

LES JEUX VIDEO : QUEL MONDE FASCINANT...

Le jeu vidéo est devenu un véritable poids lourd de l'industrie du loisir. Du jeu « castagne » au jeu de stratégie militaire très élaboré, l'offre est pléthorique, et mouvante. Décryptage après « l'orgie » des cadeaux de Noël.

Le loisir informatique va-t-il détrôner la télévision ? Quand on voit le chiffre d'affaires réalisé par le secteur des jeux vidéo, soit vingt-cinq milliards de dollars en 2005 (plus que l'industrie du cinéma), on est invité à se poser la question.

Le petit écran allumé le soir n'est plus ce qu'il était, du moins chez les cadres sup'. D'innombrables supports permettent aujourd'hui de satisfaire l'insatiable appétit des fans du genre : du traditionnel PC de bureau reconverti en station de loisirs, au téléphone mobile, en passant par les consoles.

A bien des égards, ce secteur culturel ressemble au cinéma d'avant guerre (1914) : la technologie est toute récente ; la production, déjà massive, mélange créativité et industrie ; dans les contenus, le pire côtoie le meilleur ; enfin, ce genre n'a pas encore donné de vrais chefs-d'œuvre. Bref, c'est un nouveau monde, déroutant.

Face à cette offre foisonnante, mieux vaut garder son sang-froid et tirer son épingle du jeu.

Essayez de régler les problèmes de circulation urbaine à *sim City 3000*, et vous aurez beaucoup d'indulgence pour votre maire. Tentez votre chance sur une des énigmes de *Myst*, et vous vous découvrirez un respect tout neuf pour la « cryptanalyse » (à moins que vous ne soyez trop agacé par cet univers virtuel très déroutant). Economisez, pendant des heures, dans un jeu de rôle, de l'argent virtuel afin d'acheter un joli bouclier, et vous apprendrez quelque chose de la relation travail argent. Essayez de mobiliser vos vassaux après avoir excommunié à *Crusader Kings*, et vous comprendrez qu'on ne plaisantait pas avec ces choses au XIIIe siècle.

UNE CREATURE CAPABLE DE BIEN ET DE MAL

Le jeu vidéo donne également, à sa manière, quelques repères, virtuels certes, sur les notions de bien et de mal, d'engagement, de loyauté. Cette particularité peut paraître douteuse quand on voit la violence de certains jeux ; elle est pourtant présente dans la plupart d'entre eux – excepté *GTA Vice City* bâti sur une inversion totale des valeurs (vous gagnez des points en écrasant des innocents dans votre bolide...).

Un exemple : dans *Black & White*, votre créature est capable de faire le bien comme le mal – et se transforme physiquement en fonction de la qualité morale des actions qu'elle commet. Hommage indirect à la morale naturelle ?

Néanmoins, les dangers existent. Il faut d'abord évoquer le caractère souvent violent des jeux. Ou bien les messages critiquables qu'ils peuvent véhiculer (la loi du plus fort ou celle du talion).

Pour éviter les pires productions, le repère de base est la codification, dite PEGI (Pan European Game Information). Cette vignette est obligatoire sur chaque produit PC ou console ; elle garantit que le jeu peut être mis entre toutes les mains.

La plupart des titres disponibles dans le commerce étant destinés à un marché mondial, la classification est plutôt sévère : un jeu reconstituant la bataille d'Austerlitz sera systématiquement déconseillé aux moins de 12 ans, même si la violence décrite semble anodine par rapport à un feuilleton télévisé ordinaire. D'une manière générale, un titre indiqué 16 + a quelque chose de glauque, et doit être impérativement évité. Des pictogrammes précis relèvent la présence, même limitée, d'éléments « à problèmes » (gros mots, érotisme, drogue, épouvante...).

Tous les jeux sur le marché se trouvent sur le site www.pegi.info. Attention, cela ne dispense pas de lire le descriptif au dos de la boîte, ni de jeter un coup d'œil audit jeu, quitte à le revendre sur un site d'enchères... ou à le mettre à la poubelle s'il semble trop mauvais !

LA CONSOLE EN LIEU « OUVERT » DANS LA MAISON

Deuxième risque : les jeux vidéo multi joueurs qui, rejoignant les activités comme le chat sur Internet ou la création de blogs, peuvent inciter la personne à se dévoiler. L'occurrence est heureusement rare, puisque la partie en ligne n'est pas le moyen le plus aisé pour discuter d'autre chose que du jeu lui-même. A la limite, après de nombreuses sessions, on peut demander sa ville d'origine à son camarade connecté, mais on est loin de la profusion d'informations qui s'échangent au cours d'une simple séance de chat sur MSN entre deux adolescents. Mes élèves me racontent le déroulement de certains week-ends passés avec leur écran ; ils me parlent de l'utilisation qu'ils en font ; je suis abasourdi, ahuri d'apprendre tout ce qu'ils me confient. Là, je peux dire que les parents sont fautifs et que leurs enfants courent à leur propre perte...

C'est pourquoi on conseille de placer le PC ou la console dans un lieu « ouvert » de la maison – le salon par exemple- et non dans la chambre de l'adolescent. Si ce n'est pas possible, on peut couper court à de potentielles parties multi joueurs illimitées en arrêtant l'accès Internet à l'heure du coucher. A chacun de déterminer ce qui est raisonnable ou non. Je suis surpris d'apprendre de la bouche de certains Saviotins, encore bien jeunes d'après moi, qu'ils se couchent parfois, le week-end, à 4 heures ou 5 heures du matin à l'insu de leurs parents. Est-ce une erreur éducative ou une faute ?

Dans tous les cas, la pratique de l'ordinateur est déconseillée le soir chez l'adolescent, l'activité étant connue pour exciter leurs neurones, d'où des problèmes d'endormissement, voire de cauchemar en premier sommeil.

UNE ACTIVITE REFUGE ?

Troisième risque ; le plus fondamental : la désocialisation que la pratique du jeu à haute dose peut entraîner. Ce phénomène est particulièrement notable avec les jeux massivement multi joueurs, où l'immersion dans un monde fictif est telle que l'activité peut devenir la seule préoccupation de l'adolescent : il lui est facile de s'y réfugier, car il en maîtrise toutes les clés, et peut à tout moment se déconnecter (littéralement) d'un problème insoluble, ce qui ne lui apprend pas à affronter les crises de sa future vie d'adulte ni les situations scolaires conflictuelles.

In medio stat virtus : la bonne vieille tempérance est ici la vertu cardinale à convoquer. Choisir quels titres intelligents, définir des règles simples mais strictes sur le quota d'heures de jeu hebdomadaire, privilégier des sorties familiales et avec des amis, pratiquer une activité physique régulière (plutôt en groupe) : toutes précautions et activités qui aideront à garder le jeu vidéo sous contrôle.

QUE REMARQUONS-NOUS A SAVIO ?

Les « symptômes » des « accros » des jeux vidéo sont les suivants :

- ils se tiennent mal assis ; ils « penchent » d'un côté ;
- ils ne peuvent rester debout sans bouger plus de 5 minutes, notamment en cours de Chant Lyrique ;
- ils ont du mal à improviser autre chose que la « guerre » en cours de Théâtre ;
- ils ne peuvent fixer leur attention plus de 3 minutes sur un exercice écrit ;
- ils ne peuvent pas se passer de parler de « stratégies », de « guerres », de « combats », ni de « rencontres fictives » ;
- en cours de récréation, j'ai surpris des élèves de Troisième en train de « jouer à la guerre » simulant une arme à la main, simulant la mort ;
- en Arts Plastiques, si je leur demande un dessin « libre », ou bien ils me remettent une page blanche - ce qui est le plus fréquent - ou bien ils me rendent une feuille sur laquelle ils ont essayé de dessiner... un ordinateur, une arme... sans aucune unité, sans avoir su occuper l'espace harmonieusement ; la mort est omniprésente dans tous leurs dessins à travers un personnage étendu sur le sol, le corps noyé dans un bain de sang, à travers des armes, des barricades ; lors d'une épreuve de Brevet Blanc, mes élèves devaient dessiner un jardin public dans lequel devait se trouver une œuvre d'art contemporaine : les « accros » ont dessiné des morts, des armes, des fils barbelés...
- lors d'une rédaction, ils soupirent beaucoup, manquant d'inspiration, et « jettent » leur stylo ;
- ils ont des « tics » lorsqu'ils regardent un écran de télévision placé un peu trop loin : soit ils ferment les yeux de plus en plus, soit ils clignent des paupières, soit ils « tirent » leurs paupières prétextant avoir mal aux yeux ;
- ils sont « stressés », mâchonnant toujours un bout de plastique, cassant leurs stylos d'un coup sec, rongant leurs ongles, faisant du bruit, etc...etc...

Ce qui me choque le plus est leur tenue : non seulement ils se tiennent mal comme je l'ai évoqué précédemment, mais ils ne se coiffent pas, ne se lavent pas tous les jours... ils se

négligent, comme ils négligent leur propre vie, la vie en groupe. C'est affligeant. Lorsque je parle de mes observations aux parents concernés, ils me font pour réponse : « Vous croyez ? » Inutile d'ajouter que ces élèves sont incapables de soutenir leur attention très longtemps, qu'ils ne pourront suivre une scolarité « classique » car ils se trouvent « piégés » par un monde virtuel dans lequel ils sont « projetés » et duquel ils ne parviennent plus à « s'échapper ». Je me demande s'ils ne préféreraient pas vivre dans le monde qu'ils se sont imaginés ? Les parents de ces enfants doivent impérativement se remettre en question : pourquoi avoir laissé leurs jeunes se confronter « seuls » à un monde « étrange » ? A « dialoguer » avec une machine que l'on appelle ordinateur ? A faire des rencontres « malsaines » avec des êtres « bizarres » ? J'avoue avoir beaucoup de mal à comprendre ce manque de discernement ; l'attitude des « accros » des jeux vidéo ne trompe pas, il est inconcevable de ne pas s'en rendre compte. Puis-je me permettre d'expliquer ce phénomène comme étant une fuite de la part des parents devant leur tâche d'éducateurs ? Dépassés par l'avancée fulgurante de la technologie, peut-être ces parents-là ont-ils inconsciemment souhaité que leurs enfants soient « à la pointe du progrès » ? Mais au détriment de leur équilibre psychique, de leur équilibre organique... L'écran a été le plus fort : il a « happé » l'humanité de celui qui s'en sert ; il lui a volé son identité, son empreinte, son unicité.