

Faut-il avoir peur des jeux vidéo?

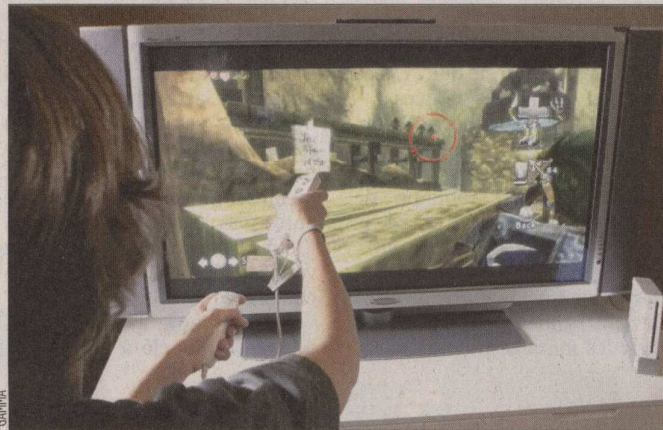
CONFÉRENCE-DÉBAT

A l'initiative de l'association Swiss gamers network, l'UNIL accueille jeudi une soirée tout public de réflexion sur les jeux vidéo. Trois spécialistes ouvriront la discussion.

Sur toute la surface de la planète, des centaines de millions de doigts pianotent frénétiquement sur les boutons colorés des manettes de commande. Impossible de le nier: le jeu vidéo est un véritable phénomène de société, principalement en Asie, en Amérique du Nord et en Europe.

Pourtant, l'opinion publique ne rend guère justice à cette industrie dont le poids économique a dépassé, il y a trois ans déjà, celui du cinéma. En cause, la médiatisation exagérée de quelques rares et graves cas d'addictions ou de dérives.

Si l'immense majorité des joueurs n'a pas de problème pour séparer le monde virtuel du réel, il reste vrai qu'une consommation excessive de ce type de divertissement peut avoir d'autres conséquences - on pense par exemple au temps pris sur le travail scolaire. «C'est pourquoi il est important que les parents comprennent exactement ce que font leurs enfants lorsqu'ils sont devant la con-



Les jeux vidéo constituent un phénomène social qui n'est pas réservé aux enfants: l'âge moyen des joueurs est de plus de 20 ans!

sole», estime Coralie Magni-Speck, doctorante en psychologie à l'UNIL et responsable des opérations de prévention au comité de Swiss gamers network.

Nouveaux points de vue

Ce réseau, fondé à Lausanne fin 2005, compte aujourd'hui quelque 2500 membres (dont 8% de filles), et partage ses activités entre l'organisation de rencontres ludiques, l'animation d'une exposition au Musée suisse du jeu de La Tour-de-Peilz et un volet «prévention». C'est à ce titre qu'il a édité une brochure nommée «Au secours: mes enfants jouent aux jeux vidéo! - Et mes parents n'y comprennent rien».

Ce jeudi à l'UNIL, l'association à but non lucratif propose une conférence-débat sur la «culture» des jeux vidéo. Trois spécialistes de la sociologie (UNIL), de la pédopsychiatrie (CHUV) et de l'ethnologie (UNINE) présenteront chacun leur vision du phénomène avant de participer à une table ronde. «Nous voulons donner au public, et particulièrement aux parents qui s'inquiéteraient de voir leurs enfants s'adonner à cette pratique, d'autres points de vue sur le jeu vidéo», ajoute Coralie Magni-Speck.

E. BA.

Entrée libre, jeudi dès 18 h 30, UNIL, auditoire 1129 de l'Anthropole (quartier Dorigny). Voir aussi www.swissgamers.net