INTERNET

1. Mon rapport à Internet

A. Ce que je fais sur Internet …

Hey ! Je suis Dark Shadow, j'ai 14 ans. Sur Internet, moi je joue à des jeux, je chatte sur FB, je publie mes photos sur Instagram et je télécharge des films ! Internet, ça déchire !

Salut, moi c'est Lola-Lolita, j'ai 13 ans. Moi je préfère surfer et me renseigner sur tous les sujets que j'adore, je regarde des vidéos sur Youtube, je chatte sur Skype et je commente tous les statuts de mes amis sur FB ! Tu m'ajoutes en ami ?

a) Et toi, que fais-tu sur Internet ? Coche parmi les réponses suivantes !

- ☐ Chatter
- ☐ Envoyer des photos
- ☐ Télécharger de la musique
- ☐ Télécharger des films
- ☐ Acheter en ligne
- ☐ Participer à des jeux-concours
- ☐ Chercher des informations
- ☐ Ecrire/Lire un/des blog(s)
- ☐ Commenter des vidéos, des articles, des photos …
- ☐ Actualiser mon profil
- ☐ Jouer à des jeux
- ☐ Envoyer des mails
- ☐ Rechercher l'amour
- ☐ Surfer
- ☐ Regarder des vidéos

B. Les informations que je livre sur Internet

Consigne : coche les supports que tu publierais sur Facebook.

☐

☐

Amis 1 596

43 495

Abonnés

Public
Amis
Moi uniquement
Personnalisé

1 février

Bon bah, "la bonne blague", je suis convoquée pendant les vacances à une remise à niveau gratuite en Français dans mon établissement. Comme quoi, même en étant très forte dans une matière on peut se planter du jour au lendemain ! J'hésite à y aller ou pas. (Parce-que ce sera les vacances quoi :O Mais bon, si je veux l'avoir ce putain de bac, faut bien faire des sacrifices!) A part ça, qu'est-ce que je déteste ces élèves qui trainent dans les escaliers, ça marche lennntement, ça discute et ça ne s'occupe pas, si toi, derrière t'es pressée ou pas. Rah >.< Coup de marteau là dedans bordel !

Infos générales

Sexe	Femme
Intéressé(e) par	Hommes
Situation amoureuse	En couple avec
Langues	**Anglais, Franglais, Français** et **Français**
Opinions religieuses	**Raëlism**
Opinions politiques	Anarchisme de Droite

29 janvier 2011

Si Auschwitz était pas plein de juives, ça fait un moment que j'irais y draguer comme au club med :D

J'aime · Commenter 5 29

2. Les dangers d'Internet

A. Je m'expose trop !

Consigne : observe la vidéo suivante.

a) Ecris quelques mots qui te viennent à l'esprit après avoir vu cette vidéo :

……

……

……

b) Que comprends-tu de cette vidéo ?

Que plus la jeune fille clique et regarde sur Internet, plus des coups se marquent sur son visage. Il ne s'agit pourtant pas de vrais coups mais de commentaires, de paroles qui sont blessants et qui sont comme des coups physiques sauf qu'ils sont psychologiques.

Les dérapages du cyber-harcèlement

Harceler quelqu'un, c'est s'acharner à l'humilier, en l'attaquant sans arrêt, plus ou moins méchamment, par des comportements ou des paroles blessantes. Le harcèlement a toujours existé. Avec Internet et les GSM, les blogs puis les réseaux sociaux, il est devenu du cyber-harcèlement. Celui-ci peut être encore plus dangereux pour ses victimes.

Il sévit de multiples manières : il y a les dénigrements, les photos qui auraient dû rester personnelles ou celles qui, trafiquées, ridiculisent le harcelé, les fausses rumeurs largement diffusées, les insultes et les menaces aussi. Le profil du harcelé est « pourri ». Ou encore de faux messages sont envoyés par le harceleur qui a piraté le compte du harcelé.

Le cyber-harcèlement est sans doute plus grave encore que le harcèlement tout court parce qu'il ne s'arrête pas quand la personne concernée rentre chez elle. Il est aussi connu de beaucoup de monde et pas seulement des élèves d'une même classe ou des copains proches. Enfin, les écrits ne s'effacent pas...

Avec le harcèlement ordinaire, le harceleur ne se trouve pas en face de sa victime et donc, d'une certaine manière, il peut se dire qu'il est tout-puissant alors que dans une cour de récréation, il risquerait la bagarre. Il se sent sans doute plus libre et plus fort. Il ne voit pas non plus la réaction de sa victime qui pourrait, peut-être, parfois, le faire changer d'attitude. Cela explique qu'alors que les harceleurs traditionnels soient plutôt des « forts » ou des « forts en gueule », les cyber-harceleurs se retrouvent aussi parmi les timides qui utilisent là un moyen de se manifester, de se venger, peut-être de réagir comme ils n'auraient jamais osé le faire en face à face.

Le cyber-harcèlement peut avoir de graves conséquences pour la victime, perpétuellement humiliée, au vu et au su de beaucoup de monde. Les réactions dépressives sont fréquentes.

La violence verbale et psychologique passe par les mots, elle se manifeste souvent sous forme de « moqueries » qui peuvent blesser profondément et casser la confiance en soi. Elle se traduit par des messages de mépris, d'intimidation ou de menaces, des injures, ... Cette violence vise à dévaloriser et humilier l'autre. La victime tremble et se sent terriblement en insécurité. Cette violence ne laisse pas de traces physiques mais reste marquée à jamais dans la mémoire.

1

L'affaire « Jessi Slaughter »

En Juillet 2010, Jessi Leonhardt, une américaine de 11 ans poste des vidéos sur Youtube. Souvent, elle raconte n'importe quoi et à n'importe qui puisqu'elle est sur Internet et ne sait pas qui peut la voir ou pas. Elle parle de sexe, se dévoile un rien, est provocante et un peu bête comme on peut l'être parfois… Rien de bien méchant, rien de bien intelligent.

Jusqu'au jour où un internaute poste un commentaire négatif sur un site populaire américain. Jessi ne s'arrête pas et en rajoute une couche et la vidéo tourne de plus en plus et de plus en plus d'internautes en parlent. Certains réussissent à identifier la jeune fille et retrouvent ses adresses électroniques, son adresse postale et même son numéro de téléphone. La plaisanterie continue à tel point que certains internautes vont jusqu'à téléphoner à ses parents pour raconter les pires histoires, d'autres se font passer pour des policiers ou encore font livrer des pizza. Toute la famille est désormais humiliée à cause de simples vidéos….

2

L'affaire « Amanda Todd »

Une Canadienne de 15 ans s'est suicidée le 11 octobre après avoir raconté son mal-être dans une vidéo, postée sur YouTube. Victime de harcèlement, la jeune fille ne réussissait plus à faire face aux moqueries dont elle était l'objet.

Conclusion : A construire avec les élèves.

B. Droit à la liberté d'expression … mais limitée !

Dans la Déclaration Universelle des Nations-Unies sur les droits de l'Homme (1948) :

La liberté d'expression est le droit pour toute personne de penser comme elle le souhaite et de **pouvoir exprimer ses opinions** par tous les moyens qu'elle juge opportuns (paroles, écrits, courriels, blogs, images…) dans les domaines de la politique, de la philosophie, de la religion, de la morale, de la vie quotidienne …

Consigne : réponds oralement aux questions suivantes.

a) A ton avis, les réseaux sociaux, les blogs, les forums … sont-ils des espaces « publics » ?

b) Peux-tu écrire tout ce que tu veux sur Internet ? Ou y a-t-il des restrictions ? Si oui, cite un exemple de ce que tu penses ne pas pouvoir écrire.

Consigne : lis l'article suivant et réponds aux questions correspondantes.

Deux lycéens exclus définitivement pour avoir insulté des profs sur Facebook

"Le fait d'intervenir sur des réseaux qui peuvent paraître virtuels a des conséquences bien réelles", explique le directeur académique des Hauts-de-Seine. Deux élèves du lycée Lakanal de Sceaux viennent de l'apprendre à leurs dépens : ils ont été exclus définitivement de leur établissement pour avoir injurié et dénigré quatre de leurs professeurs sur Facebook.

Les deux élèves de seconde sont allés très loin, créant aux enseignants de faux profils où les noms étaient suivis d'injures. Certaines de leurs cibles ayant également droit à des photomontages obscènes. Les profils ont été ensuite copieusement commentés par les autres élèves de l'établissement, avec de nouvelles injures à la clé.

"La diffamation et le harcèlement (ne sont) *pas acceptables"*, justifie Edouard Rousselet, le directeur académique. Rappelant la valeur pédagogique d'une sanction exemplaire : *"Faire en sorte que nos élèves ne soient pas tentés de renouveler ce genre d'opération".*

7/02/13 sur http://www.franceinfo.fr

a) Pourquoi ont-ils été renvoyés ? Parce qu'ils ont créé de faux profils où les noms étaient suivis d'injures et modifié des photos afin de les rendre obscènes.

b) Trouves-tu que cette sanction est trop sévère ? Pourquoi ? Réponse personnelle de l'élève. Cependant, il serait intéressant que les élèves envisagent les élèves qui ont commenté par des injures et qui n'ont rien eu.

Internet permet à tous de s'exprimer mais il faut faire **attention à ce qu'on dit** … Sur les deux milliard d'internautes que compte notre planète, tout le monde ne peut pas être gentil et sympa. Il arrive que des gens utilisent tes données personnelles (statuts, images, vidéos, propos …) CONTRE toi. C'est pour cette raison qu'on ne publie pas tout et n'importe quoi sur le net.

La liberté d'expression a ses limites ! Même si la loi garantit cette liberté, on ne peut pas se permettre de tout dire. *Tu ne peux pas être insultant, inciter à la haine (homophobie, racisme…), commettre des actes de violence (harceler, menacer, inventer des rumeurs …) ou pousser les autres à être violent*.

C. L'Autre virtuel, l'inconnu !

Consigne : regarde la vidéo suivante. Source : https://www.youtube.com/watch?v=cV1ZCF4oueQ

a) Que penses-tu de cette vidéo ? Est-ce qu'elle te choque ? Réponds oralement.

b) De quoi parle cette vidéo ? Résume-la en quelques mots.

La vidéo remonte le temps : on voit une jeune fille abusée qui sort de chez un homme plus âgé. Au fur et à mesure, on comprend qu'il s'agissait d'un inconnu rencontré sur Internet .

Consigne : observe la fenêtre de conversation ci-dessous en te focalisant sur les images.

SUR INTERNET

EN REALITE

c) Décris la situation

C'est une fenêtre de discussion d'une jeune fille qui parle à un certain Rolando. Ce dernier lui envoie sa soi-disant « photo » étant donné que les images réelles montrent bien qu'il ne s'agit en aucun cas de ce beau jeune homme. Cependant la jeune fille semble séduite.

d) Que comprends-tu grâce à ces images ?

Que les personnes en réalité sont bien différentes de celle diffusée. On voit un vieil homme répugnant, une bande de jeunes filles qui rigolent et un adolescent pas très beau.

e) Quelle image réelle te dérange le plus et pourquoi ?

Réponse personnelle de l'élève.

f) Peux-tu toujours faire confiance aux personnes que tu ne connais pas sur Internet ? Pourquoi ? Réponds oralement.

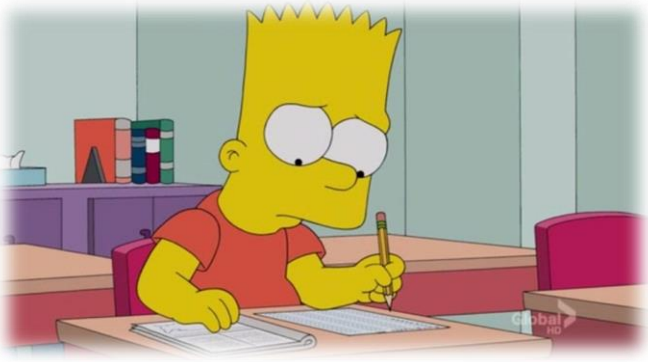
g) As-tu déjà entendu parler de l'émission *Catfish* sur Mtv ?

Un ***catfish*** est une personne en ligne qui prétend être quelqu'un d'autre. **Sur Internet, il est très facile de se faire passer pour ce que l'on n'est pas** : *une autre image de soi, s'inventer une vie, des amis, changer de prénom, …* Absolument TOUT est possible puisqu'on ne peut pas te voir directement. C'est pourquoi il faut être très prudent ! N'oublie pas que ces dangers ne touchent pas uniquement les filles !

D. Moi sur Internet …

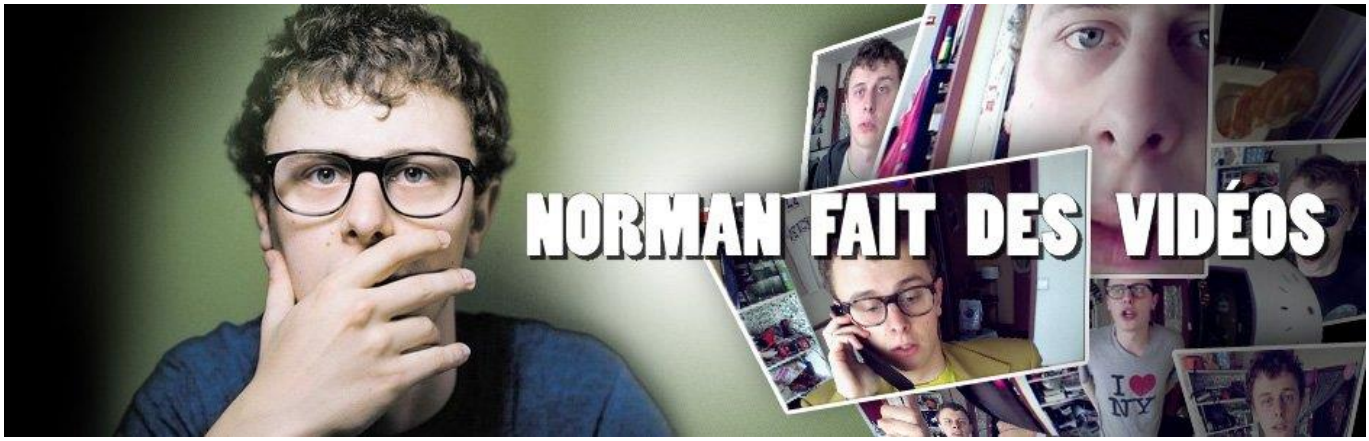
Consigne : lis chaque proposition et entoure la réponse qui te concerne directement.

1. As-tu déjà menti sur ton âge ?	OUI – NON
2. T'es-tu déjà fait passer pour quelqu'un d'autre ?	OUI – NON
3. As-tu déjà rencontré une personne issue du net ?	OUI – NON
4. As-tu été déçu ?	OUI – NON
5. Dans tes amis Facebook, y a-t-il des personnes que tu n'as jamais rencontrées ?	OUI – NON
6. As-tu déjà découvert que quelqu'un te mentait sur son identité ?	OUI – NON
7. Est-ce que tes parents surveillent ce que tu fais sur Internet ?	OUI – NON
8. As-tu déjà insulté quelqu'un sur Facebook ?	OUI – NON
9. As-tu déjà publié des photos de toi un peu trop personnelles ?	OUI – NON
10. As-tu déjà tagué exprès quelqu'un sur une photo alors qu'elle ne le mettait pas à son avantage ?	OUI – NON
11. As-tu déjà créé un faux profil ?	OUI – NON
12. Est-ce que tu te livres facilement sur Internet ?	OUI – NON
13. As-tu été victime de moqueries et/ou d'insultes sur Internet ?	OUI – NON
14. As-tu déjà ridiculisé quelqu'un sur Facebook (commentaires déplacés sur un statut ou une photo) ?	OUI – NON
15. Trouves-tu que c'est plus facile de parler à des inconnus ?	OUI – NON
16. As-tu déjà donné ton adresse à quelqu'un sur Internet ?	OUI – NON



3. Avant – Maintenant

A. Norman fait des vidéos « Maintenant, j'ai Google » !



Source : https://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=KMcf2-Ld1yg

B. Tableau comparatif

Consigne : après avoir regardé la vidéo de Norman, fais un tableau comparatif entre *l'AVANT Google* et *l'APRES Google*.

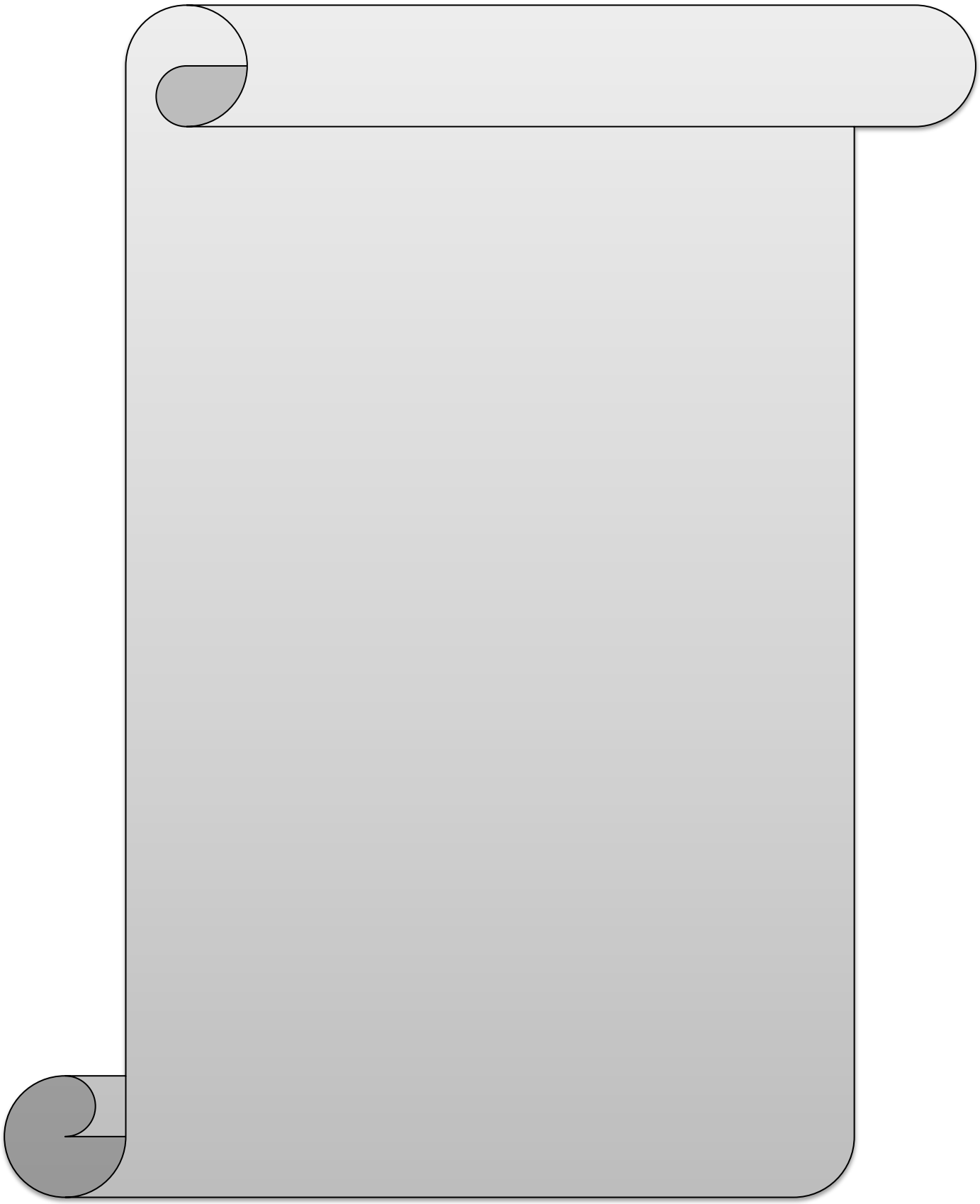
AVANT GOOGLE	APRES GOOGLE
Fautes d'orthographe, imagination, payer le cinéma (moins cher avant), lire des livres, se posait plein de questions sans réponse, permet de rencontrer du monde, il avait une copine, la télé, il mangeait en famille, avant la coupure de courant rapprochait les proches.	Correcteurs, images coquines et trash, téléchargement (illégal), regarder des bêtises, s'informer sur tout, permet de se cultiver rapidement, d'apprendre des langues, de trouver des réponses A TOUT et des témoignages pour se sentir moins seul, …

C. Synthèse

Internet est un outil formidable, car il te permet d'apprendre tout ce dont tu as envie rapidement, d'avoir un accès illimité sur le monde et de communiquer avec des personnes qui vivent loin, qu'on ne peut pas voir souvent. Cependant, nombreux sont les dangers sur la Toile : les réseaux sociaux posent la question du respect de la vie privée, les sites de rencontres peuvent être dangereux car on ignore qui est l'Autre derrière l'écran. Pour ce qui est des informations facilement accessibles, il est important de ne pas tout prendre au pied de la lettre mais de comparer plusieurs informations pour être certain qu'on ne nous a pas dit de bêtises.

4. Comment bien utiliser Internet ?

Consigne : réalisons ensemble une charte (= un ensemble de règles) pour bien surfer sur Internet.



JEUX VIDÉO

1. Mon rapport au jeu vidéo

A. Moi et les jeux-vidéos

Consigne : réponds oralement aux questions suivantes.

- *Joues-tu à des jeux vidéo ?*
- *Quel style de jeux ?*
- *Qu'en disent tes parents ?*
- *Ta fréquence moyenne ?*
- *Penses-tu que le jeu vidéo a une influence directe sur ton comportement ?*
- *Avec quoi et où peux-tu jouer ?*
  ……
  ……

B. La vidéo de Tobias

- *Que penses-tu de cette vidéo ?*
- *Comprends-tu sa réaction ou la trouves-tu un peu exagérée ?*
- *Est-ce que tu te reconnais dans cette vidéo ?*

2. Les dangers

A. Cyberdépendance

Consigne : regarde la vidéo extrait du Journal sur *France 2*.

Source : http://www.youtube.com/watch?v=FeoJDU-zUV4

a) Pourquoi le journal parle-t-il du suicide de Jordan ?
Parce qu'on y lie le suicide et la cyberdépendance. Jordan était enfermé dans le monde des jeux vidéo et sa mère témoigne pour attirer l'attention sur les « no-life », ces gens fascinés par le monde virtuel et qui peuvent parfois perdre pied dans la vie réelle.

b) Décris le comportement de Jordan par rapport aux jeux vidéo (selon sa mère).
Enfermé dans sa chambre, jouait pendant plus de 15h/j, on ne le voyait jamais : c'est « comme s'il n'existait pas ». Il ne voit plus ses amis : désocialisation. Quand Internet tombe en panne, il est « en manque », fait une crise et cherche à tout prix une connexion. Sa mère le traite de « fou ».

c) Quelles sont les conséquences relevées par Benoît, l'ancien cyberdépendant ?

Jeu si absorbant qu'il n'allait même plus au lycée pour jouer : redoublement, car ne travaillait pas, faisait pas ses devoirs ni leçons.

d) Comment peut-on dire que Benoît ne distingue plus vraiment la différence entre la fiction et le monde réel ?

Il ne peut pas se défaire de son personnage dont il rêve la nuit. Il se prend pour un super héros qui va démasquer les injustices, combattre tout ce qu'il rejette du monde réel (apparence, corps). Désir de surpuissance par l'évasion. Quand ses parents coupent la connexion : devient agressif (coups, insultes) et même le père ne le reconnait plus. Il suit une thérapie.

B. Le massacre de Newtown

Comme dans un jeu vidéo

Si le rapport n'explique pas comment les enquêteurs ont eu vent du désir de Lanza de rivaliser avec Breivik, CBS indique également qu'il a été largement influencé par les jeux vidéo violents. Lanza aurait passé un nombre d'heures conséquent dans une salle de jeux vidéo privée, aux volets clos, pour perfectionner sa technique de tir.

Le rapport révèle d'ailleurs que les enquêteurs ont récupéré un grand nombre de jeux vidéo dans le sous-sol de cette salle. "Des preuves qui montrent que durant la fusillade, Adam Lanza s'est probablement imaginé dans un jeu vidéo, chaque victime supplémentaire augmentant une sorte de score", s'est même risquée la chaîne d'information.

19/02/13 sur http://www.huffingtonpost.fr

a) Penses-tu qu'il y a un lien entre le fait de jouer à des jeux vidéo et massacrer des gens ?
Réponse personnelle de l'élève.

b) C'est quoi pour toi un jeu vidéo « violent » ? Réponse personnelle de l'élève.

C. Synthèse

Premièrement, **le lien entre jeux vidéo et violence** est régulièrement **abordé par les médias** dans des **faits divers** racontant des actes d'extrême violence (prise d'otage, tueries, massacres …), souvent accompagnés d'ailleurs du suicide de l'auteur. Comme le contexte est dramatique, on insiste souvent sur le fait que le criminel était adepte (= accro) de jeux vidéo violents.

Deuxièmement, **beaucoup de parents sont préoccupés** par l'impact négatif que peuvent entraîner ces jeux. Ils expliquent qu'ils entretiennent des relations difficiles avec les jeunes joueurs. Il est parfois **complexe de fixer des limites** aux pratiques de jeux des enfants et adolescents, que ce soit en termes de temps passé, mais aussi de la nature des jeux. Vouloir imposer des limites peut engendrer des tensions familiales importantes, avec dans certains cas des comportements violents de la part des jeunes.

D. Etude de Laurent Bègue

Une étude menée par des chercheurs de l'université de Grenoble en collaboration avec l'université de Hohenheim en Allemagne et de l'Ohio aux Etats-Unis, cette étude "étudie de manière expérimentale (= expériences) les effets à long terme des jeux vidéo violents".

La méthode : 70 étudiants (filles et garçons) ont joué pendant 3 jours à des jeux vidéo, pour certains violents et d'autres non. Laurent Bègue déclare que, pour lui, "*un jeu vidéo violent est un jeu dont la structure autorise ou récompense l'administration d'un mal verbal, relationnel ou physique à d'autres personnages, qui ne sont pas "consentants".*

A la fin de chaque partie, on racontait à ces étudiants une scène de la vie quotidienne dans laquelle un personnage était en situation de conflit et on leur demandait d'imaginer sa réaction. De plus, quand ils gagnaient, ils pouvaient envoyer des chocs sonores. Ceux qui avaient joué à un jeu vidéo violent envisageaient des réactions plus agressives que les autres et imposaient des chocs plus forts, qui augmentaient chaque jour.

a) Pourquoi peut-on facilement croire ces théories ?
Parce qu'il s'agit de chercheurs issus de grandes universités (France, Allemagne et Etats-Unis), qu'on joue sur une expérimentation et une démonstration qui présentent les choses comme étant incontestables. C'est le pouvoir de la Science.

b) Après avoir eu ces informations, penses-tu que les jeux vidéo rendent inévitablement violent ?
Réponse personnelle de l'élève.

UNE IDÉE REÇUE est une idée acceptée par tout le monde sans qu'on y ait vraiment réfléchi ou douté (Ex : *il y a du fer dans les épinards !*). Nous absorbons la plupart des idées reçues sans même le savoir, nous leur faisons confiance mais **parfois, elles peuvent se révéler fausses** ! La collectivité fait généralement confiance à la science, car elle représente à leurs yeux « la vérité ». Pourtant, l'idée reçue doit être appropriée et vérifiée.

3. Apprendre à nuancer les propos

A. Consigne : formez trois groupes dans la classe ! Chaque groupe reçoit un article que vous lisez d'abord individuellement. Ensuite, échangez avec les autres membres du groupe, les informations que vous avez comprises et que vous voulez faire partager à l'ensemble de la classe.

B. Consigne : faites une petite présentation orale de ce que vous avez appris et qui nuance les propos qu'on a tenus auparavant dans la leçon.
C. Ensemble, nous réaliserons une synthèse de toutes vos informations !

A. Article 1 : Repensons les médias.

Pour ce qui concerne les faits divers, il faut rappeler leur **caractère isolé et le plus souvent anecdotique** (qui arrive rarement) : **ça n'arrive pas à tout le monde et tous les jours ! Aucune statistique criminologique ne prouve** une plus grande fréquence, ni une **augmentation** des actes criminels ou suicidaires directement liés au fait de jouer à des jeux vidéo au contenu violent. L'information que l'auteur d'un crime jouait aux jeux vidéo a **peu de sens s'il s'agit d'un sujet jeune** ; selon le cas, le comportement de jeune pourra plutôt se révéler comme un indice de **normalité** puisque tous les ados jouent à des jeux !

Très rarement, un problème peut survenir chez les personnes qui ont un problème mental créant une confusion temporaire entre fiction et réalité, comme dans certains cas de **schizophrénie** (= maladie mentale où le sujet ne fait plus la différence entre ce qui est vrai, réel et ce qui n'existe pas). Mais c'est très rare !

Il s'agit donc de **rejeter les interprétations fantaisistes qui relient directement jeux vidéo et violence**, surtout si on s'intéresse aux **contenus** des jeux vidéo. Un jeu comme *Angry Birds* est réputé comme étant non-violent et ayant un but noble : aider des oiseaux et récupérer leurs œufs. Pourtant, plus on avance dans le jeu et plus il faut tuer des cochons, détruire des échafaudages, … On est dans donc dans une totale destruction ! C'est un **défouloir** ! Ce n'est donc **pas le contenu qui rend plus agressif, mais c'est l'investissement de l'adolescent à vouloir gagner sa partie**. **Même dans un jeu « non-violent », pour gagner, il faut être agressif** pour battre le score, le chrono, le boss … Et c'est normal !

Les médias **prétendent aussi** que les **jeux vidéo** sont aussi **responsables d'une augmentation de la dépression** chez les jeunes et adultes, qu'ils seraient accros comme à une drogue à leurs jeux les poussant à s'enfermer sur eux-mêmes et à devenir plus suicidaires et/ou violents. Or, une personne dépressive adopte certains comportements comme ne pas manger, ne pas sortir ou s'enfermer dans les jeux vidéo. **En réalité, le dépressif qui joue, c'est simplement parce qu'il ne va pas bien au départ et que le jeu n'est qu'un moyen pour lui d'essayer de penser à autre chose et d'aller mieux**.

B. Article 2 : Comprenons mieux les parents !

Il n'y a **pas que dans le domaine des jeux vidéo que l'adolescent se trouve confronté à un parent qui pense que ces jeux créent de l'agressivité sur leur enfant**. Cette difficulté est **observée** pour toute **activité vécue comme passionnante** par un jeune **qui coupe le joueur momentanément de l'environnement extérieur** (il est dans sa bulle, coupé de la réalité). Ce phénomène peut être observé par exemple dans la lecture, ou encore au cinéma, ...

Il est **courant** d'observer des **conflits** entre un adulte peu compréhensif ou maladroit, et un adolescent qui se « déconnecte » du monde. De plus, c'est encore **plus frappant comme comportement à l'adolescence**, c'est-à-dire le moment où l'adolescent veut se détacher de ses parents et affirmer son autonomie (**indépendance**). Mais **parfois** l'ado joue à ces jeux **simplement pour attirer l'attention de ses parents** en espérant les faire réagir.

Il est facile de comprendre la peur des parents vis-à-vis des jeux vidéo : c'est parce qu'ils **n'ont pas connu ce jouet pendant leur enfance** et du coup, il est **impossible** pour eux de **s'identifier et comprendre le plaisir** qu'on y trouve. Ils voient leurs adolescents avoir une liberté d'évasion grâce aux jeux à laquelle, eux n'ont pas eu accès. De plus, **à cause des images diffusées par la télévision, ils sont influencés et croient bien faire en limitant l'accès et le temps aux jeux vidéo à leurs enfants**.

Chaque génération a eu « ses diables » en son temps : la lecture et le cinéma ont suscité des inquiétudes sociétales et des peurs comparables à celles observées aujourd'hui avec le jeu vidéo. On a eu peur des romans noirs, des mangas, des jeux de rôles, du rock, de la télévision, les films d'horreur, … Aujourd'hui, c'est au tour du jeu vidéo, et **demain, ce sera autre chose** quand le jeu aura lassé et qu'on aura compris qu'il n'est **pas responsable de tous les malheurs qu'on veut lui attribuer**.

C. Article 3 : Démontons les recherches scientifiques !

Premièrement, les données de la recherche se heurtent à un **problème au niveau de la méthode employée**, qui est que le jeu (vidéo ou autre) n'est **pas une activité forcée** (on est libre de choisir le jeu et le moment auquel on veut jouer). C'est pourtant **le contraire qui se passe dans la recherche expérimentale** de Laurent Bègue : les étudiants ne peuvent pas choisir le jeu ni le moment quand ils peuvent jouer. De plus, le **nombre** de personnes qui participent à ces expériences est **trop faible** pour penser que les résultats sont parfaits.

Par ailleurs, quand on choisit un jeu, **on le sélectionne en fonction de nos besoins et attentes** (besoin de faire sortir la colère suite à des moments difficiles à vivre).Ainsi, le fait de jouer à un jeu à **contenu violent** peut **donner une information sur l'état émotionnel du joueur**. Le jeu est donc souvent utilisé par les **psychologues pour mieux comprendre l'état d'esprit des enfants**. Du coup, jouer à des jeux vidéo peut même avoir un **effet positif et protecteur envers le joueur et réduire le risque de violence** au lieu de l'augmenter. Ça lui permet de **se défouler et se vider l'esprit**.

Deuxièmement, d'autres recherches ont montré que les jeux vidéo comme *Battlefield, Call of Duty, Resident Evil, …* apportaient de **vrais effets positifs** : ils **amélioreraient rapidement et durablement la concentration et la capacité visuelle des joueurs**. Les joueurs savent mieux se concentrer, ils se fatiguent moins vite, ils savent mieux analyser leur environnement, ils savent accomplir plusieurs tâches en même temps … Ces découvertes pourraient même être utilisées pour améliorer les capacités mentales des soldats, des pilotes et des chirurgiens !

D. Synthèse : que retenir de toutes ces informations ?

Par rapport aux ***médias*** : Souvent les médias utilisent un fait divers pour diaboliser les jeux vidéo mais ces faits sont très rares et anecdotiques. Un ado qui joue est signe de normalité plutôt qu'anormalité. Très rarement, on peut déceler un trouble mental chez une personne, et c'est cette faille qui crée des risques de violence et non le jeu. En observant les contenus, on s'aperçoit que des jeux considérés à priori comme « non-violents » ont pourtant une démarche de destruction. Les médias prétendent que les jeux entraînent des dépressions or c'est faux : les dépressions sont déjà présentes et le jeu n'est qu'un moyen pour essayer de la combattre.

Par rapport aux ***parents*** : les conflits parents-ados sont très fréquents à l'adolescence, car c'est le moment où l'ado se détache et s'individualise. Les parents ont peur pour toute activité qui déconnecte momentanément leur enfant du monde réel (lecture, télé) et pas seulement pour les jeux. Les parents ne comprennent pas parce qu'ils n'ont pas eu l'occasion de s'évader par ce biais, du coup, ils font des interprétations exagérées, alimentées par les médias.

Par rapport aux ***recherches scientifiques*** : problème de méthodologie (trop peu d'étudiants, le jeu n'est pas censé être une activité forcée et généralement le jeu est choisi par son utilisateur en fonction de ses besoins : on ne lui impose rien en réalité contrairement à l'étude). De plus, ces jeux vidéo « violents » ont des effets positifs sur la concentration et la capacité visuelle des joueurs.

4. Comment bien jouer ?

A. Décoder les PEGI

Pour t'aider à bien choisir un jeu vidéo, voici les différents pictogrammes auxquels tu dois être attentif ! La première ligne délimite l'âge et la seconde te montre une série d'images ayant un sens précis. C'est sur les couvertures des jeux vidéo que tu pourras les trouver ! Pour rassurer tes parents, n'hésite pas à leur montrer que les jeux que tu achètes sont adaptés à ton âge !

B. Pour ou contre les jeux vidéo ?

Consigne : en quelques lignes, explique si tu es pour ou contre les jeux vidéo en nuançant ton propos. N'hésite pas à utiliser les informations que tu as apprises durant la leçon.

.....

.....

.....

Réponse personnelle de l'élève

.....

.....

.....

.....

.....