


Nos tests Jeux vidéos

Accompagner les parents dans le choix du jeu

e-Enfance vous propose de retrouver ici des fiches conseils sur les jeux vidéos. Nous déclinons pour vous les informations principales sur les jeux consoles (Sony PS4, Microsoft Xbox, Nintendo Wii, Nintendo DS...) et PC. Notre [équipe de testeurs](#) vous présente son avis afin de vous accompagner dans



l'achat du jeu pour votre enfant. e-Enfance est partenaire de l'Institut de l'Internet et du Multimédia. Nous travaillons avec les étudiants de la section Jeux Vidéos afin de vous proposer des tests en condition réelle.

En d'autres termes, nos tests sont réalisés par des joueurs avertis qui évoluent dans ce secteur et connaissent parfaitement les différentes problématiques auxquelles votre enfant peut-être confronté lors de son expérience de jeu. Lancé en 2003, PEGI (Pan-European Game Information, système européen d'information sur les jeux) est une classification des jeux vidéo par âge et par type de contenu. Ce système de classification apposé sur les pochettes de jeux permet aux consommateurs de choisir un jeu en toute connaissance de cause. Pour expliquer pourquoi le jeu est déconseillé à certains publics PEGI complète sa signalétique par âge avec  des pictogrammes décrits à la page suivante.

Tout Public Le contenu du jeu est considéré comme adapté à

toutes les classes d'âge. Une certaine violence dans un contexte comique est acceptable (par exemple les formes de violence présentes dans les dessins animés de type cartoon comme Bugs Bunny ou Tom & Jerry). L'enfant ne doit pas pouvoir associer les personnages à l'écran avec des personnages réels, ils doivent être totalement imaginaires. Le jeu ne doit pas comporter de sons ni d'images susceptibles d'effrayer de jeunes enfants. Le jeu ne doit faire entendre aucun langage grossier et ne contenir aucune scène de nudité ni aucune

7 référence à une activité sexuelle. **Conseillé aux plus de 7 ans** Tout jeu qui obtiendrait normalement une classification à 3+ mais contient certaines scènes ou sons potentiellement effrayants peut être considéré comme convenant à cette classe. Des scènes de nudité partielle peuvent être autorisées, mais jamais dans un contexte

12 sexuel. **Conseillé aux plus de 12 ans** Les jeux vidéo montrant de la violence sous une forme graphique par rapport à des caractères imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ou représentant des animaux identifiables, ainsi que des jeux vidéo montrant des scènes de nudité d'une nature légèrement plus graphique tombent dans cette classe d'âge. Toute grossièreté doit rester légère et ne pas inclure d'insultes à

16 caractère sexuel. **Conseillé aux plus de 16 ans** Cette classification s'applique lorsque la représentation de la violence (ou d'un contact sexuel) atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité. Les jeunes gens de cette classe d'âge doivent également être en mesure de gérer un langage grossier plus extrême, le concept de l'utilisation de tabac et de drogues, et la représentation

18 d'activités criminelles. **Conseillé aux plus de 18 ans** La classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint des représentations de violence crue et/ou inclut des éléments de types spécifiques de violence. La violence crue est la plus difficile à définir car, dans de nombreux cas, elle peut être très subjective, mais de manière générale elle peut regrouper

les représentations de violence qui donnent au spectateur un sentiment de dégoût. Le système de signalétique PEGI permet de classer les jeux vidéo selon le contenu qu'ils proposent, pour expliquer clairement quels sont les éléments qui semblent inadaptés pour un enfant. Choisir un jeu se fait en fonction



de ce que l'on juge bon pour son propre enfant. **Langage grossier**



Signale un jeu qui contient des expressions grossières. **Discrimination**

Jeu qui contient des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination. **Drogue**



Jeu qui illustre ou se réfère à la consommation de drogues. **Peur**



Jeu risquant de faire peur aux jeunes enfants **Jeux de hasard**



Jeu incitant à jouer à des jeux de hasard ou qui enseigne leurs règles. **Sexe**



Jeu montrant des scènes de nudité et/ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle. **Violence**



Jeu qui contient des scènes violentes. **Jeu en ligne**



Possibilité de jouer en ligne.