

CES JEUX VIDÉO QUI NOUS VEULENT DU BIEN



* Univers «Manga» pour ce jeu «Super Prince» réalisé par Interaction multimédia pour Essilor International

Accusés, il y a quelques années, de susciter des **comportements violents** et de créer chez les enfants une **véritable dépendance**, les jeux vidéo seraient aujourd'hui capables de nous soigner, **d'aiguiser nos réflexes**, d'éveiller notre conscience, d'entretenir notre forme. Nous avons mené l'enquête.

PAR JULIE PUJOL

Les jeux vidéo me rendent intelligent
Coacher notre matière grise avec des jeux d'entraînement cérébral serait-il un moyen de stimuler nos neurones ?

Pour Marc Pétronille, journaliste spécialisé dans les jeux, « ces ludiciels seraient effectivement bénéfiques pour la zone du cerveau qui prend en charge les fonctions cognitives telles que le langage ou le raisonnement (cortex préfrontal). Mais on

peut penser qu'après une certaine pratique les épreuves font davantage appel à la mémoire qu'à la réflexion pure et dure ! » L'université américaine de Rochester a testé, pendant plusieurs mois, l'acuité visuelle et la gestion de l'espace d'un panel de volontaires. Résultat : ce sont les joueurs qui s'en sortaient le mieux, grâce, notamment, à leur bonne capacité à reconnaître, à mémoriser les formes et à se concentrer.

Les jeux vidéo boostent ma forme

Yoga, gymnastique du visage et bientôt leçons de maquillage, les nouveaux jeux vidéo se la jouent coach beauté et forme. Un vrai succès pour la Wii-Fit de Nintendo. Avec elle, on fait ses exercices devant sa télé, bien au chaud dans son salon, et on suit quotidiennement l'évolution de son poids et de ses performances physiques. Après avoir conquis les foyers, le programme a même intégré des maisons de retraite et des centres de rééducation. Super pour occuper les personnes âgées qui s'ennuient ou pour récupérer après une blessure disent les pros ! Aux États-Unis, depuis longtemps déjà, les personnels éducatifs et les professionnels de santé misent sur le jeu *Dance Dance Revolution* de Konami, (un tapis de « danse » interactif) pour faire bouger les enfants en surpoids.

L'avis de Gil Amsellem, kiné et consultant santé/forme

La Wii Fit permet aux gens de s'activer en s'amusant, c'est formidable ! En plus elle développe la vigilance, l'attention et la coordination corporelle. L'autre bon point, c'est qu'elle est accessible à tous, car elle enregistre le geste quelle que soit l'amplitude du mouvement. Est-ce suffisant pour faire du sport ? Non, bien sûr, car rien ne remplace une activité physique à l'extérieur, qui permet de s'oxygéner et de se déplacer dans l'espace. Mais c'est un bon complément. Et une vraie bonne idée pour les personnes âgées ou à mobilité réduite.

Les jeux vidéo, c'est du sérieux

Humanitaires, parfois même contestataires, et souvent gratuits, les serious games débarquent sur la toile. *Food force*, développé par le Programme alimentaire mondial des Nations Unies, vous propose de lutter contre la faim dans le monde. Dans *Darfur is dying*, créé par des étudiants californiens, vous incarnez un réfugié qui doit risquer sa vie chaque jour pour permettre à son camp de survivre.

Mc Donald's Videogame, créé par des activistes italiens, vous projette dans une amusante satire de la firme alimentaire. D'autres titres réalistes n'hésitent pas à vous glisser dans la peau d'un directeur d'université ou dans celle d'infirmières et de médecins pour vous sensibiliser à la difficulté de ces métiers. Le gouvernement lui-même a saisi la mode serious game. Le site *sortezrevenez.fr*, par exemple, propose un jeu de gestion autour d'une soirée trop arrosée et de ses dangers. Ces jeux seraient-ils idéaux pour exprimer des revendications ou pour faire passer des messages engagés ? Oui, mais pas seulement. Le Pr Royer, enseignant à la faculté de Lille, explique sur son blog : « Le jeu vidéo peut s'avérer un moyen d'apprentissage plus efficace qu'une formation traditionnelle dans le sens où il réduit l'anxiété associée à la démarche d'apprentissage. » Les entreprises l'ont bien compris et commandent des serious games pour former leur personnel ou accompagner la vente de leurs produits : salon de coiffure virtuel pour les apprentis coiffeurs L'Oréal, jeux offerts aux enfants pour l'achat de verres Airwear chez Essilor*.

Les jeux vidéo soignent

Lorsqu'ils pénètrent des territoires insoupçonnés, les jeux vidéo se retrouvent à l'hôpital... Le Dr Griffiths de l'université de Nottingham explique que le degré d'attention nécessaire par la pratique d'un jeu vidéo peut permettre à un patient d'oublier quelque peu sa douleur. Des études ont notamment porté sur des patients en chimiothérapie. Grâce aux jeux, ils prenaient moins d'analgésiques et de calmants, avaient moins de nausées et une tension artérielle plus basse. ●

à lire

Les cahiers du jeu vidéo n°1 parus aux éditions Pix'n Love, un essai interpellant sur les jeux de guerre, leur dimension sociologique et historique.



LES JV RENDENT-ILS DANGEREUX ?

Cet été, un jeune Thaïlandais expliquait, après avoir tué un chauffeur de taxi, s'être inspiré du jeu vidéo GTA. L'occasion de remettre sur le tapis cette question brûlante : oui ou non, les jeux vidéo rendent-ils agressifs ? Peuvent-ils encourager un passage à l'acte ? Deux courants de pensée s'affrontent à ce sujet. Certains considèrent que la violence dans les jeux vidéo pourrait servir de modèle de mises en scène. D'autres penchent pour la théorie de la catharsis : elle permettrait de décharger tension et agressivité dans le virtuel et non dans le réel. Serge Tisseron* tempère ces théories en rappelant que chaque enfant réagit différemment selon sa situation et sa famille et que « le problème des jeux vidéo est moins leur violence que le risque de dépendance qu'ils peuvent susciter ».

*Qui a peur des jeux vidéo aux éditions Albin Michel.

LES JEUX CONTRE ALZHEIMER ?

Responsable des initiatives locales à la fondation Médéric Alzheimer, Marie-Jo Guisset Martinez s'est récemment vu proposer d'équiper de jeux vidéo les établissements qui accueillent des personnes atteintes par la maladie. « Nous utilisons déjà des ordinateurs pour apprendre aux personnes âgées des tâches simples telles que lire leurs mails. Mais, dans le cas des jeux vidéo, nous étions sceptiques. L'étude d'une équipe de médecins de Liège a confirmé nos doutes. Ces jeux ne sont pas du tout adaptés et n'ont aucune efficacité pour les personnes souffrant d'Alzheimer. »



Cet article vous intéresse ? Réagissez sur le site www.pausesante.fr