

Qui a peur des jeux vidéo

1	Résumé du livre	1
1.1	Introduction.....	1
1.2	D'un écran à l'autre.....	1
1.3	Les premières rumeurs.....	2
1.4	Jeu hors du monde	2
1.5	Un merveilleux tranquillisant.....	3
1.6	Mon écran c'est ma maison.	3
1.7	Le challenge, la récompense.....	3
1.8	Le jeu et l'apprentissage.....	4
1.9	Qui suis-je dans le monde virtuel.	4
1.10	Le jeu vidéo et la criminalité	4
1.11	Addiction ou dépendance aux jeux ?	5
1.12	Comment les aider à décrocher ?	5
1.13	Conclusion du résumé du livre	5
2	Mes réflexions sur la lecture de ce livre.	5
2.1	Introduction.....	5
2.2	Les points communs du livre avec mon expérience.....	6
2.3	Le refuge des écrans.....	6
2.4	Déchainer la colère dans le jeu	6
2.5	Conclusion de mes réflexions.....	6

1 Résumé du livre

1.1 Introduction

Au début du livre, l'auteur commence par évoquer la sortie du jeu Grand Theft autoIV en 2008, un jeu vidéo innovant en matière de graphisme et d'aventure, déconseillé au moins de 18 ans. Les parents sont généralement les moins bien informés du marché du jeu et des séductions toujours nouvelles. A quel âge autoriser les jeux. Pourtant ce qui peut sembler être une menace peut se transformer en bienfait, le temps de la découverte. En bref, avant les jeux vidéo, n'y avait-il pas d'autres formes de dépendances moins inquiétantes pour les parents mais réelles.

1.2 D'un écran à l'autre

1950 c'est la télévision qui entre dans les foyers. L'auteur dénonce la passivité des émissions, la famille prend l'habitude de passer les soirées devant l'écran, un moyen de réunir la famille, mais en se coupant de toute communication entre eux.

A l'adolescence, l'auteur nous explique qu'il va s'intéresser à un premier écran qui deviendra une passion et qui prendra la place de la télévision, cet écran est une feuille de papier et un crayon, il se mettra à dessiner des bandes dessinées.

La rencontre avec les jeux se fit plus tardive, vers ses 40 ans. Comment comprendre le pouvoir du jeu quand on ne reconnaît pas d'abord son pouvoir de séduction ? Cela est venu avec son fils de 9 ans qui va surprendre un de ses profs lors d'une réponse concernant la géographie des Caraïbes apprise dans le jeu.

Pendant les vacances, l'auteur et son fils se prennent d'intérêt pour le jeu "donjon master". Ils ne connaissent pas les stratégies à adopter et ils passent donc des soirées à jouer et essayer de gagner. Il finit par conclure qu'une stratégie qui fonctionne à un niveau ne fonctionne pas forcément pour les autres. Le jeu peut être un excellent support familial.

1.3 Les premières rumeurs

En 2000, il fallu dénoncer deux mythes qui semblaient freiner l'acceptation du jeu, une confusion entre le réel et le virtuel, le joueur serait replié sur lui-même. Ces deux dangers sont en fait liés à la personnalité du joueur et pas du jeu. Il peut être démontré que le jeu a des aspects positifs et stimule les fonctions d'attention des joueurs (visuelle) ; La résolution d'énigme favorise l'apprentissage.

L'auteur compare le jeu à une fête foraine : les autos tamponneuses qui permettent de défier les règles du code de la route, les lois n'existent plus dans ces types de jeu, on peut voler des voitures, tuer, combattre des monstres, construire des communautés. Toutefois on peut créer un monde meilleur à opposer à la vie réelle qui peut être encore plus cruelle. Jouer, c'est mettre un masque : qui peut savoir que vous êtes battu, au chômage, rejeté de la famille, "le jeu console, la vie désole".

Si votre vie est "cool", le rapport au jeu sera "cool", si votre vie n'est pas "cool", le jeu deviendra un refuge.

On s'inquiète pour ses enfants, il faut croire qu'un nouveau danger nous préoccupe, les écrans. L'addiction au jeu existe, mais n'est pas aussi répandue que cela. On craint toujours ce qu'on ne connaît pas. La génération des parents de la cinquantaine qui n'ont pas la plupart du temps joué aux jeux n'en comprennent pas l'intérêt.

1.4 Jeu hors du monde

Tout ce qui est interdit dans le monde réel est autorisé dans le jeu, ce qui reste inquiétant pour les parents. Le jeu devient une intelligence artificielle : interactions avec la machine, les situations sont imprévisibles. Interactions avec d'autres joueurs, ce qui met en évidence l'émotion, le jeu n'est plus un monde mais le monde. C'est à cause du jeu que les parents sont négligés.

Un petit garçon de 10 ans, à l'école, a été capable d'expliquer le fonctionnement d'une catapulte et d'un trébuchet avec précision, pour avoir eu à en faire la construction dans un jeu. A la décharge des parents, les discours médiatiques du jeu ne sont pas pour le conseiller, mais plutôt pour s'en méfier. Les journalistes ne vont pas toujours dans le sens éducatif du jeu, les craintes sont de l'ordre de l'irrationnel et de la méconnaissance du sujet. Le jeu vidéo pose un certain nombre de problèmes susceptibles, à juste titre, d'inquiéter les parents : Apologie de l'individualisme, la toute puissance de l'argent, il peut faire croire à la valeur historique de tout ce qu'il voit.

1.5 Un merveilleux tranquillisant

Le jeu peut s'avérer être un merveilleux tranquillisant, si être parent s'avère difficile, il n'en est pas moins pour l'enfant aujourd'hui. Dans les années 60 les ados fournissent le minimum de travail pour satisfaire les parents, dans les années 90, ils pensent qu'ils auront du mal à s'en sortir à cause du contexte économique même en travaillant à l'école. Ensuite c'est le contexte de la vie qui les préoccupe : réchauffement climatique, terrorisme et extrémisme. Pendant les deux guerres, nos pairs pensaient avoir la solution pour résoudre le problème, aujourd'hui la solution est encore à découvrir. Le jeu vidéo sera un moyen d'oublier les problèmes, actes sans conséquence sur le réel. Les jeunes trouvent la solution dans le jeu qui rassure, motive et en fin de niveau le système du jeu prévoit de les récompenser.

1.6 Mon écran c'est ma maison.

Parmi les problèmes qui tendent à faire que les jeunes vont chercher à se réfugier dans le jeu, vous avez le déménagement, le fait d'être déraciné du lieu où le jeune avait des amis, des repères, des habitudes... Le divorce, qui sera, même si cela se fait de façon sereine, un traumatisme à surmonter. Le jeu deviendra sa maison, sa chambre, un environnement qui ne changera pas et sera rassurant.

Le jeu peut permettre aux jeunes de se construire. Le premier échange et contact du bébé avec ses parents, se fait au travers d'un sourire, des mimiques, de la tendresse... A travers ces interactions, le bébé apprend le dialogue sans mot, il ne se contente pas d'attendre des réponses, il tente d'accéder à l'état mental de son interlocuteur, ce que ressent ou pense l'adulte. A part pour les relations amoureuses, on ne retrouve pas cette situation relationnelle, épanouissante, stimulante et enrichissante plus tard. Les parents ne sont pas aussi disponibles que la machine qui dépasse même leurs espérances. Sans compter que le jeu n'a pas encore révélé tout ce qu'il est susceptible de nous apporter (espace virtuel, intelligence artificielle...).

On trouve le jeu partout et sur différents supports, ordinateurs, consoles, tablettes, téléphones. Il faut des machines de plus en plus puissantes et des accessoires de plus en plus sophistiqués. La plupart des jeux aujourd'hui sont "online", permettant le multi-joueurs. Le réseau va amener d'autres avantages : profiter de l'expérience des autres, s'intégrer à des communautés et en respecter des règles (quand il y en a), apprendre la diplomatie. Le jeu offline va permettre à l'ado de donner libre cours à son agressivité, sans courir le risque de représailles futures, de plus il pourra enregistrer régulièrement ses parties.

1.7 Le challenge, la récompense

Le jeu permet d'apprendre autrement. Dans le temps, à l'école, les récompenses étaient de recevoir des bons points, au bout des 10, on avait une image ; Le jeu offre une récompense à la moindre performance réalisée. Dans le monde réel, (à la maison comme dans l'entreprise) on oublie trop souvent de féliciter les gens pour la qualité du travail réalisé. L'échec est souvent mal vu, le jeu permet la prise de risque, le tâtonnement, on essaie différentes stratégies. Adieu les longues observations, raisonnements et démonstrations, "on essaie l'erreur" et on la rectifie. Un adulte aujourd'hui, avant d'installer un logiciel, va regarder la notice ; Un jeune va "cliquer sur tous les boutons" jusqu'à obtenir le même résultat, s'il se trompe, il recommencera sans se soucier des conséquences que cela pourrait produire sur la machine.

1.8 Le jeu et l'apprentissage

Le jeu peut prendre un caractère sérieux, autant à la maison que dans l'entreprise "serious game". Les plus connus sont ceux dont certaines de nos stars ayant passé la cinquantaine, nous vantent les mérites (entretien de la mémoire, lutte contre la vieillesse). Le serious game ne s'arrête pas là, il est utilisé en entreprise pour former le personnel de façon ludique, permet d'apprendre à conduire une voiture, il peut être source d'apprentissage en nanotechnologie, les exemples sont nombreux et dans différents domaines. Comment introduire le serious game à l'école ? Cela suppose que l'école change, que les aprioris des jeux disparaissent et que l'école soit équipée du bon matériel pour installer ces nouveaux outils pédagogiques. Des universités ont commencé à former les étudiants à l'aide de serious game, comme l'université de Lyon qui utilise un simulateur pour apprendre les premiers gestes de secourisme.

1.9 Qui suis-je dans le monde virtuel.

Il y a un élément incontournable pour jouer en réseau, c'est la création d'avatar, personnage virtuel qui sera la représentation de l'individu dans le jeu. Avatar vient du mot Avatara qui désigne les nombreuses incarnations terrestres du dieu Vishnu. Le joueur se crée des avatars sur mesure, il peut choisir "sa race", son apparence, les couleurs, les caractéristiques physiques, mais aussi son agilité, sa force, son courage, sa ténacité, sa volonté et son intelligence. Créer son avatar est une démarche très impliquante dans la mesure où elle engage un vrai travail de réflexion sur la représentation de soi. Les parents pourraient avoir peur que l'enfant s'identifie totalement au personnage virtuel, hors il n'y a pas de risque car chaque joueur n'a pas de double virtuel unique, ils sont multiples sur le réseau.

L'avatar est une seconde peau qui protège les joueurs, les rencontres sur le réseau sont facilitées, elles se font en douceur à l'aide d'un personnage virtuel (non sans risque), mais on peut à tout moment battre en retraite, voire disparaître sans risquer d'être retrouvé. Le jeune qui utilise un avatar peut facilement nouer des relations dans le jeu, chose qu'il aura sûrement du mal à faire dans le monde réel. L'avatar résiste aux coups et peut aussi en donner, l'enfant, de ce fait, peut se découvrir plus fort qu'il ne l'imaginait et parfois cesser de se percevoir comme une victime.

Si l'on revient à ce qui peut faire peur aux parents qui ont des enfants qui pratiquent régulièrement le jeu, un avatar peut être un méchant, qui tue, torture, étrangle... alors que dans la réalité, le joueur est doux et sympathique. Cela va permettre au joueur d'explorer et d'investir une part de lui-même inconnue qui l'intrigue, voire lui fait peur.

1.10 Le jeu vidéo et la criminalité

Certains pensent que les jeux réputés violents induisent le passage à l'acte. D'autres pensent que c'est une forme de catharsis, le jeu permettant à l'enfant de défouler sa violence dans le jeu et pas dans la réalité. En 1999, deux adolescents massacrent douze de leurs camarades dans un lycée à Columbia, deux jeunes adeptes du jeu Doom. Penser que le jeu a produit deux criminels, c'est faire peu de cas de leur histoire personnelle, (pas intégrés, rejetés par les élèves)... Karen Sternheimer, sociologue américaine, sur fichiers du FBI, démontre que l'année de sortie de Doom, la criminalité par des mineurs était en baisse de 77%.

Est-ce-que celui qui assiste à des violences répétées finit par s'habituer au fait de considérer la violence comme "ordinaire" ? Certains peuvent penser que la violence peut-être une réponse pour régler des problèmes, d'autres que la violence est aussi ordinaire que banale, ou d'autre encore pourrait vouloir combattre cette violence pour ne justement pas la reproduire. En fait, la violence n'est pas du fait de jouer avec des jeux violents, mais plutôt due au contexte environnemental de la personne.

1.11 Addiction ou dépendance aux jeux ?

Mon enfant est-il accro du jeu ? Le psychologue américain Yvan Golberg a imaginé l'existence d'une addiction à Internet comme une plaisanterie, en la construisant sur le modèle de l'addiction aux jeux d'argent. Doit-on parler d'addiction ou de dépendance ? Pour l'auteur, le terme d'addiction ne s'applique pas au jeu. En revanche, on peut parler de dépendance, consommation excessives des jeux. Comment comprendre cette dépendance, en fait on peut classer les joueurs dans cinq catégories :

Ceux qui veulent lutter contre l'angoisse d'être abandonné.

Ceux qui recherchent des sensations fortes

Ceux qui apprécient de construire et de manipuler des figurines (ex. les Sims)

Ceux qui cherchent à soigner leur estime personnelle, même défailante

Ceux qui utilisent le jeu pour nouer des liens sous couvert de l'anonymat.

1.12 Comment les aider à décrocher ?

La manière forte : autant elle pourrait être efficace chez les jeunes enfants, autant il peut engendrer la violence, la colère et la frustration chez l'adolescent.

Le contrat : négocier pour qu'il joue moins, poser des limites, le récompenser pour avoir respecté ce contrat.

"Des graines à semer" : accorder sa confiance en le prenant comme un interlocuteur capable du sens critique, expliquer la réalité des jeux vidéos, les risques, le faire réfléchir... Prévenir plutôt que guérir.

A partir de quel âge faut-il autoriser les jeux ? 6, 7, 12 ans ?

1.13 Conclusion du résumé du livre

L'important n'est pas de se demander si le jeu est dangereux pour l'enfant ou non, même si ce risque existe, il est plutôt d'accompagner l'enfant dans la découverte du jeu comme moyen de distraction, de culture et d'enrichissement intellectuel. L'environnement familial est bien plus important pour que l'enfant se construise de la meilleure façon qui soit, le jeu ne peut pas être considéré comme un tuteur qui a le rôle d'un éducateur de la vie réelle.

2 Mes réflexions sur la lecture de ce livre.

2.1 Introduction

J'ai été très touché par plusieurs points du livre dans lesquels je me retrouve complètement, qui m'ont remis en tête plusieurs chapitres de ma vie, pour la plupart très douloureux, ne soyez pas choqué par ce que vous allez lire car pour ma part, c'est du passé, mais je pense que cela est important que je dévoile, en conclusion, des faits qui explique pourquoi je défends le jeu, mais "à dose homéopathique".

2.2 Les points communs du livre avec mon expérience

Tout comme l'auteur, j'ai vécu l'entrée de la télévision dans la famille et on avait l'habitude de regarder le film du soir vers 20H30, ce qui avait pour effet de limiter la communication entre nous et les jeux de sociétés n'ont jamais été une solution pour développer une certaine complicité de famille. Comme pour l'auteur, je me suis mis très tôt à la bande dessinée avec des stylos et des crayons de couleur, de qualité plutôt moyenne, mais j'ai développé une certaine créativité que je n'aurais pas eue en restant devant la télévision (je garde précieusement ces dessins dans un dossier chez moi).

2.3 Le refuge des écrans

La bande dessinée a été mon premier refuge face aux violences conjugales de mes parents, père alcoolique qui jouait avec la 22¹, les couteaux ; une mère violente, qui pour nous punir, nous enfermait dans la cave, à ce sujet, je n'en dirais pas plus. J'ai subi le racisme de mes camarades d'école qui voulaient me faire payer l'air que je respirais... Comment survivre à tout cela. De plus, mes voisins vivaient la même violence, jeune, j'ai fini par penser que tout cela était normal. L'écran informatique est arrivé plus tard, il n'a pas été un remède contre le racisme car, j'avais changé d'établissement scolaire et je me suis affirmé pour combattre les choses de front, et j'ai dû faire un travail compliqué sur moi-même pour y arriver. Mais contre le pouvoir parental, je ne pouvais rien faire d'autre que de me réfugier dans le jeu.

2.4 Déchainer la colère dans le jeu

Très tôt, j'ai eu besoin de vider ma colère et ma violence dans des jeux. J'ai passé des heures à jouer à Doom, syndicate, street fighter II, Mortal combat... Ensuite je me suis mis à jouer aux jeux de stratégie avec le besoin de conquérir le monde (warcraft, civilisation, colonisation), puis l'espace (Master of orion, privateer, Alpha centauri). Inconsciemment, je combattais les violences conjugales de mes parents qui n'ont jamais cessées. Il a fallu que je me marie, à l'âge de 30 ans, que ma femme ait eu cette facilité à me parler de cris et cauchemars que je faisais chaque nuit, elle m'a aidé à me reconstruire et me faire comprendre que mon enfance n'était pas la normalité. Difficile de tirer un trait sur 30 ans d'existence. Et je n'ai jamais pour autant eu envie de reproduire cette violence dans le monde réel, ce qui est aussi vrai pour mes frères, nous avons surtout eu besoin de fuir cet enfer.

2.5 Conclusion de mes réflexions

Pour terminer je tiens à dire que le jeu est sûrement un moyen de soulager des souffrances de la vie, mais il est aussi un monde virtuel dans lequel on s'enferme, c'est le moyen de fuir la cruauté du monde réel, mais il ne résout rien. La meilleure solution, à mon avis, c'est de s'entourer des bonnes personnes et communiquer, profiter des bonnes choses et prévenir des mauvaises, mais quand on a 5, 7, 10, 14 ans ... Qui sont les bonnes personnes si ce n'est votre famille ?

¹ 22 : carabine avec des balles de 22, dangereuse jusqu'à 2,2km.