



Vrai ou faux ? Les jeux vidéo et les films violents rendent les enfants violents

{ ELLE RÉPOND }

Vanessa Lalo, **psychologue** des pratiques numériques (usage des jeux vidéo, des réseaux sociaux...).

{ POURQUOI ON EN PARLE }

Drame - En février, un jeune homme de 19 ans a tué 17 personnes dans un lycée, aux États-Unis (Amérique). Donald Trump, le président américain, a accusé les jeux vidéo violents d'être responsables de ce genre de tueries. Une étude sur le sujet vient d'être publiée.

Psychologue

Spécialiste du comportement, des sentiments et des pensées des gens.

Psychiatrique

Lié à la psychiatrie, la médecine s'occupant des maladies mentales.

Lien. « C'est faux. Il n'y a pas de lien entre les jeux vidéo et les films contenant des images violentes, et la violence des enfants et des adolescents. »

Pathologies. « Dans la réalité, la violence est toujours liée à des pathologies (des maladies) **psychiatriques**. C'est pour cela que des personnes commettent des actes dramatiques. Ce passage à l'acte n'est pas provoqué par les jeux vidéo violents. »

Différence. « Au contraire, le jeu aide parfois à canaliser (à contenir) une forme de violence. En plus, les enfants savent faire la différence entre un jeu et la réalité. Lorsqu'ils jouent au gendarme et au voleur, ils savent bien qu'ils ne sont pas en train de tuer pour de vrai. Il faut cependant faire attention, car certaines personnes ayant des troubles



psychiatriques s'enferment plus facilement que les autres dans les jeux vidéo violents. Il faut donc surveiller l'usage qu'en font les enfants. »

Comprendre. « De nos jours, tous les enfants regardent un film violent ou jouent à un jeu vidéo violent à un moment ou à un autre. La meilleure solution pour les parents n'est

pas d'interdire totalement ces jeux, car les enfants risquent de vouloir transgresser (désobéir aux) les règles. Au contraire, il faut essayer de comprendre pourquoi les jeunes recherchent ces contenus violents. L'idéal, plutôt que de les punir, est de leur proposer d'autres solutions en leur présentant d'autres jeux ou films, par exemple. »

Quels jeux vidéo permettent d'« entrer », grâce à un casque, dans un monde imaginaire recréé par ordinateur ?

Les jeux de réalité virtuelle.

PUBLICITÉ



Venez débattre avec nous !

Émission spéciale consacrée aux adolescents : Dans quel monde vivent-ils ?

Quel regard portent-ils sur l'actualité ?
Comment voient-ils le sexe opposé ?
Sont-ils vraiment « accros » aux écrans ?
A quoi rêvent-ils et qu'aimeraient-ils changer au Monde ?

Pour participer à l'enregistrement de #FLASHTALK, le rendez-vous de débat citoyen de France O, on vous attend le jeudi 29 Mars 2018, entre 12H00 et 14H00, à la Cité des Sciences et de l'Industrie !

