

Les fans de jeux vidéos ont installé leur rubrique. Une façon comme une autre de prendre du recul par rapport à cette « addiction ».

Je joue et j'aime ça

Moi, je suis un accro des jeux vidéo et quand j'y joue je ne peux plus m'arrêter. Et qu'est-ce que je peux m'amuser ! Quand je gagne, tant mieux ! Et quand je perds, tant pis, je continue, je recommence jusqu'au moment où je suis bloqué. Mince alors ! J'allume tout de suite l'ordinateur et je vais chercher des codes. Mais une fois il m'est arrivé que même les codes ne servaient à rien. C'était dans « Starfox Adventures ». Il fallait se débrouiller tout seul. Alors, j'ai laissé tomber. Et un jour, quand j'ai rejoué, je me suis débloqué.

Oui, je sais qu'il ne faut pas abuser des jeux vidéos. Cela risque de nous abîmer les yeux et même de nous rendre fous... Enfin, moi, je le sais ! Après, c'est pénible quand les adultes commencent à exagérer, par exemple, la documentaliste ou ma mère qui disent de ne pas trop jouer. Les adultes n'arrêtent pas de nous embêter.

La Mosca > N°6 - Juin 2005
Collège André Malraux - la Farlède (83)

LES JEUX VIDÉO ET LES ADOS

En tant que grands amateurs de jeux vidéos, nous avons voulu savoir, au sein du collège, quelle était la pratique des élèves et quel était leur jeu préféré

Nous avons interrogé 286 élèves. Voici les résultats selon les classes et les sexes. (...)

Si l'on fait un bilan pour l'ensemble des élèves interrogés, on constate que 93% des élèves jouent aux jeux vidéos. Et sur les 7% des élèves qui ne jouent pas, 90% sont des filles.

Le temps passé par semaine pour tous est raisonnable, il est compris entre 0 et 5 heures.

On peut noter que 15% des élèves joueurs jouent sur Internet.

Les jeux préférés des collégiens sont :

1/ GTA San Andrés

2/ Sims 2

3/ Need For Speed Underground 2

(...)

Quentin LOUER, 5ème C
et Tino POUTEAU 5ème B

Le p'tit Lucien > n°11 - Avril 2005
Coll. Lucien Millet - Doué la Fontaine (49)

Les Sims... 2 !

Les Sims sont sortis le 16 septembre 2004, et déjà plus de 30 000 000 d'exemplaires ont été vendus dans le monde. Traduit dans 17 langues, c'est maintenant le plus populaire des jeux vidéos.

Dans les Sims 1, il y a le bébé, l'enfant et l'adulte, alors que dans les Sims 2, on les voit grandir petit à petit jusqu'à leur mort. Il y a aussi davantage d'animations, plus réalistes au niveau du visage et du corps. Les Sims 2 peuvent faire la différence entre amis et famille, amitié et amour...

Enfin, ils sont plus autonomes : ils vont aux toilettes même quand on ne leur dit pas... Il y a aussi une vie quotidienne plus futuriste que dans les autres versions de Sims (téléportation, golf dans la maison, robots faisant le ménage...).

Le but est le même que dans les autres : faire vivre une famille dans des situations quotidiennes en les rendant heureux ou pas, riches ou non, célèbres ou anonymes... **Luc, Adrien**

Le Bahut > N°3 - Décembre 2004
Collège les Coutures - Parmain (95)



News Bastide > N°1 - Mars 2005
Collège La Grande Bastide - Marseille (13)

Notre avis : Ce jeu est génial. Après y avoir joué, c'est comme une drogue et on ne peut plus s'en passer!! Le mobilier est digne des plus grands designers et les Sims ont des visages très réels. On peut créer des familles de style gothique, rap, rock, BCBG, personnalisées et bien d'autres encore. Passons maintenant aux défauts :

- les Sims sont beaucoup moins obéissants que dans le premier et il peut se passer un certain temps avant qu'ils ne fassent les actions demandées
- ce jeu coûte très cher (± 60 euros) alors essayez de trouver un ami qui voudra bien vous le prêter.

Zoé Dazy et Eloïse Krug

Le clin d'œil de Dunant > N°3 - Juin 2005 - Collège Henri Dunant - Dijon (21)

GTA SAN ANDRÉAS

Développé par Rockstar il y a une dizaine d'années, la série des GTA (Grand Theft Auto) sont sans doute les jeux les plus vendus au monde. Le principe du jeu consiste à mener la vie d'un personnage dans l'anarchie totale, il devra effectuer des missions parfois très violentes. On a la possibilité de conduire de nombreux véhicules et même (dans les dernières versions) des avions, des hélicoptères et des bateaux. (...)

Comme vous devez sûrement l'avoir deviné, GTA san andrés est le nouveau-né de Rockstar ; Vice city laissait déjà beaucoup de possibilités, pouvoir entrer dans des bâtiments, prendre des scooters, des motos...

Mais GTA san andrés bat les records car non seulement il offre deux fois plus de possibilités : on peut habiller et déshabiller notre personnage, on peut jouer à eux, on a la possibilité de tenir deux armes à la fois, de s'accrocher au mur...

(...) Le jeu est aussi immense, il contient trois villes plus des villages, des campagnes, des déserts... GTA san andrés est le jeu qui mérite le plus de compliments, mais il existe un défaut : il n'y a pour l'instant qu'une version PS2.

Le cri de la vache > N°1
Déc. 2004 - Coll. sport nature de La Chapelle en Vercors (26)

Jeux vidéos et médias : quels effets ?

Qui n'a jamais aimé regarder des « interdits » ? Je ne vous cacherai pas que ce que j'ai lu et ce que j'ai vu ne m'a pas forcément fait changer d'avis sur les conséquences que cela peut produire. N'avez-vous jamais eu envie de pouvoir être dans la peau de vos idoles Sam Fisher : dans « Sprinter Cell » ou alors Hawk : dans « Soldier of fortune ». Cependant certaines personnes confondent le réel avec la fiction.

Il y a eu, de par le monde, beaucoup de procès contre des films ou des jeux vidéos qu'on a accusés d'être responsables des actes de délinquance commis par des jeunes. Je ne suis pas sûr que ceux qui en parlent le plus connaissent vraiment les fonctionnements psychologiques en jeu. La valeur d'un film, de même que la valeur d'un jeu sont intimement liées à la richesse de la vidéo, qui font naître les émotions de vie, de mort ou d'amour.

Cependant, l'abus de jeux vidéos ou celui de films peut entraîner de très graves lésions au niveau du cerveau chez certaines personnes. Prenons l'exemple de certaines mauvaises mises en acte :

Tuer son prochain n'est pas un geste naturel, on doit apprendre à le faire ; à travers la violence télévisuelle banalisée et les jeux vidéos du style « viser-tirer », nous nous conditionnons à tuer de la même manière que l'armée ou la police dans les cours de formation.

Nous avons aussi la bonne mise en acte :

Certains jeux sont caractérisés par le plaisir qu'il y a à mettre en acte ses fantasmes. Chez certaines personnes, les jeux vidéos représentent plus une détente, un amusement, qu'une vie complètement fermée du reste du monde.

La violence varie en fonction du temps passé dans les jeux, en général un enfant qui joue plus de quatre heures par jour pourrait avoir un certain problème pour s'intégrer dans la société (l'individu aura psychologiquement fait son propre monde, cf. *Scream* le film et sa mise en acte).

Anthony Todeschi

Stend'up > N°1 - 2004 - Coll. Stendhal - Aiguillon (47)

Plus d'articles > www.clemi.org



Le cri de la vache • n°1



Stend'up • n°1



News Bastide • n°1



Le Bahut • n°3



Le P'tit Lucien • n°11