

**Café citoyen du PARENTS - ENFANTS :**  
**Croisons nos regards sur les jeux vidéo**  
**Avec les élèves du Collège Michel Chasles**  
**6 mars**

*Si les parents peuvent craindre que l'univers des jeux vidéo influe de façon néfaste sur leurs enfants, ceux-ci rétorquent qu'ils n'assimilent pas la violence du jeu à la réalité et que cette distraction a aussi des avantages. Par exemple, on y exerce des langues étrangères, on y rencontre de nouvelles personnes, on y apprend à travailler en équipe...*

*Ce débat est organisé avec deux professeures du collège Michel-Chasles d'Épernon, une de lettres et une d'histoire. Un spécialiste du jeu vidéo, Amine Tarari, en charge de projets dans une entreprise de développement et d'édition de jeux vidéo, participe au débat.*

De plus en plus reconnu comme œuvre, le jeu vidéo est un média hybride qui suscite de nouvelles interrogations quant à son expression artistique. Comme l'opéra en son temps, il crée une alchimie entre divers arts comme la musique, les arts visuels ou encore le cinéma dont il s'est longtemps inspiré. Associé aux nouvelles technologies et à une nouvelle forme d'interactivité, le jeu vidéo inspire aussi de nouvelles formes d'art, au point parfois de semer le doute sur son statut, entre objet de loisir et objet artistique...

(<https://www.stereolux.org/blog/le-jeu-video-l-art-total>)

Adultes comme adolescents, se sont exprimés à propos de cet art total. Au vu des avancées depuis une dizaine d'années, le regard de chacun évolue... pour convenir de l'intérêt de jouer, à condition bien sûr de ne pas devenir addict, de savoir limiter son temps.

Effectivement, les connexions permettent d'échanger, de relever des défis - tout en s'évadant du monde "compliqué" où nous vivons - et de développer sa propre créativité. Tout simplement de s'amuser.

Avec le Covid, les jeux vidéo, notamment, ont pris encore plus de place. A chacun, au sein de la famille, de rester vigilant et de compter son temps. Le rôle des parents est de donner des limites à leurs enfants. D'autant plus qu'il peut être difficile de quitter le jeu par peur de perdre son partenaire ou toute l'équipe.

Les jeux éducatifs, quant à eux, donnent l'occasion de voyager, d'apprendre une langue, d'améliorer sa capacité de stratège, ses réflexes, de se concentrer, de persévérer, voire d'augmenter sa sociabilisation.

On a pu penser que le jeu vidéo se jouait en solitaire. A ce jour, de moins en moins. Bien sûr, certains sont violents. On le constate via des publicités télévisuelles. Autant vivre des expériences mais toujours faire attention à la charge émotionnelle et à l'intérêt de certaines récompenses.

Il a été évoqué l'uniformisation des comportements, le renfermement sur soi-même, l'isolement. Tout est une question de limite. Distraction avant tout sans addiction obligée.

Des études récentes ont révélé que les jeux vidéo augmentaient les capacités cognitives, améliorer les capacités de lecture des enfants dyslexiques, la vision, ralentir le degré de déclin mental chez les personnes âgées, réduire le stress, soulager la douleur...

[https://www.huffingtonpost.fr/2013/11/12/jeux-video-bienfaits-sante\\_n\\_4264120.html](https://www.huffingtonpost.fr/2013/11/12/jeux-video-bienfaits-sante_n_4264120.html)

**À condition de ne pas en abuser.**

*N.B : Le marché français du jeu vidéo réalise sa meilleure performance et affiche une croissance de +11,3%. Après une année 2020 unique qui aura confirmé la dimension sociale de sa pratique, l'industrie du jeu vidéo signe une performance historique avec un chiffre d'affaires de 5,3 milliards d'euros.*