

Loisirs

Le jeu vidéo angoisse les parents.

«Des enfants mieux socialisés»

Pour le pédopsychiatre Serge Tisseron, le jeu vidéo est porteur de rêverie, de fantasmes et de sociabilité.

Serge Tisseron, pédopsychiatre et psychanalyste, spécialiste de l'image, a publié. *Ya-t-il un pilote dans l'image* (Aubier, 1998), *Petites mythologies d'aujourd'hui* (Aubier, 2000), avec un chapitre consacré au jeu vidéo et *Enfants sous influence. Les écrans rendent-ils les jeunes violents ?*

(Armand Colin, 2000).

On a souvent accusé le jeu vidéo d'être une activité d'autiste, de favoriser le repliement sur soi...

Les parents reprochent deux choses au jeu vidéo: que l'enfant confonde réalité et fiction et qu'il se désocialise. Dans les deux cas, c'est une idée fautive. Les Cybergames en Corée le montrent, les joueurs ne sont pas du tout enfermés dans leur bulle. Quand les parents voient leur enfant jouer aux jeux vidéo, ils ne voient que la partie émergée de l'iceberg, le moment où l'enfant est seul face à la machine. Mais les jeux vidéo aujourd'hui sont tellement compli-

qués que le joueur ne peut avancer dans une partie –et donc avoir du plaisir à jouer– que s'il échange des trucs avec les copains. Une étude européenne sur les jeunes et l'écran montre que les enfants qui jouent aux jeux vidéo sont mieux socialisés que la moyenne. Le jeu leur permet de se rattacher à une communauté de pairs, de gérer le passage de la communauté familiale à la communauté sociale. La bande de joueurs est plus saine que celle qui se retrouve dans la cour de HLM parce que c'est une bande organisée autour d'un objectif pacifique, c'est-à-dire devenir le meilleur dans un jeu.

On reproche également aux jeux vidéo leur violence.

Les parents doivent apprendre à concevoir les jeux vidéo comme de la pâte à modeler numérique. Les enfants ont toujours eu des jeux violents. Quand un enfant construit un bonhomme en pâte à modeler, et le découpe en rondelles, personne ne pense qu'il va devenir un criminel. Il n'y a pas davantage de raisons de s'inquiéter quand un enfant assassine une armée de créatures virtuelles. Les créatures virtuelles n'obéissent pas à une logique humaine, ils ont la logique que la machine a programmée pour eux. Même si le personnage est très réaliste, donner un coup de couteau en cli-

quant sur la souris, ça nécessite la capacité d'avoir intégré toute la distance qui existe entre donner un coup de couteau réel et le geste d'appuyer sur un bouton. Le jeu vidéo fait intervenir des capacités de symbolisation qui ne sont pas visibles quand on regarde jouer quelqu'un mais qui le deviennent dès qu'on s'y met soi-même.

D'après vous, les jeux vidéo apprennent le monde de demain (1). Comment?

Le jeu vidéo apprend aux enfants à mener plusieurs actions à la fois. Dans n'importe quel jeu de stratégie comme *Starcraft*, on doit proté-

ger sa base et attaquer simultanément les bases ennemies. Aujourd'hui, les enfants arrivent à faire plusieurs choses en même temps, comme faire leurs devoirs en regardant la télé. Grâce aux jeux vidéo où les images défilent à une vitesse incroyable, ils ont également appris à décrypter les images en une fraction de

seconde mais, surtout, ils ont développé une autre relation aux images, savent reconnaître plus rapidement que les adultes les images fabriquées. Les images ne sont plus pour eux des reflets mais des constructions.

Les jeux vidéo apprennent une relation différente aux machines. A certains moments, il faut considérer la machine comme un alter ego, avec lequel il faut ruser si on veut gagner et, à d'autres moments, comme un assemblage de tôle et de silicium. Ce sont les jeux vidéo qui préparent les jeunes à faire ce va-et-vient, et donc à savoir utiliser les machines de demain sans s'y laisser piéger. Le problème principal, c'est que l'enfant qui joue éprouve des émotions très intenses et que cela le met en tension psychique. Il est donc très important que, ces charges émotionnelles accumulées, l'enfant puisse les gérer, les partager avec un interlocuteur pour lui

permettre de retomber sur ses pieds.

Le jeu vidéo accentue-t-il le fossé entre les générations?

Oui, parce qu'il engage une pratique dont les parents ne peuvent avoir aucun souvenir. Les parents des années 50 se sont intéressés au rock, leurs enfants à la musique techno mais ça reste une expérience qui pouvait rappeler aux parents quelque chose. Aujourd'hui, quand ils voient un enfant jouer aux jeux vidéo, ils n'y comprennent rien, ça les angoisse. Beaucoup n'y voient qu'une perte de temps alors que c'est un domaine extrêmement porteur de rêverie, de fantasmes, de sociabilité. C'est très important que les parents ne lais-

sent pas se développer à côté d'eux cette culture en perdant l'occasion d'en faire matière à échanger avec les enfants. Si les parents posent des questions, l'enfant va développer une relation différente au jeu vidéo, qui va être une activité de compétition mais aussi une activité personnelle de valorisation. Parce qu'il va pouvoir expliquer ce qu'il fait à ses parents, il va mettre des mots sur ce qu'il vit. Ce qu'il faut éviter, c'est que les enfants développent une culture complètement en marge des parents, et que ça amène une séparation de plus en plus précoce, alors qu'ils ont

beaucoup de choses à s'apporter mutuellement. Le fossé est en train de se combler, les jeunes parents étant eux-mêmes des joueurs ●

Recueilli par MARIE LECHNER

(1) Médiamorphoses, n°3, INA, 86 francs.

Alire

«**Qui a peur des jeux vidéo?**», essai d'Alain et Frédéric Le Diberder (Seuil/La découverte, 1993). La revue *Médiamorphoses* de l'INA publie un dossier «**Qui a encore peur des jeux vidéo?**» Articles de Philippe Charlier («Les jeux vidéo par ceux qui y jouent»), Serge Tisseron («Quand les jeux vidéo apprennent le monde de demain») ou Franck Veillon,

(«Des réseaux de jeux à la sociabilité virtuelle»).

Médiamorphoses n°3, en kiosque, 13,15 euros (86 F).

Sur le Web

Le site Internet Gamasutra regroupe écrits et réflexions des créateurs de jeux sur leur travail et l'univers des jeux vidéo. Parfois un peu technique, mais très souvent passionnant. Entre autres, l'incontournable *Designers Notebook* d'Ernest Adams.

www.gamasutra.com
Rendez-vous de tous les acharnés francophones du jeu en réseau, Nofrag est un site communautaire qui suit de près l'actualité. On y retrouvera les annonces de ces fameuses «Lan-party», un suivi des sorties de jeux, et quelques polémiques.

www.nofrag.com
Les grands tournois vidéoludiques sont organisés par des ligues professionnelles. En France,

les Lan-Arena sont gérées par la société Ligarena. Aux Etats-Unis, la Cyberathlete Professional League domine le marché.

www.ligarena.com
www.thecpl.com
Cette fin d'année 2001 est rude pour les sites éditoriaux de jeux vidéo. Quelques-uns surnagent, dont Gamekult et Overgame, les deux références françaises. News, tests de jeux, chroniques.

www.gamekult.com

www.overgame.com

Pour jouer

Goa, le site portail de France Telecom, permet de jouer à la plupart des jeux en réseau via Internet. Moins fréquenté, mais assez similaire, Zonejeux.

www.goa.com
www.zonejeux.com
Une liste des salles de jeu en réseau françaises.

http://fjr.club-internet.fr/