

## **LES JEUX VIDEOS**

**Quelques informations utiles...**



## UN ETAT DES LIEUX SUCCINCT...

Malgré l'influence indéniable des jeux vidéo sur la culture des jeunes, il existe peu de recherches sur le sujet. Ce manque d'analyse fait que nous en savons très peu sur l'effet potentiel des jeux vidéo sur le développement et la socialisation des enfants. Même si les jeux vidéo présentent plusieurs bons côtés, les parents devraient être sensibilisés aux enjeux liés à ce divertissement interactif. Il ne s'agit pas de faire de ce petit fascicule, un catalogue exhaustif sur la question des jeux vidéo.

L'adolescence ayant été abordée au cours de l'après-midi à laquelle vous allez assister, nous avons fait le choix de ne pas rapporter ce sujet dans cet écrit. En effet, cette question ne peut se contenter de « recettes toutes faites ». Etre parent d'adolescents est un thème qui s'aborde avant tout dans un échange. Bien sûr, cet échange reste ouvert et nous vous invitons à venir nous rencontrer si vous souhaitez le poursuivre.

L'objectif de ce document est donc de vous présenter un état des lieux succinct sur le phénomène des jeux vidéo afin que vous puissiez vous faire une idée de l'attitude à adopter dans ce domaine.

## LES DIFFERENTS TYPES DE JEUX VIDEO

Jeux de guerre : Jeux basés sur des combats de type militaires, historiques ou fictifs.

Jeux de combats : On les trouve surtout sur les bornes d'arcade ou les consoles de jeux. Il consiste à terrasser un adversaire sur un ring ou une arène.

Jeux de simulation : Il peut s'agir de jeux de pilotage (avions, voiture, etc.), de simulation de gestion (construction de ville, de zoos, etc.) ou encore de simulation sportive.

Jeux de plateformes : Jeux basés sur le franchissement d'un parcours semé d'obstacles. Davantage orienté sur l'« adresse ».

Jeux de gestion : Ils consistent à gérer des ressources pour pouvoir construire et développer au mieux une ville, une civilisation, ...

Puzzles ou jeux d'énigmes : Ceux-ci sont orientés principalement sur la résolution d'énigmes (exercices de logique le plus souvent).

## LES DIFFERENTS TYPES DE JEUX VIDEOS LE « JARGON »

Dans les magazines spécialisés ou dans le milieu des joueurs, certains termes employés pour définir les jeux peuvent être sensiblement différents. Voici quelques définitions qui permettront de s'y retrouver :

RTS : Real Time Strategy (stratégie temps réel). Il s'agit de jeux de guerre mêlant le plus souvent construction et combat, le tout en « temps réel », ce sont des jeux de stratégie qui cultivent le réflexe ou la technique plutôt que la réflexion.

RPG ou JDR : Jeux de rôles (ou en anglais Role Playing Game). Il s'agit de jeu consistant à faire évoluer des personnages dans un monde imaginaire à dénouer des intrigues et combattre des ennemis.

FPS : First Personal Shooter (Tireur à la première personne). Il s'agit de jeux de combat en vue subjective ; autrement dit le joueur perçoit l'environnement virtuel du point de vue du tireur (le héros).

## QUELS EFFETS NEGATIFS SUR LA SANTE ?

L'exposition aux écrans d'ordinateur n'est pas une cause de déclenchement de l'**épilepsie**. Toutefois, comme pour l'écran de télévision, elle peut déclencher des crises dites « de fatigue » chez des sujets prédisposés lors d'une exposition prolongée.

Les jeux vidéo sont souvent considérés comme un instant de détente. Pourtant, on observe (et plus particulier pour des jeux violents) une augmentation du **rythme cardiaque**, de la **tension artérielle**.

Lorsque l'utilisation est prolongée, on peut voir survenir de la **nervosité**, des troubles de l'orientation et des **vertiges**. Ces symptômes sont dus à l'inadéquation entre les mouvements de l'écran et l'immobilisme du corps. A plus longue échéance ils peuvent aussi provoquer des **troubles du sommeil** et de l'**appétit**.

## QUELS EFFETS POSITIFS ?

Les jeux vidéo ne sont pas qu'une source de troubles physiques ou psychologiques. Des études ont montré qu'ils avaient plusieurs effets positifs.

Tout d'abord, ils permettent de se familiariser avec les **technologies** (point particulièrement intéressant pour les filles qui ne l'utilisent pas autant que les garçons).

Ils permettent également de développer des compétences, en particulier pour la **lecture** ou les **mathématiques**. En outre, certains jeux pédagogiques permettent d'accéder à des nombreuses connaissances tout en restant ludiques.

Les jeux vidéo permettent enfin de développer la **mémoire**, la vitesse d'exécution et la **coordination motrice**.

Comme pour la télévision, les jeux vidéo peuvent parfois véhiculer un discours inquiétant sur lesquels les parents doivent avoir une position.

## DE QUOI DOIT- ON S'INQUIETER ?

La violence est un élément majeur des jeux vidéo. Pour Pierre Bruno (Les jeux vidéo, 1993) « La violence, dans bien des jeux, peut paraître d'autant plus condamnable qu'elle ne cherche même pas à se présenter comme un instrument, regrettable mais malheureusement inévitable, permettant l'accession à un monde meilleur ou la défense de valeurs éthiques ». Toutefois, rien ne permet de dire que la violence exercée dans les jeux vidéo a un effet sur le comportement effectif des utilisateurs. Elle peut même être un moyen pour la canaliser.

De même, on peut remarquer que les jeux vidéos ont tendance à véhiculer de nombreux stéréotypes sexuels et raciaux : en effet, des études américaines ont montré que la plupart des femmes dans les jeux vidéo sont montrées comme des objets de désir plus que de véritable protagonistes. De mêmes les personnages « non-occidentaux » sont mis en scène de façon stéréotypée (les noirs en basketteurs, les asiatiques comme adeptes d'arts martiaux).

L'important en tant que parent est de rappeler qu'entre réalité et fiction, il y un écart...

## QUAND DOIT- ON S'INQUIETER ?

Les jeux vidéo sont une activité comme une autre, mais doit rester une activité parmi tant d'autres. C'est pourquoi il est important que chacun ait des activités variées. En effet, le jeu vidéo peut parfois devenir le seul loisir satisfaisant, c'est pourtant à l'adolescence que l'on est amené à découvrir beaucoup de nouvelles choses qui aident à grandir.

Lorsque le jeu vidéo amène votre enfant à venir en retard en cours, à ne plus prendre ses repas en famille, c'est qu'il prend trop de place dans sa vie.

Lorsque le jeu vidéo devient sa seule source d'intérêt et que rien d'autres ne l'intéresse, et s'il y consacre tout son argent de poche voire plus, on doit s'en inquiéter.

Lorsque les projets d'avenir s'estompent, que les notes chutent et que parallèlement le temps passé devant l'ordinateur augmente, il faut agir !

## COMMENT SAVOIR SI UN JEU EST ADAPTE ?

Une signalétique a été mise au point par l'ISFE Interactive Software Federation of Europe (fédération européenne de logiciels interactifs). Cette signalétique permet aux consommateurs de connaître l'âge minimal recommandé pour le logiciel.



Une autre signalétique peut venir compléter la précédente pour informer plus précisément les consommateurs du contenu.



Contenu faisant allusion à la sexualité



Contenu faisant allusion à la drogue



Contenu faisant usage d'un langage grossier



Contenu à caractère violent



Contenu à caractère discriminatoire ou raciste



Contenu susceptible d'effrayer l'utilisateur

## LES RECOMMANDATIONS LEGALES

Depuis le décret du 23 Avril 1994, les constructeurs de logiciel ont pour obligation de notifier systématiquement les recommandations suivantes :

- Il faut éviter de jouer en cas de fatigue ou de manque de sommeil.
- La pièce doit être bien éclairée.
- Il faut jouer à bonne distance de l'écran, dont la luminosité devra être diminuée.
- Il faut faire des pauses de 10 à 15 minutes toutes les heures.

Ces recommandations constituent une base importante pour la prévention des abus et de leurs conséquences, qu'elles soient médicales (fatigue oculaire, nausées, immobilisme du corps,...) ou psychologiques (isolement, dépendance,...)

**Point Accueil Ecoute Jeunes  
« Le Lieu-Dit »**

**35, rue de Roanne**

**76500 Elbeuf**

**Tél. 02.35.78.92.95. ou 02.35.78.00.50**

**[paej@lapasserelle76.fr](mailto:paej@lapasserelle76.fr)**

