Zeitschrift: Générations : aînés
Herausgeber: Société coopérative générations
Band: 28 (1998)
Heft: 5

Artikel: L'univers des jeux vidéo
Autor: C. de L.
DOI: https://doi.org/10.5169/seals-826681

Nutzungsbedingungen
Die ETH-Bibliothek ist die Anbieterin der digitalisierten Zeitschriften. Sie besitzt keine Urheberrechte an den Zeitschriften und ist nicht verantwortlich für deren Inhalte. Die Rechte liegen in der Regel bei den Herausgebern beziehungsweise den externen Rechteinhabern. Siehe Rechtliche Hinweise.

Conditions d'utilisation
L'ETH Library est le fournisseur des revues numérisées. Elle ne détient aucun droit d'auteur sur les revues et n'est pas responsable de leur contenu. En règle générale, les droits sont détenus par les éditeurs ou les détenteurs de droits externes. Voir Informations légales.

Terms of use
The ETH Library is the provider of the digitised journals. It does not own any copyrights to the journals and is not responsible for their content. The rights usually lie with the publishers or the external rights holders. See Legal notice.

Download PDF: 29.03.2025

ETH-Bibliothek Zürich, E-Periodica, https://www.e-periodica.ch

L'univers des jeux vidéo

Vos petits-enfants sont férus d'informatique et se retrouvent vissés à leur ordinateur des heures durant. Cela s'explique par l'attraction qu'exercent sur eux les jeux vidéo et autres jeux virtuels. Ces jeux-là peuvent aussi être des objets éducatifs. Quelques explications vous permettront de comprendre l'engouement des jeunes pour cet univers électronique.

Les jeux vidéo, sur console ou sur PC (ordinateur personnel) n'existent que depuis vingt-cinq ans. Ils ont connu une belle croissance. A tel point que Bill Gates, patron de la firme Microsoft, géant de l'informatique, rêve de placer un ordinateur dans chaque foyer.

Depuis l'introduction d'Internet (réseau de communication mondial), les jeux vidéos gagnent l'adhésion des adeptes du jeu interactif à plusieurs participants. Ces jeux en réseau constituent une véritable révolution et les jeunes en raffolent.

Ces jeux ludiques sont un peu considérés comme le prolongement de la bande dessinée et s'élèveront sous peu au niveau du dixième art. Le plus en vogue actuellement, «Tomb Raider II», se présente sous forme de série, comme cela se passe pour la télévision ou le cinéma. «Alerte rouge» inculque aux enfants les grandes stratégies militaires, les initiant à la construction d'une base ou à l'organisation d'une armée. Enfin, «Lara Croft», Lolita des consoles à la plastique de rêve, représente l'égérie des maniaques de l'informatique.

Réalité virtuelle

A travers leurs écrans, vos petits-enfants découvrent également la réalité virtuelle. Ils quittent le monde réel pour entrer dans un univers parallèle, totalement fabriqué. Il s'agit pour eux de reconstruire et d'animer un jeu en temps réel, au moyen d'un ordinateur et de «mains virtuelles» qui permettent d'accéder à un univers de synthèse.

Pour cela, ils disposent d'un casque spécial, doté d'un écran en trois dimensions et de gants électroniques, appelés «Data Gloves». Ces gants représentent une belle complexité de création, étant donné les innombrables capteurs placés en plusieurs points de la main.

«Le gant est parcouru de fibres optiques qui envoient à l'ordinateur des informations différentes selon le mouvement des doigts», explique Joël de Rosnay, directeur du développement à la Cité des Sciences de Paris. «De plus, des capteurs de proximité permettent à l'ordinateur de connaître la position de chaque main. Il peut ainsi reconstruire en temps réel des mains de synthèse, visibles dans le champ de vision de l'utilisateur et qu'il identifie rapidement comme ses propres mains.»

Bien sûr, vos petits-enfants évoluent en pleine science-fiction. Mais aujourd'hui, la fiction a rattrapé la réalité et ils s'y adaptent très vite. Est-ce un bien, est-ce un mal? Nous vous laissons juges.

Il faut cependant préciser que les jeux vidéo sont également utilisés à des fins thérapeutiques et éducatives. Ainsi, les pédopsychiatres invitent les enfants qui connaissent des problèmes de concentration à en faire usage.

Quant à certains parents, ouverts à ces techniques nouvelles, ils préfèrent de loin voir leurs enfants épris de jeux intelligents, dont les programmes visent à la réflexion, plutôt que de les contempler collés à leur écran de télévision.

Le meilleur moyen de vous faire une idée sur la question est encore de demander à votre petit-fils de vous expliquer le fonctionnement de son jeu vidéo virtuel. Il sera naturellement très fier de vous en faire la démonstration...

C. de L.

Photo Kermani – Liaison

Des jeux intelligents et d'autres qui le sont moins