

## **VIDÉOS OR GAMES**

*Article paru dans le magazine Made in Luxe, décembre 2009*

L'utilisation des jeux vidéo reste un éternel sujet de discussion entre les mamans aux sorties des écoles, entre les enfants dans la cour de récréation, entre les parents autour de la table d'un diner... Et un sujet de controverse entre les spécialistes pour enfants. Jeux vidéo ou pas jeux vidéo ? Sont-ils indispensables ? Si oui, lesquels acheter ? A partir de quel âge ? Sont-ils dangereux ?

### ***Les enfants de plus sept ans :***

Pouvons-nous, en tant que parents, faire le choix de ne pas offrir de jeux vidéo à nos enfants ? Difficile d'y échapper. Dans nos sociétés actuelles, les familles peuvent difficilement évincer les jeux vidéo de la maison. L'utilisation de ces jeux est quasi obligatoire au risque d'être socialement coupé ou même rejeté pour l'enfant et d'apparaître comme en dehors de la réalité sociale pour les parents. Pour ces âges, les consignes des spécialistes des jeux, des médecins et des psychologues sont de limiter l'utilisation des jeux, des consoles de jeux ou des écrans d'ordinateur dans le temps afin d'éviter les addictions aux jeux et les risques d'isolement, de rupture sociale associés ainsi que les risques d'épilepsie ; il est essentiel de rester vigilant en se référant aux icônes indiquant l'âge autorisé ainsi que le degré de violence présent dans le jeu ; enfin, surveillez les conditions environnementales (éclairage, distance par rapport à l'écran, fatigue, présence d'enfants plus jeunes).

Restez des parents vigilants, entretenez le dialogue avec l'enfant au sujet des jeux utilisés, définissez la différence entre la réalité et le virtuel, n'hésitez pas à mentionner les dangers de ces jeux sur la santé (fatigue visuelle, troubles de la conscience, nervosité voire agressivité.) N'oubliez pas que dans la journée le foot avec les petits voisins reste encore la meilleure activité de socialisation, les jeux de société et les chamailleries avec les frères et sœurs sont autant de liens directs avec la réalité. Le soir, interdisez les jeux (risques d'insomnies et de sommeil perturbé et non réparateur), préférez les livres (moins angoissants et sans décharges d'adrénaline), discussion, un câlin. Et gardez à l'esprit que les enfants restent des enfants qui préfèrent le plaisir à la frustration et qu'ils n'avoueront jamais que les jeux vidéo peuvent être nuisibles à leur santé. Ce ne sont que des enfants ! A vous de rester parents.

### ***Les enfants de moins de cinq ans***

Faut-il les mettre devant un écran dès qu'ils savent suivre des yeux une image ? Est-ce indispensable pour leur développement comme semblent nous l'indiquer les concepteurs des jeux vidéos ? Quelle différence entre les jeux vidéo et les jeux classiques ? Quels en sont les dangers ?

En premier lieu, il convient de rappeler que les jeux video pour les enfants a partir de trois ans (et même douze mois !) sont des jeux d'éveil pour s'amuser et découvrir. Ils sont parfaitement adaptés au jeune âge de ces enfants et bien sûr dépourvus de toute violence. Ils n'ont rien à voir avec ceux de leurs aînés et sont basés sur l'éveil et la découverte grâce aux images et animations conçues pour eux. Bref, aucun danger en cas d'utilisation très raisonnable en respectant les temps de concentration très courts chez les jeunes enfants.

Mais sont-ils utiles ? Voire indispensables pour le bon développement intellectuel de nos chères têtes blondes comme semblent le dire certaines spécialistes de la petite enfance ?

Tout d'abord, ne perdons pas de vue que les enfants nés dans nos sociétés dites « développées » ne manquent nullement de stimuli visuels, verbaux, auditifs, sociaux. Ils sont immergés dès leur naissance dans un bain de stimulation et d'éveil permanent (peut-être trop ?). Les enfants ne manquent de rien intellectuellement que ce soit au sein de la famille où ils disposent de chambres dignes de magasins de jouets, ou au sein des collectivités (crèches, écoles) qui proposent toutes sortes d'activités d'éveil sensoriel et de jeux sociaux.

Les jouets dits " classiques " ont un contenu éducatif : faire un puzzle, de la peinture, du dessin, mettre les objets dans des trous, etc... sont des jeux qui développent la motricité fine chez les très jeunes enfants. Apprendre à sauter dans l'eau, monter sur des skis, essayer de pédaler sur son camion ou son vélo, attraper un ballon développent la motricité, la latéralisation, l'effort et permettent de surmonter certaines peurs et d'être fier de soi. Enfin, regarder un livre avec papa ou maman, développer son vocabulaire, apprendre à faire connaissance avec ses émotions sont des "tâches" plus intellectuelles.

Les tout-petits sont curieux de tout et, bien sûr fascinés par l'image. Les concepteurs de jeux video l'ont bien compris. Ils respectent les inquiétudes des parents en leur vendant du "pédagogique" (sous entendu pour que leur enfant soit le meilleur aujourd'hui et à jamais) et ont créé des logiciels dits "interactifs" pour les enfants...qui s'y laissent prendre. Entrer dans l'univers de son héros du moment (Babar, Bob l'éponge, Winnie l'ourson, T'Choupi...) est un regal. L'enfant n'est plus passif mais acteur et peut agir sur les images. Il entre directement dans un monde imaginaire, des aventures amusantes, des énigmes. Son héros lui propose de participer, de progresser dans sa mission, de devenir acteur avec lui. L'enfant donne un sens à ses apprentissages, en voit l'utilité.

De plus, il apprend l'utilisation de la souris, des icônes, développe sa latéralisation (droite-gauche), renforce ses réflexes, son quotient intellectuel non verbal (orientation spatiale), sa logique et son raisonnement. Même si vous estimez que votre enfant est plus avancé, ne brûlez pas les étapes et choisissez des jeux adaptés à son âge émotionnel.

Enfin, le tout petit n'est jamais seul devant son écran et le parent présent est souvent partenaire de jeu de l'enfant. Ce qui peut être un moment agréable de complicité, de discussion, d'apprentissage sous une autre forme. Les petits aiment partager leur univers avec papa ou maman. Et vice-versa.

### ***Alors que penser de ces jeux vidéos ?***

Faut-il culpabiliser de ne pas vouloir accéder à ce nouveau mode de stimulation ? Sont-ils réellement utiles pour leur développement ?

Le jeu vidéo n'est pas mauvais en soi à partir du moment où il est adapté à l'âge de l'enfant. Bien utilisé, avec papa-maman, à bon escient, au bon moment, en respectant les rythmes de concentration de l'enfant, le jeu vidéo peut favoriser l'attention, la concentration, les réflexes, le raisonnement, la rapidité.

À condition de ne pas vouloir le sur-stimuler par des temps de jeu long ou des contenus inadéquats ; à condition de ne pas vouloir en faire un(e) surdoué(e) en devançant ses aptitudes intellectuelles ; à condition de n'y voir qu'un « jeu de plus » dans sa panoplie déjà bien remplie.

Et bien sûr, à condition de le voir comme un jeune enfant qui a besoin de bouger, d'être en mouvement, de tester les possibilités de chaque partie de son corps, de découvrir le monde extérieur sans être à l'abri derrière un écran, de développer son propre imaginaire, d'entrer en interaction avec les gens qu'il croquera durant sa journée et d'expérimenter les émotions de la vie.

Les tout-petits peuvent facilement se passer des jeux vidéo et leurs apprentissages passent évidemment par bien d'autres biais que ceux de ces jeux, même dits "éducatifs" ou "interactifs". Le vélo, la balançoire et le toboggan sont plus utiles pour comprendre son corps et se lateraliser. Les jeux de constructions, les légos, les poupées et les petites voitures restent les meilleurs jouets pour développer son propre imaginaire. Les jeux de sociétés sont nécessaires pour comprendre la frustration, l'équité, le partage, la perte, le gain, en un mot la socialisation et... apprendre à compter et repérer les chiffres. Les contes et les histoires sont plus bénéfiques pour favoriser l'interaction avec papa-maman, accéder à un monde mystérieux plutôt que virtuel et se familiariser avec les lettres et la lecture-plaisir. Les jeux vidéo sont donc à consommer si les parents souhaitent (avec grande modération) mais nullement indispensables pour les tout-petits.