuvent lui permettre d'exprimer sa créativité.

- S'il aime **les ballades, la nature**, s'il est contemplatif, il sera sans doute sensible à des titres comme [Journey](#) (voyage mystique dans le désert), [Abzû](#) (exploration sous-marine), [Bound](#) (thématique de danse) ou [The Last Guardian](#) qui dégagent une réelle poésie.

- S'il ou elle aime les **puzzles**, [The Witness](#), [The Swapper](#), [Fez](#), [Trine](#) ou [Monument Valley](#) (sur

tablette) feront travailler sa logique, sa perception. On peut même y ajouter les sanctuaires de Zelda.

Pour **les amateurs d'Histoire, de narration**, il y a des titres comme [Soldats Inconnus](#) qui parle de la première guerre mondiale, [Unravel](#) qui évoque les souvenirs d'enfance, [Rime](#) où un enfant essaye de s'échapper d'une île mystérieuse, [Life is Strange](#) qui s'adresse aux lycéens et évoque des questions de parents divorcés, de harcèlements, etc.

Les **jeux de rôle** comme [Kingdom Hearts](#) ou [Child of Light](#) propose des épopées héroïques, avec des mécaniques de jeu un peu plus profondes.

Sachez que l'on trouve aussi **des jeux de gestion** dans lesquels on peut s'occuper de sa ferme ([Stardew Valley](#)), gérer le quotidien d'une famille (Les Sims), construire une ville (Cities XL) ou même une civilisation (Civilization) sur plusieurs siècles.

Il existe aussi des jeux et des applications qui **s'inspirent d'artistes** (Braid, Please do touch the artwork, [Monument Valley](#)), ou font dans l'abstraction.

N'oublions pas non plus les **jeux vidéo éducatifs** (comme Math & Sorcery sur tablette) ou les adaptations numériques des cahiers de vacances. Méfiez-vous juste de l'intrusion des "marques" dans certains jeux.

Sachez qu'il est aussi possible d'initier les enfants à la **création de jeu** avec des langages de programmation adaptés et gratuits comme **Scratch**.

Enfin, puisque j'ai l'occasion de m'adresser à des adultes, sachez qu'il **existe des jeux matures, non par leur violence mais par leur thématique**.

Gone Home évoque l'homosexualité dans une famille peu ouverte au sujet.

Firewatch parle d'un couple en difficulté et de la culpabilité qu'il peut y avoir lorsque des sentiments se développent ailleurs.

The Walking Dead (le jeu vidéo en plusieurs épisodes) vous met face à des dilemmes moraux et sociaux (sacrifice, méfiance, suicide, etc.).

Bioshock Infinite parle de ce que l'on appelle l'exceptionnalisme américain et de la construction des icônes (politiques ou religieuses).

What Remains of Edith Finch se focalise sur la mort et le deuil, sous ses différentes formes.

Deus Ex explore le transhumanisme et ses dérives sociales.

Il y a vraiment des jeux sur tous les sujets, pour tous les publics. Tenter quelques expériences peut s'avérer enrichissant pour vous et aussi vous aider à mieux comprendre l'univers dans lequel vos enfants (ou petits enfants) peuvent évoluer. À évaluer ses apports et ses dangers, ce qui nous amène au point suivant.

V- Dangers et encadrement

Les jeux vidéo sont aujourd'hui omniprésents dans la société et une vaste majorité de la population s'adonne à ce loisir sous une forme ou une autre.

Le jeu est utilisé dans différents domaines, allant de l'apprentissage scolaire aux soins médicaux (soigner des phobies, des SSPT).

Divers études ont prouvé que les jeux vidéo développaient certaines aptitudes chez les joueurs (reflexes, concentration, faculté d'anticipation et rapidité d'analyse, entre autres).

Dans certains cas, ils permettent de surmonter des moments traumatisant de la vie en offrant un refuge contrôlé, stable ou en "accélérant" le passage du temps, lorsque l'on a besoin qu'un peu d'eau coule sous les ponts.

Aucune étude, malgré de nombreuses tentatives, n'a pu prouver que les jeux vidéo rendent violent. Malgré les critiques que GTA peut essayer en la matière, ses 100 millions de joueurs ne se sont pas transformé en 100 millions de psychopathes.

Et, vous vous en doutez, si l'on propose des jeux vidéo en médiathèque, c'est que l'on a **vision plutôt positive du domaine.**

Néanmoins, **il y a bel et bien certains risques** dont il faut avoir conscience

- **Durant les premières années de la vie de l'enfant, l'écran (que ce soit pour jouer ou regarder la télé) constitue un frein à son développement.** De 0 à 3 ans, l'enfant développe sa relation au monde extérieur et aux autres personnes. S'il reste scotché devant un écran, cela va se ressentir. De 3 à 6 ans, l'enfant développe son imagination par réaction à une lassitude de l'environnement répétitif auquel il est confronté. Si l'écran lui fournit des alternatives "toutes faites", il n'aura plus besoin de développer sa propre imagination. Bref, en dessous de 6 ans, il faut véritablement limiter le temps d'exposition aux écrans.

- Si le jeu vidéo ne rend pas violent, il peut par contre **diminuer la sensibilité aux violences**, tout comme les séries télés ou les films. **Ne laissez pas vos enfants jouer à n'importe quel jeu.**

- même si les choses évoluent, **les jeux mettent du temps à embrasser la diversité sociale et véhiculent certains stéréotypes.** Typiquement, les représentations féminines sont parfois encore rétrogrades. Gardez un œil sur la chose.

- **Encadrer les sessions de jeu.** Lorsque l'on fait quelque chose de passionnant, on ne voit pas le temps passer, et pour ne rien arranger, les écrans exercent un attrait puissant sur notre œil. Il est donc très facile pour un enfant de "tomber" dans un jeu pendant des heures, d'en oublier de faire des choses. De plus, le côté actif du jeu fait que l'on s'implique émotionnellement bien plus que devant une télé. Il est donc important d'encadrer les sessions de jeu pour **éviter que cela ne vire à l'obsession** et qu'un jeu soit pris trop au sérieux. Si vous avez des consoles à domicile, sachez qu'il n'est pas forcément nécessaire d'être présent pour gérer la chose. **Toutes les consoles actuelles comportent un système de contrôle parental** permettant de limiter les horaires de jeu ou les jeux utilisés (en fonction du PEGI). Vous trouvez sur Youtube des vidéos expliquant comment paramétrer cela.

- **Attention aux micro-transactions** : il existe dans les jeux vidéo divers modèles financiers et il n'est pas rare d'avoir des **achats intégrés** dans le jeu. C'est vrai dans les jeux payants comme FIFA où le mode FUT permet d'acheter des joueurs virtuels avec de l'argent bien réel. C'est aussi vrai pour des jeux gratuits comme Fortnite dans lequel on peut acheter des éléments cosmétiques (déguisements, danses, etc.) contre de l'argent réel. Si vos enfants vous demandent ce genre de choses en cadeaux, **évitez d'utiliser une carte bleue** qui, une fois enregistrée, permet des achats sans vérification. **Optez plutôt pour des cartes prépayées** (en magasins) qui limitent les achats à une somme fixe.

- **Soyez attentifs aux rencontres que font vos enfants en ligne.** Beaucoup de jeux se

pratiquent en ligne à plusieurs, et vos enfants vont y croiser d'autres joueurs inconnus avec lesquels ils peuvent parfois communiquer par écrit (chat) ou par micro. Or pour diverses raisons (anonymat, sentiment d'impunité, compétition), c'est un **environnement généralement** assez dur, parfois vulgaire, souvent misogynes, bref, **toxique**. Il est donc important de **s'assurer de plusieurs choses**. Premièrement qu'il ne fasse **pas de mauvaises rencontres** (avec des adultes). Deuxièmement qu'il ne se retrouve **pas victime de cette toxicité**. Troisièmement, qu'il ne devienne **pas bourreau** (ne soyez pas naïf). Pour cela, il y a **plusieurs moyens**. S'assurer que l'enfant **joue en ligne avec des amis/connaissances** et non des inconnus. **Prohiber l'utilisation du micro** pour éviter les conversations. Rester dans les parages lorsqu'il joue pour **surveiller son comportement**. En **discuter** avec lui pour le prévenir et lui **apprendre à prendre du recul**. Soyez aussi attentif aux sites et plus particulièrement aux forums dédiés aux jeux vidéo qu'il peut fréquenter. Certains, comme le forum 15-25 du site www.jeuxvideo.com sont connus pour leur toxicité. Cela ne signifie pas qu'il faut interdire les réseaux sociaux mais simplement qu'il faut rester vigilant quant à la façon dont vos enfants les pratiquent.

IV- Passer du temps ensemble

Que ce soit à la médiathèque ou chez vous, **les jeux vidéo offrent aussi une réelle opportunité pour passer du temps avec votre enfant**, développer des intérêts communs. Beaucoup de titres comme [Super Mario Party](#), [Overcooked](#) ou [TowerFall](#) permettent de **jouer à plusieurs** et rien ne vous force à rester sur du foot ou des combats. Puzzle, plateforme, danse, mini-jeux de logique ou de réflexe... beaucoup de jeux sont accessibles pour les néophytes et vous permettront de partager **un bon moment avec votre enfant. Il suffit de trouver le bon.**

Si vous ne voulez vraiment pas prendre la manette, s'intéresser à ce que fait l'enfant ou lui suggérer des solutions quand il bloque sur certains jeux reste une possibilité. Accompagnez-le dans son aventure.

Et c'est d'ailleurs le principe le plus important à retenir : De façon générale, accompagnez-le dans ses expériences vidéo-ludiques et tout se passe pour le mieux.

VI- Des termes qui peuvent servir

Les jeux vidéo ont une terminologie et un argot aussi riche que spécifique, souvent issue de l'anglais. Certains mots sont liés à l'aspect technique (Lag). D'autres à des mécaniques de jeu (DoT). Enfin, on en trouve pour désigner des genres et sous-genres. Voici quelques exemples de termes actuellement populaires.

- **Battle Royale** : un roman (puis un film) qui a donné naissance à un genre populaire. Plusieurs joueurs lâchés dans une zone où ils s'affrontent jusqu'à ce qu'il n'en reste qu'un.
Ex : Fornite, PUBG.
- **Shooter ou FPS** : un jeu de tir en vue subjective (dans la tête du personnage) où à la troisième personne (dans le dos du personnage). Ex : Call of Duty, Battlefield, Fortnite, Destiny.

- **MOBA** : un jeu tactique où deux groupes de joueurs s'affrontent pour faire tomber la base adverse en prenant le contrôle de voies (les Lanes). Le jeu est vu de haut. Les joueurs sont les héros, entourés de soldats dirigés par l'intelligence artificielle. Ex : League of Legends (LoL), DOTA 2.
- **Game** : ce mot anglais signifie à la base "Jeu", mais les joueurs français l'intègrent parfois à leur vocabulaire pour son second sens, "partie", en disant "la game".
- **RPG** : acronyme anglais de Role Playing Game ou jeu de rôle. On y accole parfois des lettres devant pour des sous genres. JRPG = jeu de rôle japonais (Final Fantasy), ARPG = Action/jeu de rôle (Zelda), MMORPG = jeux de rôle en ligne massivement multijoueur (World of Warcraft).
- **Multi** : abrégé de Multijoueurs, soit le mode permettant de jouer à plusieurs sur un même jeu. Le multi est parfois local (plusieurs joueurs sur un même écran, à demeure) ou en ligne (nécessitant une connexion et un abonnement payant).
- **AAA / Indie** : définit les budgets des jeux. Les triples A coutent des dizaines (voir centaines) de millions, sont financés par de gros éditeurs et impliquent des centaines de personnes. Les indies/indés sont des titres indépendants réalisés par quelques développeurs (voir un seul) pour un budget modeste.
- **Rogue-like/lite** : Rogue est jeu datant de 1980 dont le concept de base est la mort définitive. Si vous mourez, vous devez recommencer du départ. Il est décliné aujourd'hui dans différents genres, mais adoucit par des éléments à débloquent qui peuvent être conservés lorsque l'on repart du début. Très à la mode chez les indés.
- **Party Game** : des collections de mini-jeux se jouant à plusieurs sur un même écran.