

Compréhension de l'écrit.

Les jeux vidéo offrent souvent des contenus violents. Les joueurs étant acteurs et pas seulement spectateurs, nous accusons les jeux vidéo d'être la cause de la violence perpétréeⁱ hors du jeu. Ils sont de mauvais exemples.

D'abord, les effets des jeux vidéo violents sont "cumulatifs" et peuvent être "relativement durables". Pendant trois jours, 70 étudiants ont joué à des jeux vidéo, violents ou non. On les a fait ensuite participer à une compétition les opposant à un autre candidat. Ils pouvaient le punir en lui infligeant un choc sonore. Ceux qui avaient joué à un jeu violent faisaient plus de mal à leur adversaire.

Ensuite, les jeux vidéo sont addictifs et détachent de la réalité. En effet, le débat sur la violence des images existe depuis longtemps. Mais il y a une différence entre le fait d'apprécier une image violente - oeuvre d'art ou film - et le jeu vidéo. Devant un tableau ou un film le spectateur est passif, il observe. Dans un jeu, c'est lui qui contrôle les actions et les images. Il est donc l'auteur de cette violence.

Enfin, ces dernières années, le développement des jeux en réalité virtuelle ne cessent d'augmenter. Le joueur vit une expérience dans une autre réalité, par des stimulations sensorielles, généralement la vue et l'ouïe. Dans les deux minutes qui suivent la fin de l'expérience, il se sent bizarre, comme détaché de la réalité. La manipulation d'objets juste après l'expérience lui est difficile. Durant une à deux heures, sa notion des distances est perturbée, son cerveau a besoin de se réadapter au monde réel.

Malgré tous les dangers que présentent les jeux vidéo, les geeksⁱⁱ, soutenus par des recherches récentes, trouvent que ces jeux ne sont en rien responsables d'une augmentation de la violence, au contraire, ils canalisent celle naturellement présente chez l'homme.

Parce que, selon eux, la stratégie du jeu prime sur la violence. Les jeux vidéo apprennent au joueur à être actif. La matière grise augmente. Cet effet a été constaté dans certaines zones du cerveau qui sont impliquées dans la formation de la mémoire et la mise en place de stratégies.

Parce que, aussi, seuls certains profils de joueurs basculent dans la violence. Le plus souvent, les joueurs qui basculent dans le meurtre ont déjà un caractère instable. "La violence se forme chez les sujets qui développent déjà une maladie psychique " affirme Richard Ryan,. Pour elle, un enfant fait très tôt la distinction entre le virtuel et la réalité.

Parce que, enfin, la violence exprimée dans les jeux vidéo est réduite dans la vie. Les jeux vidéo sont faits pour les joueurs, par des joueurs, ils ont donc la « conscience de fiction ». Mickael J prouve qu'aux Etats-Unis, les ventes de jeux vidéo ont plus que doublé depuis le milieu des années 1990, tandis que le nombre de jeunes délinquants violents a diminué de plus de moitié sur cette période.

*Alexandre EDIP
WWW.capital.fr
Le 29-6-2017*

ⁱ Perpétrée : Exécutée.

ⁱⁱ Geeks: Personnes qui possèdent de grandes connaissances dans un domaine précis comme la technologie, l'informatique.

Questions de compréhension et d'analyse.

1-A partir d'une expression récurrente que vous **dégagerez** et d'un champ lexical dominant dont vous **relèverez** 4 termes dans les deux premiers paragraphes, **précisez** le thème du texte.

2-a) **Précisez** le référent du pronom « nous » à la ligne 2.

b) **Reformulez** la thèse soutenue par l'énonciateur.

3-a) **Relevez** des lignes 4 à 19 trois connecteurs logiques qui introduisent les paragraphes et **précisez** leur valeur et leur rôle.

b) En vous appuyant sur les connecteurs relevés, **délimitez** les arguments qui appuient la thèse du locuteur. **Reformulez**-en le dernier.

4-a) **Précisez** la valeur du connecteur « malgré » (l.) et **dites** quel est le rôle de la phrase qu'il introduit.

b) **Reformulez** la thèse adverse.

5-A partir d'une anaphore que vous **relèverez** dans les lignes 23 à 34, **délimitez** les arguments qui appuient la thèse des adversaires et **reformulez**-en le premier.