

## **Jouer ou vivre dans le virtuel ?**

L'omniprésence des jeux vidéo saute aux yeux : beaucoup de jeunes et d'adultes jouent. Qui dans son coin, qui avec d'autres, connus ou inconnus. Dans le train, dans le métro, chez soi, chez ses copains. Cette occupation peut accaparer des heures chaque semaine, ou chaque jour ; elle remplace même chez certains la télévision. C'est un « en-jeu », un marché considérable.

On peut se réjouir que l'instinct humain du jeu ne soit pas perdu. Le jeu, surtout quand il implique la gratuité, la fantaisie, l'émotion, le plaisir de la distraction, compte parmi les plus belles expressions de la liberté de l'homme.

Pourvu que... l'imaginaire ne soit pas bridé: entre les jouets machines très sophistiqués, inventés pour occuper l'enfant roi consommateur, fils de consommateurs, et le jouet qui stimule vraiment l'intelligence, que de différences !

Pourvu que... cette forme de jeu ne remplace pas tous les autres jeux. Le seul jeu mental, contrairement au sport, ne développe pas autre chose dans le corps que l'attention nerveuse.

Pourvu que... le jeu et le reste de la vie ne se confondent pas. Puisque la vie n'est pas un jeu, pas plus que la mort, l'amour entre les êtres, la souffrance, la maladie, le don de soi, la construction sociale...

Pourvu que... soit éduquée la distinction entre le virtuel et le réel. Confondre une fleur synthétique avec une fleur réelle ne blessera personne. Mais prendre du pain « virtuel » pour du pain réel conduira à mourir de faim !

Les enjeux ne sont pas minces : construire les relations familiales, amicales et sociales, sauvegarder la construction libre et personnelle de chacun, ou entretenir le mythe du héros et l'illusion de la toute puissance, en banalisant la violence.

**+Eric AUMONIER, Evêque de Versailles**