

Qui a peur du virus Nintendo?

Le phénomène des jeux vidéo n'est pas aussi néfaste qu'on le croit pour les enfants.

Par Gilles Berreau

MONTHEY. - Une fin de matinée dans un grand centre commercial. A peine sortis de l'école, au lieu de taper dans un ballon, de jouer aux billes ou de tirer les cheveux des filles, un groupe de gamins se ruent sur les consoles de jeux exposées dans un grand rayon

entièrement consacré à cette véritable passion qui a pour noms Nintendo, Sega, Super Mario ou Zelda.

A la maison, à peine le repas est-il avalé, que les phalanges tapotent à nouveau sur la manette de jeux. Le mercredi après-midi, on se réunit à plusieurs devant un écran pour jouer. Quant aux pa-

rents, ils subissent le plus souvent cette invasion électronique. Mais nombreux sont ceux qui se piquent au jeu.

Chiffres impressionnants

Le phénomène touche toute la Suisse avec la même ampleur qu'en France, où les chiffres publiés récemment

donnent une idée de l'importance de ce virus qui prend la forme d'une véritable vague déferlante. Outre Atari, deux principaux rivaux commerciaux japonais se partagent ce marché énorme du jeu vidéo.

Dans l'Hexagone, Nintendo a augmenté ses ventes de 300% l'année passée. Et l'on y compte 3 millions de mordus. Certains jouent jusqu'à huit heures par jour. En France, où le phénomène est comparable à la Suisse romande, 80% des joueurs sont des garçons avec un âge moyen de 14 ans.

Pédagogique, mais...

Ces jeux de rôle, de simulation, de tir, ou d'arcade offrent une animation plus vivante que les livres. S'ils apportent un certain stress, obligeant l'enfant à se surpasser sans arrêt, face à un jeu au rythme s'accroissant progressivement, on s'accorde à dire que ces jeux favorisent également la capacité de mémorisation, d'anticipation, le plaisir de la découverte, de l'apprentissage et de la créativité.

De plus, ces jeux encouragent les enfants à communiquer entre eux. Ce derniers sont actifs devant leur écran, et doivent réfléchir pour trouver des solutions. Une psychologue interrogée sur ce sujet devait estimer récemment qu'ils sont nettement moins stupides que le «produit Dorothée» et qu'ils apportent quelque chose à l'enfant.

Ne pas isoler l'enfant

Au cours de notre enquête, nous nous attendions à une montée aux barricades des milieux directement concernés par l'enfance et l'éducation. Or il n'en est rien. Seul danger évoqué: l'isolement de l'enfant dans sa chambre face au jeu vidéo. «Il faut que les parents s'intéressent dès le début à ces jeux. Qu'ils choisissent avec l'enfant le genre d'aventures les plus pédagogiques, et qu'ils jouent avec lui. Le dialogue est important», notait une éducatrice sur une chaîne de télévision française.



La passion dévorante des jeux vidéo touche une très forte majorité de garçons.

7000 appels par jour

«Mon enfant a 3 ans, il joue avec certains jeux faciles. Mais j'alterne cette activité avec des puzzles. Et grâce aux jeux vidéo, Michael a amélioré son sens de l'observation et de mémorisation. Il termine ses nouveaux puzzles beaucoup plus rapidement», explique cette jeune mère valaisanne qui a choisi d'accompagner son fils dans cette aventure.

Chez Nintendo France, quarante standardistes répondent à 7000 appels quotidiens. Des utilisateurs leur demandent de les aider afin d'éviter tel ou tel piège dans un jeu difficile. En fin de semaine, ce chiffre passe à 25000 appels au secours!

Culture de masse

Au Japon, Nintendo développe une véritable culture de masse autour d'un petit personnage, Super Mario, l'équivalent du Mickey de Walt Dis-

ney. En France, le but est identique. Et cela marche: 18 milliards de francs français de chiffre d'affaires l'an passé. Son concurrent, Sega, est parti en guerre contre Nintendo. Avec une console plus performante. La réponse de Nintendo n'a pas tardé. Une console de même puissance (mais plus chère), arrive actuellement en Suisse.

Pas une mode

Ces jeux vidéo ne sont pas une mode. L'an passé, 30000 consoles ont été vendues à Genève, sans compter la dernière innovation: le jeu portable avec écran à cristaux liquides: 35000 unités se sont arrachées en 1991 chez Nintendo, rien qu'à Genève.

Bien géré, sans excès, ce divertissement peu se révéler d'un intérêt pédagogique certain. Pour autant qu'on ne laisse pas l'enfant être englouti par cet univers électronique très prenant. □