LA DÉFERLANTE DES JEUX VIDÉO

Ils jouent tous au Game Boy

Ils seront sous tous les sapins. Succès impressionnant des petits portables de Nintendo (No 1), Sega, Atari ou Yeno. Plus abordables qu'un ordinateur, ils passent plutôt bien le test (français) que publie la FRC.

«De même que Kleenex veut dire mouchoir ou Xerox photocopie, Nintendo est devenu synonyme de jeu vidéo», note Dominique Nora dans «L'étreinte du samouraï», une analyse du formidable défi japonais. A la veille de Noël, l'invasion des jeux vidéo — un marché très largement dominé par la firme japonaise Nintendo, justement — intéresse bien sur les associations de consommateurs. Ainsi la Fédération romande des consommatrices (FRC) publie dans le dernier numéro de *J'achète mieux** un test sur les consoles portables de jeux vidéo, repris du mensuel français *Que choisir?*

Que faut-il entendre par console portable? Ni les ordinateurs ni les consoles dites «classiques» qui se branchent sur le poste de télévision. Il s'agit donc uniquement des modèles avec mini-écran incorporé qui ont pour noms Game Boy (Nintendo), Game Gear (Sega), Lynx (Atari), Gamate (Yeno) et GT (Nec) (ce dernier absent du marché suisse). Mobiles et maniables, les portables coûtent surtout quatre fois moins cher que les ordinateurs, d'où leur succès foudroyant. En Suisse, le marché est dominé par les deux premiers. Le choix est donc relativement vite fait! L'intérêt du test réside par conséquent moins dans l'analyse des valeurs comparatives des consoles elle-mêmes que dans les appréciations du jury (adultes et enfants utilisateurs) sur les jeux disponibles dans chaque marque et leurs qualités pédagogiques. Car l'intérêt de chaque modèle dépend en effet en grande partie de la qualité de sa ludothèque.Les consoles «les plus appréciées», note la FRC, sont celles de Nintendo et de Sega. La seconde, plus chère que la première (299 fr. contre 179 voire 169 fr.), est techniquement plus satisfaisante, notamment grâce à son écran couleur. Elle est la préférée des plus de 14 ans. La première plaît aux plus jeunes pour sa facilité d'emploi et ses dimensions réduites. Sa panoplie de jeux est plus abondante (une vingtaine au total). Le numéro un Nintendo, qui a battu la firme américaine Atari sur son propre terrain, n'avait jusqu'en 1970 jamais rien fabriqué d'autre que des jeux de cartes et de fléchettes!

Dans chaque marque, on trouve cinq familles de jeux:

□ Sport: simulations de compétitions sportives (tennis, foot, golf, courses automobiles);

□ Stratégie ou réfléxion: application d'un plan d'action. Appel à la logique, au raisonnement, à l'astuce;

□ Arcade: jeu sans scénario, basé sur les réflexes et la vivacité de réaction. Le joueur doit souvent tirer sur tout ce qui bouge.

□ Aventure: équivalent des jeux de rôle. Faire évoluer le héros dans un scénario structuré, résoudre des énigmes.

□ Action: mélange des deux précédents. Combat tous azimuts mais intégrés dans une histoire qui progresse.

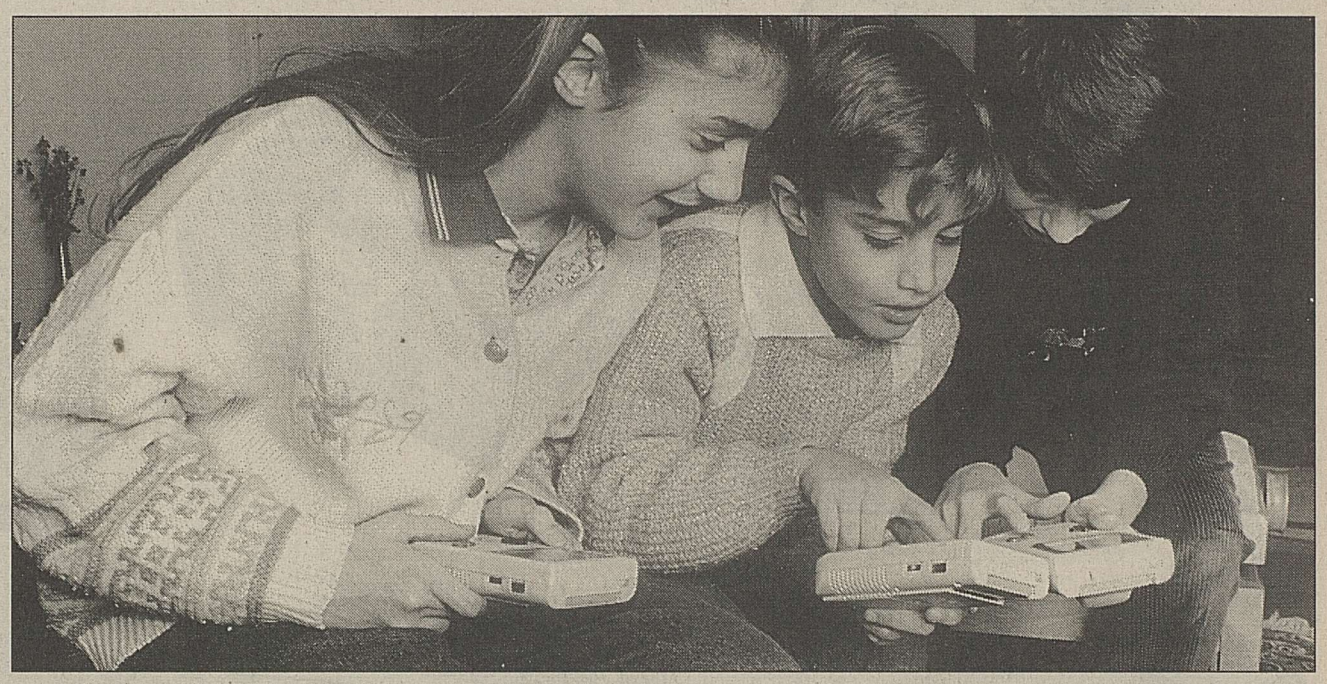
Qualités ludiques

En tête du hit-parade des jeux caracolent ceux de la famille sportive. Bien adaptés au jeu collectif, ils exigent une bonne coordination des mouvements. Ils conviennent bien aux plus de 14 ans car ils se jouent en situation réelle. En queue de peloton, les jeux de la catégorie Arcade. Quant aux jeux d'aventures et d'action, ils intéressent surtout les plus jeunes car ils leur permettent de se débrouiller sans l'aide d'un adulte. Le test compare 20 jeux. Le jury a évalué leurs qualités graphiques et sonores, la clarté des objectifs du jeu, ses aspects sociaux, ludiques et pédagogiques. Dans l'ensemble, tous les jeux Nintendo, Sega et Atari obtiennent un jugement général satisfaisant. Pas ceux de Yeno.

Quant au plaisir de jouer, ce sont les cassettes d'action de Nintendo et celles d'aventures d'Atari qui en procurent le plus. Bons ou mauvais, les jeux vidéo? Pas de réponse manichéenne s.v.p., disent en substance les pédagogues, dont le jugement nuancé et finalement assez positif (voir encadré) tranche avec celui, plutôt hostile, de nombreux parents que l'informatique rebute encore.

Francine Brunschwig □

* *J'achète mieux*, décembre 1991/janvier 1992, disponible dans les kiosques.



Jeux vidéo: ils préparent l'enfant à son outil professionnel de demain. Jean-Claude Curchod - ci

EN FLORIDE

Peu après la catastrophe ferroviaire de Palatka, en Floride. Reuter

Train en accordéon

La locomotive s'est couchée dans une maison. Plus de 50 blessés et deux bâtiments détruits.

Cinquante-cinq personnes ont été blessées, dont six grièvement, et deux maisons ont été détruites, mardi, dans le déraillement d'un train à Palatka, près de Jacksonville (Floride), a indiqué la police.

Le convoi transportait quelque 170 personnes entre New York et Tampa (Floride). Les causes de l'accident, imputé selon certains témoins à la vitesse, n'ont pas encore été déterminées, a précisé la police.

La locomotive est allée se coucher dans une maison. Une autre maison, que ses occupants venaient de quitter, a été sérieusement endommagée quand les wagons se sont mis en accordéon après le déraillement. —(afp)

PÈRE NOËL

«Révisionnistes» suspendus

Débat mal placé sur les ondes radio.

Deux animateurs d'une radio locale du Mississippi ont été suspendus par leur employeur pendant une journée parce qu'ils avaient nié à l'antenne l'existence du Père Noël.

Vendredi matin, à l'heure où beaucoup de parents emmenaient leurs enfants à l'école, les deux animateurs de la station WKNN d'Iberville avaient demandé aux auditeurs qui leur avait appris que le Père Noël n'existait pas.

Dans les deux heures qui ont suivi cette demande sacrilège, plus de 200 personnes ont téléphoné à la radio pour se plaindre. — (afp)

Bon pour la tête!

Les jeunes Français (les garçons surtout) passeraient, chaque jour, d'une à huit heures (bonjour les dégâts!) devant leur jeu vidéo. «Comme toute chose, il faut en user avec modération», commente Philippe Addor, conservateur du Musée suisse du jeu à La Tour-de-Peilz. «Les jeux sont toujours à l'image de la société. Les enfants préparent ainsi le rapport qu'ils auront demain avec l'informatique, leur futur outil professionnel. Mais, pour eux, c'est l'aspect ludique, très présent, qui domine. Ces jeux développent des réflexes de rapidité, favorisent l'esprit de compétition, ils exigent beaucoup de réflexion. Ils sont donc créatifs.» Le fait de simplement peser sur des boutons (comme avec la TV) ne favorise-t-il pas une certaine passivité? Non, répond Philippe Addor, car il se passe beaucoup de choses dans leur tête! Les auteurs du test ont examiné l'apport en connaissances (élevé dans la série sport), l'appel à la logique et à la réflexion (série stratégie), ainsi que la dimension créative (série sport de Sega et stratégie de Nintendo).

A propos du caractère solitaire de ces jeux, un spécialiste français du jeu cité dans le test, Gilles Brougère, rappelle que l'apprentissage de la solitude est essentiel, et que l'on n'a jamais reproché à la lecture cet aspect-là. Les côtés négatifs pour finir: certains jeux (surtout de la série action ou arcade) rendent effecivement les enfants agressifs, nerveux ou surexcités. Ne pas en abuser donc, et surtout pas le soir avant l'heure du coucher!

F. Bg. □

FAUSSES FACTURES

Au tour des Verts

La France les attendait au tournant. C'est fait. Des documents sur papier recyclé...

L'hebdomadaire satirique français *Le Canard enchaîné* a révélé hier que la justice a été saisie par le fisc, à la suite de la découverte du versement aux Verts (écologistes) de 11,5 millions de FF de «commission» par leur imprimeur, Helio-Corbeil (IHC), prélevés sur les remboursements par l'Etat des frais de campagne électorale.

L'hebdomaire publie la copie d'une lettre adressée le 8 novembre par le directeur des Services fiscaux de l'Essonne (banlieue parisienne), où est implantée l'imprimerie, au procureur de la République, dans laquelle il indique que les faits constatés lui paraissent «susceptibles de tomber sous le coup du délit de faux et usage de faux en écriture de commerce».

«Malgré l'immunité parlementaire dont bénéficie Antoine Wæchter (le président des Verts), comme député européen, des poursuites pénales pourraient être entamées rapidement», affirme *Le Canard enchaîné*.

Au terme d'une convention signée le 14 novembre 1987, entre les Verts et Helio-Corbeil – dont le journal publie également un extrait – l'imprimeur s'est engagé à rétrocéder à l'association écologiste «80% de la commission éventuelle entre le prix de la commande et le montant du remboursement des frais de fabrication, de fournitures de papiers et de transport qu'elle aura effectivement obtenu des préfectures ou de l'Etat».

Ce mécanisme, qui a permis à l'imprimeur de conserver 20% de la différence entre les sommes effectivement dépensées et celles remboursées par l'Etat, sur une base forfaitaire (soit 2,8 millions), a été utilisé une première fois pour les présidentielles de 1988, puis à nouveau pour les européennes de 1989, précise *Le Canard*.

Les Verts, indique encore l'hebdomadaire, ont omis d'inscrire les sommes ainsi récupérées dans leur budget. — (afp)

EN BREF

20 000 emplois en moins. General Motors, le premier constructeur automobile mondial, a annoncé hier 20 000 licenciements et la fermeture de 21 de ses usines d'ici à 1994 dans un effort pour limiter des pertes record et améliorer sa compétitivité. .— (ats)

Naufrage d'un navire-usine russe. Quatre marins sont morts et 48 autres membres d'équipage, dont deux femmes, ont été évacués après le naufrage, hier matin, d'un navire-usine russe, le «Kartli», au large de l'île d'Islay (ouest de l'Ecosse). —(afp)

Pair et impair. La circulation automobile à plaques alternées, introduite mardi à Rome et Milan à cause de la pollution, s'est étendue hier à huit autres grandes villes italiennes. Seules sont autorisées, les jours pairs, les voitures dotées d'une plaque minéralogique en nombre pair, et, les jours impairs, les autres. — (afp)

Enfants comme cibles. L'ancien adjudant nazi Josef Schwammberger, qui comparaît depuis plusieurs mois devant la justice allemande à Stuttgart, utilisait des enfants comme cibles de tir, a déclaré hier un témoin de 63 ans. — (afp)