

Technologie - La Wii accusée de tous les maux

BRUNO GUGLIELMINETTI
Édition du mardi 20 mai 2008

Mots clés : jeu vidéo, Wii, Technologie, Informatique, États-Unis (pays)

Son blason sera-t-il redoré grâce à la Wii Fit?

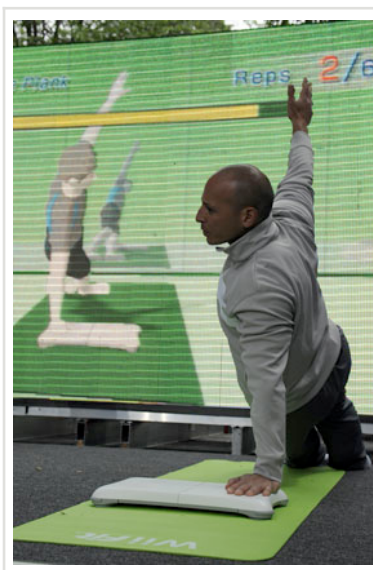


Photo: Agence France-Presse

En février dernier, deux chercheurs américains ont publié, dans le très sérieux magazine *Proceedings of the National Academy of Sciences*, un texte expliquant le lien direct entre le jeu vidéo et les activités en nature. Selon les auteurs de ce texte, Oliver R. W. Pergams et Patricia A. Zaradic, qui s'intéressent à la question depuis de nombreuses années, il serait possible depuis 1980 de faire un lien direct entre la montée de l'intérêt pour les jeux vidéo et la chute drastique de l'intérêt envers les activités de plein air.

En fait, les chercheurs utilisent la baisse d'achalandage des parcs nationaux et des activités qu'on y pratique pour en arriver à cette conclusion. Dans les travaux des chercheurs, on cite notamment l'exemple des visites dans les parcs nationaux qui, après avoir connu 50 ans d'augmentation progressive, chutent maintenant de 23 % par personne depuis 1987. Au Japon, on aurait observé le même impact, avec une baisse d'affluence de 18 % dans les parcs nationaux. Dans le cas de la pêche aux États-Unis, celle-ci aurait perdu 25 % de ses adeptes depuis 1981 et le camping serait également une victime.

Bien que les auteurs de cette recherche financée par l'organisme The Nature Conservancy, qui oeuvre pour la préservation de la nature, mentionnent que d'autres facteurs pourraient expliquer ce manque d'intérêt pour les parcs nationaux, ils préfèrent retenir le facteur de la «videophilia». Une théorie développée par le biologiste de l'Université de l'Illinois et sa collègue écologiste qui enseigne dans un collège de la Pennsylvanie.

La videophilia, librement traduit par «vidéophilie», est un comportement décrit par le chercheur Pergams comme le choix d'un individu d'accorder la priorité au divertissement électronique au détriment du temps passé dans la nature. Selon le chercheur de Chicago, la vidéophilie serait «une source d'obésité, de manque de socialisation, de déficit d'attention et de mauvais résultats scolaires causés par les médias électroniques».

Pardonnez-moi d'être sceptique, mais je trouve que l'industrie du jeu vidéo a déjà le dos assez large, pour en plus y ajouter la baisse de la popularité des parcs nationaux. Comme la population vit de plus en plus en ville ou dans ses banlieues, avec des horaires de travail de plus en plus remplis, peut-être qu'elle cherche des moyens de récréation qui se trouvent plus près de chez elle et donc plus urbains.

Et pour expliquer cette chute d'intérêt envers les parcs nationaux, est-ce que les réductions de 600 millions de dollars ayant frappé le financement des parcs nationaux sous le gouvernement Bush n'auraient pas également quelque chose à voir avec la diminution des services offerts aux visiteurs et pourraient donc également expliquer en partie l'intérêt moindre pour un déplacement vers ces lieux de prédilection? Ce n'est pas en diminuant du tiers le financement d'un parc comme celui de Yellowstone et en refusant 60 % de sa clientèle scolaire qui utilisait les programmes éducatifs de ce parc qu'on va en faire la promotion auprès de la jeunesse et l'inciter à y revenir. Dixit le Sierra Club.

Mais, pour en revenir à cette vidéophilie, je me demande si un outil comme le Wii Balance Board que s'apprête à lancer Nintendo au pays demain va pouvoir changer quelque chose? Car, en décembre dernier, les résultats d'une autre recherche publiés dans le British Journal of Medicine présentaient des faits intéressants sur l'utilisation de la console Wii.

Si la console arrivait à en faire suer plus d'un -- je parle ici des joueurs, pas des parents qui font la queue pour obtenir une console -- l'étude a démontré que l'énergie dépensée n'était pas assez grande pour être qualifiée d'activité physique. L'étude financée par Nintendo a indiqué une plus grande demande d'énergie de la part de la console Wii que des consoles Xbox 360 et PS3, certes, mais celle-ci ne permettait pas encore aux jeunes joueurs de faire tout l'exercice nécessaire au quotidien.

Selon l'étude, sur une période de 15 minutes, les enfants qui jouent avec la console Wii brûleraient environ deux calories de plus que ceux qui jouent au même jeu à l'aide de la console Xbox 360. Bref, pas assez pour remplacer les bonnes vieilles activités à l'extérieur de la maison.

Mais est-ce que l'arrivée de la planche Wii Board va y changer quelque chose? Est-ce que la sortie du jeu de planche à roulettes d'Electronic Art, qui va exiger un meilleur équilibre et un plus grand mouvement, va y changer quelque chose? Car cette fois, pour accumuler des points avec ce jeu de planche à roulettes, les bons pouces ne suffiront pas.

Il est certain que l'arrivée sur le marché de jeux comme le Wii Fit, qui sortira conjointement avec la planche Wii, pourra faire une certaine différence. Mais, évidemment, ça ne remplacera pas un match de soccer. Mais, tout de même, une course à pied dans un monde virtuel alimenté par une course sur place avec les manettes de Wii en poche ou une série de redressements avec les bras sur la planche Wii pour mesurer les soulèvements, ça pourrait être un bon début.

Chose certaine, le jeu Wii Fit et ses 40 activités vont probablement convaincre encore plus de consommateurs de faire l'acquisition d'une console Wii dans leur salon, car, en plus de s'amuser, ceux-ci pourront également se donner bonne conscience.

bguiglielminetti@ledevoir.com

Bruno Guglielminetti est réalisateur et chroniqueur nouvelles technologies à la Première Chaîne de Radio-Canada. Il est également le rédacteur du Carnet techno (www.radio-canada.ca/techno).

Vos réactions

Aucun commentaire ... soyez le premier !

Réagissez à ce texte

Pour ajouter un commentaire,
identifiez vous :

adresse électronique

ok

Publicité - Un produit ou un service ?

Recherche

Canpages

RECHERCHER