

Un site pour guider les parents dans le monde des jeux vidéo

Agnès Leclair



Le très controversé jeu vidéo «World of Warcraft».

Pour la première fois, une association e-Enfance met en ligne des fiches pratiques et de conseil sur chaque produit.

Entre conflit et incompréhension, les parents entretiennent souvent des relations distantes avec les jeux vidéo de leurs enfants. Plus de la moitié d'entre eux ne parlent pas de cette activité en famille selon une étude Ipsos de 2008. Comme cette mère de famille qui ne laisse pas son fils de 12 ans aller voir un film violent au cinéma mais le laisse massacrer des foules entières sur la console familiale.

Pour tenter d'aider les parents un peu perdus à s'y retrouver, l'association e-Enfance vient de lancer le premier site d'information pratique sur les jeux vidéos: www.jeuxvideoinfoparents.fr. «Il s'agit d'aider les parents à faire les bons choix et de créer les conditions d'un dialogue entre les générations», explique Nathalie Kosciusko-Morizet, secrétaire d'État à l'Économie numérique, qui soutient l'initiative. «Ce n'est pas une opération contre les jeux vidéos», a-t-elle aussi tenu à souligner alors que les polémiques sur ce thème font régulièrement l'actualité.

Avis de la psychologue

Le site conçu par e-Enfance propose des fiches descriptives pour plus de 700 jeux (4 500 d'ici à quelques mois), assorties de l'avis de la psychologue cofondatrice de l'association, Béatrice Cooper-Royer. Sur le très controversé GTA IV, jeu d'aventure dans le milieu de la pègre, elle rappelle par exemple que «pour des enfants trop jeunes, ce jeu peut engendrer un risque d'identification massive à des personnages immoraux, violents et sans limite». Mais les commentaires se veulent cependant nuancés. Ainsi, la psychologue rappelle dans les fiches d'un bon nombre de jeux de tir qu'il s'agit seulement de «se défouler» ou «d'évacuer des pulsions agressives». « Nous avons essayé de répondre aux inquiétudes parfois légitimes mais aussi irrationnelles des parents», résume la présidente de l'association, Christine Du Fretay. World of Warcraft, Tekken, Max Payne, Xboxlive...

Les parents vont pouvoir comprendre dans quel univers évoluent leurs enfants, produit par produit, et accéder aux codes d'une culture qui leur est en grande partie inconnue. Et ce, juste avant Noël, période de l'année où 60 % des achats annuels de jeux ou de consoles sont effectués. Souvent à l'aveuglette.

En 2010, grâce au portail Proxima Mobile du secrétariat d'État de l'Économie numérique, les informations du site s'afficheront même sur téléphone portable en passant ce dernier devant le code-barres du jeu.

Une autre information importante est enfin donnée aux parents : la durée et les possibilités de sauvegarde de chaque jeu. «Ils en ont absolument besoin pour pouvoir donner des consignes cohérentes sur les limites de temps de jeu, prévient Béatrice Cooper-Royer. Si on permet à un enfant de faire une demi-heure de console alors qu'il ne pourra pas sauver sa progression dans la partie, c'est comme arrêter un match de tennis après avoir échangé dix balles.» Alors qu'un tiers des garçons et leurs parents se déchirent sur ce thème, cet élément pourrait contribuer à la paix des foyers.