Ã□ditions Fyp : Les jeux vidÃ©o, Ã§a rend pas idiot !
Info
PostÃ© par : JerryG
PubliÃ©e le : 11/2/2013 14:00:00

Il ne se passe pas une semaine sans que l'on tire Ã boulets rouges sur le jeuÂ vidÃ©o et ce pour un "Oui" ou pour un "Non". Sur Le Journal de la Next-Gen, j'aimeÂ bien me faire l'avocat du diable, alors tordons le cou Ã cette lÃ©gende urbaineÂ qui irrite tout le monde, le jeu vidÃ©o possÃ¨de un cotÃ© lumineux,**les Ã©ditions Fyp** prÃ©sentent un ouvrage tendance : Â« **Les jeux vidÃ©o, Ã§a rend pas idiot !**Â» de Yann Leroux.

L'ouvrage Â« Les jeux vidÃ©o, Ã§a rend pas idiot ! Â» est l'un des 3 ouvrages de la collection Stimulo de FYP Editions, en partenariat avec l'ISG (membre du groupe **IONIS**). Les 3 objectifs de cette collection, qui comprend dans un premier temps 6 ouvrages, sont d'explorer des tendances futures, qui peuvent provoquer des mutations profondes :



- Contribuer Ã stimuler ;

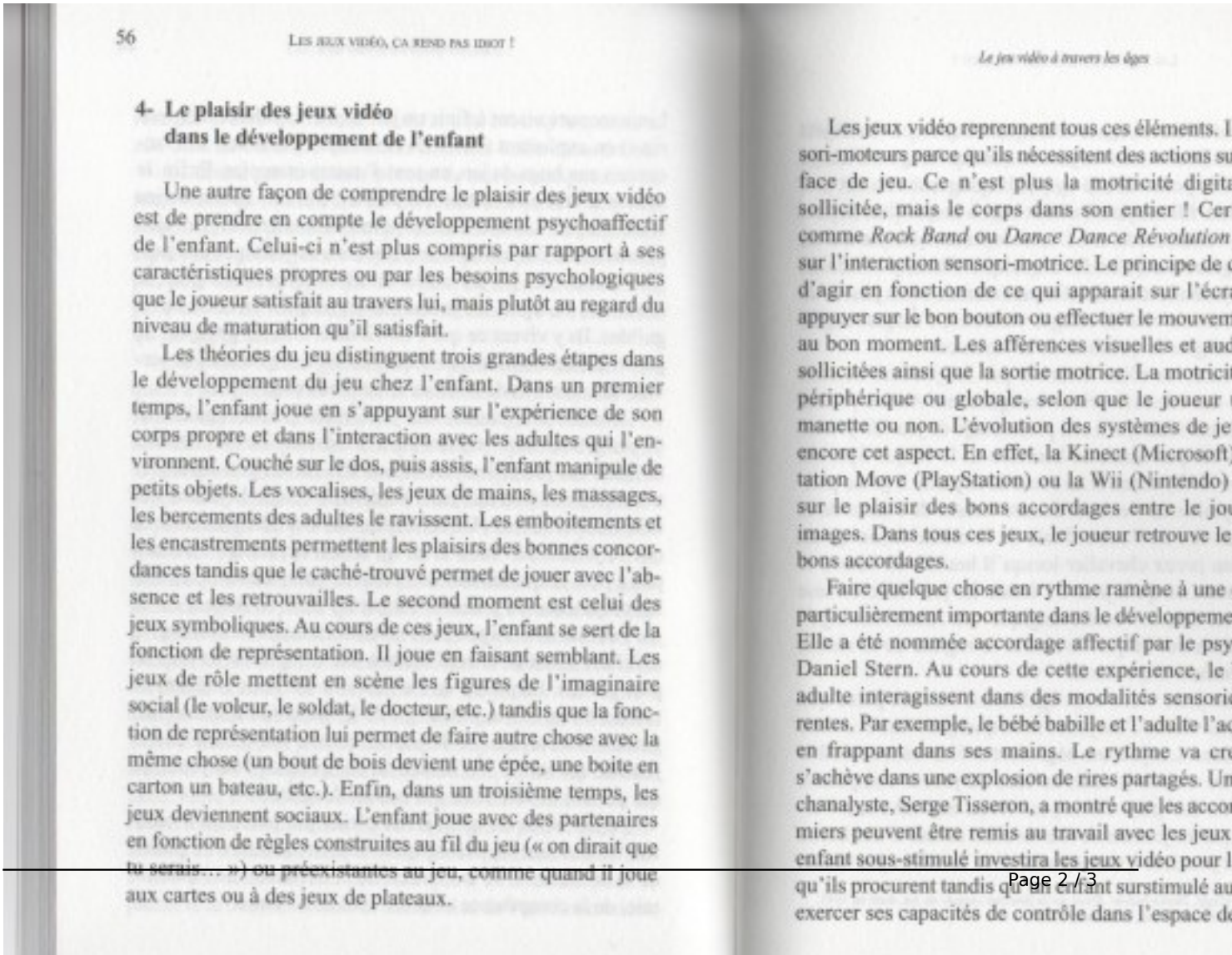
- Proposer des contenus innovants ;

- VÃ©hiculer les tendances.

L'ISG, en tant que grande Ã©cole de commerce, s'inscrit ainsi dans une rÃ©flexion actuelle, avec un regard neuf sur les technologies numÃ©riques innovantes, qui sont au cÅ□ur des changements majeurs de nos sociÃ©tÃ©s. Stimulo est une collection Â« culture Ã 360Â° Â», qui traite des TIC et de tous les thÃ¨mes porteurs d'innovation ou sujets Ã une profonde transformation. FYP Ã©ditions publie depuis sept ans des ouvrages de rÃ©fÃ©rence sur tous les champs de l'innovation et sur des questions de sociÃ©tÃ©.

Pour information :

- Plus de 40 % de la population joue aux jeux vidÃ©o.
- Les femmes reprÃ©sentent 52 % des joueurs.
- 63 % des FranÃ§ais de plus de 10 ans ont jouÃ© aux jeux vidÃ©o.
- L'Ã¢ge moyen des joueurs, aujourd'hui de 35 ans, est en constante augmentation.



56 LES JEUX VIDÉO, ÇA REND PAS IDIOT !

4- Le plaisir des jeux vidéo dans le développement de l'enfant

Une autre façon de comprendre le plaisir des jeux vidéo est de prendre en compte le développement psychoaffectif de l'enfant. Celui-ci n'est plus compris par rapport à ses caractéristiques propres ou par les besoins psychologiques que le joueur satisfait au travers lui, mais plutôt au regard du niveau de maturation qu'il satisfait.

Les théories du jeu distinguent trois grandes étapes dans le développement du jeu chez l'enfant. Dans un premier temps, l'enfant joue en s'appuyant sur l'expérience de son corps propre et dans l'interaction avec les adultes qui l'environnent. Couché sur le dos, puis assis, l'enfant manipule de petits objets. Les vocalises, les jeux de mains, les massages, les bercements des adultes le ravissent. Les emboitements et les encastrements permettent les plaisirs des bonnes concordances tandis que le caché-trouvé permet de jouer avec l'absence et les retrouvailles. Le second moment est celui des jeux symboliques. Au cours de ces jeux, l'enfant se sert de la fonction de représentation. Il joue en faisant semblant. Les jeux de rôle mettent en scène les figures de l'imaginaire social (le voleur, le soldat, le docteur, etc.) tandis que la fonction de représentation lui permet de faire autre chose avec la même chose (un bout de bois devient une épée, une boite en carton un bateau, etc.). Enfin, dans un troisième temps, les jeux deviennent sociaux. L'enfant joue avec des partenaires en fonction de règles construites au fil du jeu (« on dirait que tu serais… ») ou préexistantes au jeu, comme quand il joue aux cartes ou à des jeux de plateaux.

Le jeu vidéo à travers les âges

Les jeux vidéo reprennent tous ces éléments. I
sori-moteurs parce qu'ils nécessitent des actions su
face de jeu. Ce n'est plus la motricité digita
sollicitée, mais le corps dans son entier ! Cer
comme *Rock Band* ou *Dance Dance Révolution*
sur l'interaction sensori-motrice. Le principe de
d'agir en fonction de ce qui apparait sur l'écr
appuyer sur le bon bouton ou effectuer le mouvem
au bon moment. Les afférences visuelles et aud
sollicitées ainsi que la sortie motrice. La motrici
périphérique ou globale, selon que le joueur
manette ou non. L'évolution des systèmes de je
encore cet aspect. En effet, la Kinect (Microsoft)
tation Move (PlayStation) ou la Wii (Nintendo)
sur le plaisir des bons accordages entre le jou
images. Dans tous ces jeux, le joueur retrouve le
bons accordages.

Faire quelque chose en rythme ramène à une
particulièrement importante dans le développeme
Elle a été nommée accordage affectif par le psy
Daniel Stern. Au cours de cette expérience, le
adulte interagissent dans des modalités sensori
rentes. Par exemple, le bébé babille et l'adulte l'ac
en frappant dans ses mains. Le rythme va cr
s'achève dans une explosion de rires partagés. Un
chanalyste, Serge Tisseron, a montré que les accor
miers peuvent être remis au travail avec les jeux
enfant sous-stimulé investira les jeux vidéo pour l
qu'ils procurent tandis qu'un enfant surstimulé au
exercer ses capacités de contrôle dans l'espace d

C'est le divertissement prÃ©fÃ©rÃ© des FranÃ§ais et la premiÃ¨re industrie culturelle dans le monde. En une poignÃ©e d'annÃ©es, les jeux vidÃ©o se sont positionnÃ©s comme une locomotive de l'Ã©conomie numÃ©rique. Ce succÃ¨s tient Ã des logiques de marchÃ© que les Ã©diteurs de jeux savent habilement exploiter. Mais cette explication ne suffit pas l Les jeux vidÃ©o ont pu prendre cette place grÃ¢ce Ã leurs qualitÃ©s propres.

Ils sont devenus un mÃ©dia incontournable parce qu'ils sont des objets de plaisir pur. Ils sont des maniÃ¨res de se mettre en lien avec soi-mÃªme et avec les autres. Mais ils sont aussi plus que cela : ils sont une maniÃ¨re d'apprivoiser le futur.

Biographie de l'auteur :

Yann Leroux est docteur en psychologie et psychanalyste. Il Ã©tudie depuis de nombreuses annÃ©es la dynamique des relations en ligne. Membre de l'Observatoire des mondes numÃ©riques en sciences humaines, son expÃ©rience de joueur l'a amenÃ© Ã porter un autre regard sur le jeu.

- Prix de vente : 9,90 euros.
- Diffusion : librairie des pays francophones

Plus d'info aux Ã□ditions Fyp.