

[Ces dernières années, de nombreux chercheurs se sont mobilisés pour comprendre les effets des jeux vidéo. Parallèlement, les jeux vidéo se sont perfectionnés et l'univers virtuel s'est agrandi et affiné, au point que la recherche de réalisme devient déroutante. Les premiers résultats des travaux montrent que certaines craintes sont fondées, nécessitant la vigilance de tous, notamment des parents, car les enfants n'ont pas le recul suffisant pour faire face aux images. Toute diabolisation ou condamnation serait un mauvais réflexe à une époque où ces pratiques sont en constante évolution.

Des initiatives tentent de démontrer aux joueurs, aux créateurs et aux industriels, les enjeux culturels liés aux jeux vidéo et les ressources qu'il reste à développer. De nombreux acteurs commencent à utiliser cet « outil » qui modifie le rapport aux apprentissages. L'Éducation Nationale s'en saisit en équipant les écoles en matériel numérique et en multipliant l'usage des « serious games ». Les collèges, les lycées, les universités, les centres de formation et même les entreprises suivent cette démarche en mesurant tout son intérêt...->http://www.nonviolence-actualite.org/catalog/index.php?main_page=product_info&cPath=53_55&products_id=12239]