

JOURNEE D'ETUDE ABF PACA DU 10 MARS 2011

COMPTE-RENDU DE L'INTERVENTION DE MICHAEL STORA

Michaël Stora est psychanalyste , spécialiste des jeux vidéos et fondateur de l'observatoire des mondes numériques en sciences humaines.

Le jeu vidéo est devenu un sujet d'étude à part entière mais il doit rester avant tout un loisir. Le plaisir du jeu doit rester une donnée importante.

On observe aussi une véritable parité homme-femme sur la pratique du jeu vidéo. Ainsi, encore aujourd'hui une grande majorité des femmes jouent à des "jeux vidéo dits utiles" du genre Wii Fit, car le jeu est considéré comme une perte de temps. Cela est très révélateur de notre manière d'être au monde et de la vision du rôle de la femme. Mais, de plus en plus de femmes jouent aux jeux dits inutiles. Donc même le jeu vidéo participe à la libération féminine.

Mais il est nécessaire de souligner l'importance de l'inutilité et de la perte de temps dans un monde toujours tourné vers l'efficacité. Si le jeu vidéo ne doit pas servir à apprendre quoi que ce soit, le plaisir que l'on a à jouer est une notion essentielle de l'apprentissage.

Cependant s'il faut à tout prix trouver des qualités aux jeux vidéo, on peut en noter quatre :

-Une meilleure spatialisation en 3 D.

Ainsi l'intérêt de la Kinect (qui permet de jouer uniquement avec son corps sans manette). Cette invention est d'ailleurs un système complémentaire très intéressant pour le travail avec les autistes. La Kinect de même que la Wii, permettent de combler le problème intergénérationnel des jeux vidéo, en permettant au grand public et aux familles de pouvoir jouer ensemble. On constate d'ailleurs que les plus de 65 ans jouent plus car ils ont plus de temps disponible. De même ils jouent beaucoup avec leurs les petits-enfants, bien plus que les parents.

-Améliorer l'intelligence déductive.

Le jeu vidéo sollicite et stimule une certaine forme d'intelligence,. En développant des stratégies et en formulant des hypothèses, le petit joueur travaille son intelligence déductive. Par le jeu, il est également amené à tester différentes solutions, expérimenter, se tromper et recommencer.

-Apprendre à respecter des règles

Lorsqu'il joue à un jeu vidéo, l'enfant doit respecter des règles et consignes. Le plus souvent, le non respect de ces règles conduira à l'échec de la mission en question, ou à la défaite, même à la mort de son personnage. C'est en perdant qu'on apprend à gagner. L'enfant prend ainsi conscience de l'importance du respect des consignes, apprentissage qui peut avoir des répercussions dans sa vie réelle.

Une victoire ou l'accomplissement d'une mission dans le cadre d'un jeu vidéo est très valorisante pour l'enfant qui éprouve alors un sentiment de réussite.

A travers le jeu, il peut retrouver une confiance en lui parfois défaillante.

-le multi-tasking

Le fait d'accomplir plusieurs tâches en même temps.

Le problème de la violence dans les jeux vidéo ?

Avant tout, le problème de la violence est surtout une question de graphisme. (exemple : Call of duty).

Mais quand on a utilisé avec des délinquants des jeux de guerre comme Counter strike, cela a permis de leur montrer l'intérêt de l'équipe et du jeu en équipe tout en dépassant le problème de la violence. Le jeu permet au contraire de mettre une distance face à la violence et donne à l'enfant la possibilité d'évacuer certaines frustrations et tensions accumulées au cours de la journée. Ainsi, même lors des événements les plus tragiques, les causes ne seraient pas à chercher du côté du jeu lui-même mais bel et bien en amont (le plus souvent un problème de parentalité).

Il serait important que les parents jouent avec les enfants pour avoir une meilleure connaissance des jeux. Ils pourraient ainsi mieux comprendre la passion de leurs enfants et établir un dialogue .

Mais très souvent, le parent ne veut pas jouer avec son enfant car il a peur d'être battu.

La violence dans le jeu vidéo, c'est aussi se battre contre le monstre qui est en soi.

Le jeu vidéo reste une culture émergente mais qui est reconnue comme un art à part entière par la Communauté Européenne. Il est une contre culture de la télévision.

Donc osons jouer et laissons jouer !