

- Avis mortuaires • 22
- Cinéma • 24
- Mémento • 25
- Forum • 25
- Radio-TV • 26

LA LIBERTÉ

MAGAZINE

- ÉTUDES • 21
Une revue française cerne les jeux vidéo.
- ÉCOLE • 21
Des courants et des modèles de l'école.

ENQUÊTE EXCLUSIVE

Nintendo et Segamania touchent six élèves fribourgeois sur dix

Effectué sur quelque deux cents élèves d'un cycle d'orientation, un sondage révèle que six jeunes sur dix passent une demi-heure de leurs loisirs quotidiens seuls devant une console.

Septante millions de consoles vendues à travers le monde! On parlera bientôt du Nintendo comme du Frigidairé. A deux cents francs la console, le chiffre d'affaires réalisé par le colosse nippon, numéro un en matière de jeux vidéo, approche le milliard et demi! Mais l'immense succès de la troisième firme japonaise la plus rentable ne va pas sans créer quelques grimaces chez les parents des «vidéomaniaques».

Une enquête très empirique réalisée par «La Liberté» dans une école secondaire fribourgeoise révèle que six élèves sur dix (70% de garçons et 50% de filles âgés de douze à seize ans) possèdent une installation et aiment passer en moyenne une demi-heure par jour derrière leur écran. Ajoutées à la consommation de télévision quotidienne, ces séances cathodiques interpellent parents et pédagogues. Dans certaines classes, on atteint même une moyenne de neuf détenteurs de consoles pour dix élèves! «Supermario», «Street Fighter» et autres héros germés sous l'Empire du Soleil levant sont désormais bien assis aux côtés des stars des séries télévisées les plus prises par des écoliers fribourgeois.

ABRUTISSANT, LE NINTENDO?

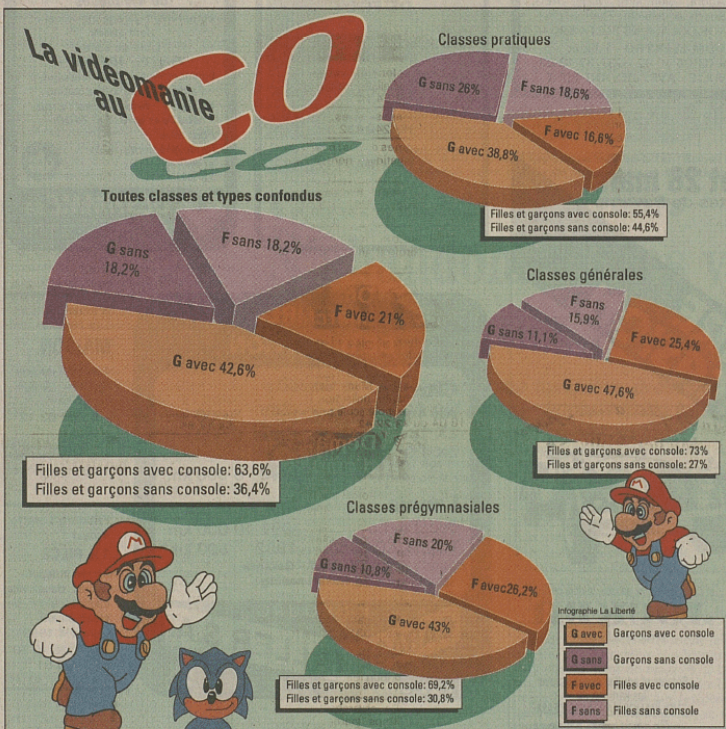
Sur les cent vingt-cinq élèves disposant d'une console - élèves qui proviennent de la ville de Fribourg et d'un cercle scolaire comprenant onze communes rurales - septante et un possèdent leur engin depuis l'école primaire. Vu l'expérience acquise dans le maniement des héros électroniques, on peut logiquement s'interroger au sujet des influences de ce nouveau drill sur le développement intellectuel et psychique des adolescents.

Pour Guillaume Anholst, pédagogue à l'Université de Fribourg, les effets de cette nouvelle forme de grisserie électronique sont encore mal connus: «Une étude réalisée en France, aux Etats-Unis, en Allemagne et au Japon parle d'effets nocifs du Nintendo: les nuisances causées aux sujets épileptiques à cause de l'effet de scintillement des écrans et les risques de rupture de la communication au sein de la famille (dans le sondage que nous avons réalisé, un adepte de console sur deux joue seul, ndr). Mais certains chercheurs parlent aussi de l'utilité des jeux vidéo: développement des capacités logiques du cerveau, apprentissage de la concentration et familiarisation avec les nouvelles technologies. Dépourvu d'étude au niveau suisse, le père que je suis constate simplement que le Nintendo est devenu un nouveau chapitre de négociation familiale où il faut souvent faire preuve de fermeté. Ainsi, j'ai interdit toute consommation de tels jeux en soirée.»

UN MAL NÉCESSAIRE

La maman de Benoit, un adolescent de quatorze ans, déclare comme beaucoup d'autres: «Au début, j'étais contre l'achat d'une console. Mais, finalement - c'était en quatrième année primaire - nous avons dû céder. Il est difficile de dire jusqu'à quel point il faut être contre ce genre de divertissement. Nous avons mis des garde-fous qu'il faut parfois renégocier. Heureusement, Benoit ne fait pas passer le jeu vidéo avant ses travaux scolaires qui lui prennent environ une heure et demi par soir. Durant certaines périodes la passion est plus forte, surtout pendant les vacances où, avec trois ou quatre copains, ils jouent des jours entiers.»

Dans l'enquête, deux «accros» sur dix disent avoir subi une interdiction



L'infographie a été conçue à partir d'un sondage effectué sur 197 élèves d'un cycle d'orientation de la ville de Fribourg, issus de onze classes réparties sur les six types (langue, développement, pratique, général et pré-gymnasial avec et sans latin) et les trois années. La répartition par type montre que les jeux vidéo ont plus percé dans les classes où les élèves proviennent de milieux favorisés (type général et pré-gymnasial).

de «consommer» du jeu électronique de la part de leurs parents pour des motifs de fatigue excessive, de migraines ou de baisse des résultats scolaires.

Pour l'achat de la toute nouvelle Nintendo, les parents de Benoit n'ont pas eu voix au chapitre. Alors qu'ils étaient partis en week-end, leur fils a tout simplement mis en commun ses économies avec celles d'un copain et les deux s'en sont allés acheter comme des grands la console de leurs rêves. «Le fait que nous refusions de payer systématiquement la dernière cassette

sortie sur le marché freine la consommation», commente la mère. «Benoît ne possède ainsi que quatre à cinq jeux différents.»

Ce comportement reste toutefois exceptionnel. A la question: «As-tu payé ta console avec tes propres économies?», huit sur dix répondent avoir reçu leur panoplie de leurs parents ou de tiers. Premières au «Top 50»: les Nintendo, adoptés par sept joueurs sur dix, et leur héros Mario, un petit plombier italien. En moyenne, cinq adeptes sur dix possèdent deux ou trois cassettes de jeux, quatre sur dix une dizaine de jeux et un sur dix plus de vingt. Les sommes dépensées par six joueurs sur dix atteignent moins de cinq cents francs. Quatre sur dix ont déboursé entre cinq cents et mille francs.

IMAGINAIRE EN DANGER

Dans le sondage opéré sur quelque deux cents élèves issus de classes provenant des trois années et des six types (pré-gymnasial avec et sans latin, général, pratique, développement et langues) que comporte l'école secondaire, un seul adolescent affirme qu'il se passionne pour la réflexion que les jeux vidéo exigent. La plupart du temps, les jeunes considèrent cette activité comme une bonne occasion de se défouler et un simple passe-temps (un sur dix).

Il n'est guère surprenant dès lors, qu'à la question «comment vous sentez-vous après avoir joué?», six

jeu sur dix s'estiment «détendus». Toutefois, trois sur dix se sentent «nerveux» et un sur dix dit avoir mal aux yeux et à la tête. Eveline Huber, psychologue: «Si les séances sont prolongées, les enfants deviennent instablement nerveux. Pendant les années où j'avais un cabinet de consultation, j'ai entendu des parents se plaindre de ce phénomène. L'exagération dans la consommation de jeux vidéo, surtout dans la période où l'enfant développe son imaginaire, est nuisible. Cela contribue à tuer la créativité, car dans le jeu vidéo tout ce qu'il voit à l'écran lui est imposé. Un château dessiné par des électrons, aussi magnifiquement représenté soit-il, n'a pas la valeur de celui qui est construit par l'imaginaire d'un enfant.»

La fameuse «épée jaune» que le «nintendomaniaque» connaît bien pèse-t-elle comme celle de Damoclès sur la lecture ou quelque autre divertissement dépourvu de rayons cathodiques? Dans l'école sondée, trois «accros» sur dix préfèrent jouer avec leur console plutôt que lire un bon livre. Cinq sur dix disent bien aimer les deux activités et à peine deux sur dix affirment clairement préférer la lecture. Un point rassurant: à la question «combien de temps pourriez-vous vous passer de votre console?», les «accros» ont répondu dans une proportion de sept sur dix qu'ils pourraient s'en priver pendant un mois et plus...

PIERRE-ANDRÉ SIEBER

TERMINOLOGIE

Parlez-vous parfaitement «console»?

«Joypad», «joystick» ou «shoot'em up»: les termes des «accros» de Nintendo sont quelquefois abscons.

● **Adaptateur universel**: outil magique qui permet d'adapter la console de jeu à n'importe quel standard de télévision.

● **Arcades**: types de jeu faisant exclusivement appel à l'adresse du joueur. Par extension, ce mot désigne aujourd'hui la majorité des jeux vidéo qui se trouvent dans les cafés et les salons de jeux.

● **Console**: objet qui permet la lecture des cassettes de jeu. Elle peut être soit de salon, à brancher sur le téléviseur, soit portable avec écran incorporé.

● **Joypad**: c'est la classique manette de contrôle plate avec deux boutons et une croix pour se déplacer horizontalement et verticalement.

● **Joystick**: manette de contrôle proche du levier des machines se trouvant dans les cafés. Leur mise sur le marché des consoles domestiques est récente mais semble se généraliser.

● **Level**: littéralement «niveau». La plupart des jeux possèdent plusieurs niveaux (3 généralement). Cela permet d'augmenter leur durée de vie puisque, après avoir fait le tour du jeu au premier niveau, l'enfant pourra recommencer au niveau supérieur.

● **Monde**: il s'agit d'une séquence de jeu. Un monde se définit généralement par une unité de décor, de monstres et de fond musical. Une fois que le joueur a réussi à traverser un monde, il passe dans un autre, plus difficile, etc.

● **Pertiel**: c'est la prise mâle à plusieurs petites aiguilles qui s'encastre dans la prise femelle à l'arrière de votre téléviseur. Elle permet de relier la console de jeu à l'écran.

● **Scope**: sorte de bazooka commercialisée par Nintendo et destinée à remplacer la manette par un fusil dans les jeux de tir essentiellement.


● **Shoot'em up**: de l'anglais «descends-les». Type de jeu dont l'objectif est d'abattre le plus d'ennemis possible.

● **Stratégie**: type de jeu faisant plus appel à la réflexion qu'à l'habileté, sans que la première n'exclue la deuxième.

● **Vie**: la durée du jeu se définit par le nombre de vies. La moyenne est de trois; c'est-à-dire que le héros pourra mourir trois fois avant que le jeu ne s'arrête.

▢ Savoir et faire

PUBLICITÉ



● Pédagogie de l'écoute et du langage

● Intégration de langues étrangères

SÉANCE D'INFORMATION

LE MERCREDI 24 mars 1993 à 20 h. 30

1700 Fribourg
Rue Saint-Pierre 12
☎ 037/22 75 20

17-2620