

# Éditorial

## Les jeux vidéo rendent-ils plus intelligent ?

La question est provocante tant les jeux vidéo sont décriés par les éducateurs de tout poil. Il est vrai que la grande majorité des recherches sur l'impact psychologique des jeux vidéo s'est longtemps focalisée sur leurs seuls effets négatifs, tels que la violence ou l'addiction. Le DSM-5 suggère d'ailleurs d'introduire l'« usage pathologique des jeux sur internet » comme un nouveau syndrome, tout en précisant que des études supplémentaires sont nécessaires. D'un autre côté, la pratique des jeux vidéo a été avancée comme un des facteurs responsables de l'effet Flynn, c'est-à-dire de la croissance du niveau intellectuel de la population observée dans les pays développés.

Qu'en est-il dans les faits ? Il est nécessaire de rappeler qu'un jeu vidéo est d'abord un jeu et qu'il en possède les caractéristiques et les fonctions. Comme l'ont souligné de nombreux chercheurs, comme Piaget ou Erikson, le jeu permet à l'enfant de développer des compétences motrices cognitives, sociales et émotionnelles. De ce point de vue, les jeux vidéo ne sont pas des exceptions. Mais ils sont parfois opposés à des jeux plus traditionnels, considérés a priori comme meilleurs pour le développement de l'enfant. Un tel jugement témoigne d'une méconnaissance de la richesse et de la variété des jeux vidéo. Dans une synthèse récente, Granic, Lobel et Engels (2014) en proposent une typologie selon deux grands axes : « simplicité vs complexité » et « social vs non social ». Cette typologie, qui ne prend en compte que deux variables, permet déjà de se rendre compte de la diversité des compétences stimulées par les jeux vidéo. Étudier l'impact sur le développement humain des jeux vidéo de manière globale et indifférenciée apparaît, par conséquent, aussi inadéquat que vouloir étudier globalement l'impact de la nourriture sur la santé.

Si l'on veut évaluer dans quelle mesure les jeux vidéo affectent, positivement ou négativement, nos fonctions cognitives, il est indispensable d'étudier des jeux dont les caractéristiques ont été clairement identifiées et de formuler des hypothèses sur les relations entre ces caractéristiques et le développement cognitif. De telles études n'en sont encore qu'à leurs débuts. Par exemple, quelques études sur les jeux de tir ont récemment montré que ceux-ci améliorent les aptitudes spatiales et l'efficacité de la gestion attentionnelle. Mais l'impact cognitif de nombreux autres types de jeux, comme les jeux de rôle, n'a encore fait l'objet que de très peu d'études solides. Ceci peut paraître étonnant lorsque l'on sait qu'un jeu de rôle comme *World of Warcraft* est pratiqué régulièrement par 12 millions de personnes dans le monde. Et il ne s'agit là que d'un exemple parmi de nombreux jeux de rôle très populaires. Parmi les rares recherches sur l'impact de la pratique de ces jeux sur le développement cognitif, on peut citer l'étude longitudinale d'Adachi et Willoughby (2013) qui apporte certaines preuves d'amélioration des capacités de résolution de problème associée à la pratique de jeux de rôle stratégiques. De tels résultats restent bien pauvres au regard de l'importance de la pratique des jeux vidéo chez les jeunes. Il apparaît dès lors urgent de mettre en place des études solides du point de vue méthodologique sur l'impact des jeux vidéo sur le développement cognitif. Ces études doivent prendre en compte la variété de ces jeux et la diversité des expériences qu'ils offrent aux enfants et aux adolescents. Elles ne doivent pas se focaliser sur les seuls aspects délétères des jeux vidéo, mais s'intéresser aussi à leurs effets potentiellement positifs pour le développement cognitif.

**Jacques GRÉGOIRE**  
Université de Louvain, Belgique