

A la une / Enquête

Mme Zineb Nasri, psychologue et enseignante à l'université, à liberté

“la violence des jeux n'est pas responsable de la violence humaine”

Liberté : Que pensez-vous des jeux vidéo ? Peut-on devenir accro ?

Zineb Nasri : Électroniques ou non, les jeux stimulent la réflexion, l'attention, la mémoire, la créativité. Cependant, les jeux sur ordinateur ou les consoles de jeux vidéo ont une spécificité, ils permettent de développer le “QI non verbal”, c'est-à-dire l'aptitude à manier les représentations spatiales, à utiliser des symboles, à gérer plusieurs tâches en même temps et à examiner les problèmes sous des points de vue différents.

Néanmoins, les jeux à score, non limités par le temps, peuvent provoquer à la longue une véritable dépendance. À force de répondre aux stimuli visuels et de recevoir des décharges d'adrénaline dès qu'un record est battu, notre cerveau ressent un manque sitôt la partie finie ! Voilà pourquoi certains joueurs peuvent passer des heures, voire même des nuits entières devant leur machine et développer, par conséquence, une accoutumance.

Pensez-vous que la violence dans les games peut influencer le joueur, notamment les plus jeunes ?

La violence dans les jeux vidéo n'est pas responsable de la violence humaine, mais découle plutôt de la nature humaine. Les jeux violents sont des games qui plaisent à la grande majorité des joueurs, non pas pour la violence elle-même, mais plutôt pour la rapidité et l'efficacité avec lesquelles les joueurs y trouvent la satisfaction de domination sur les autres. Ce qui reste, il faut l'admettre, un besoin naturel humain.

Enfin, les effets des jeux sont plus une question d'éducation de l'enfant que la conséquence de la violence dans le jeu. Les enfants apprennent de tout ce qu'ils voient, entendent et le reproduisent.

C'est pourquoi il est du devoir des parents de préparer l'esprit de leurs enfants à cette violence qui a toujours existé dans la réalité et qui est maintenant présente dans le virtuel. Ainsi, l'enfant sera en mesure de distinguer le bien du mal et le virtuel de la réalité.

Pourquoi les jeux violents sont les plus populaires ?

La popularité des jeux violents est donc plus liée à une faim de résolution rapide d'une confrontation amicale qui résulte en une dose de dopamine au cerveau du joueur lorsqu'il gagne.

La dopamine étant une drogue libérée par le cerveau lorsque la personne éprouve du plaisir et qui a pour but d'encourager l'humain à reproduire le comportement qui fait déclencher cette dopamine, de là le risque d'addiction aux jeux ou à tout autre déclencheur. Les jeux violents sont donc un moyen rapide de se procurer de la dopamine étant donné le dénouement rapide du déclencheur.

Quel est le rôle des parents dans tout ça ?

Que ce soit pour la console ou pour le système d'exploitation, les parents achètent la machine et se placent donc comme premier responsable. Beaucoup de parents laissent leurs enfants jouer seuls sans considérer que les valeurs incluses dans ces jeux puissent être assimilées par leur enfant. Il faut que les parents réalisent que les jeux vidéo ne remplaceront jamais leur enseignement moral. Il est clair qu'un enfant qui reçoit une éducation et une attention des parents, en ce qui concerne la violence réelle et virtuelle, ne sera, en aucun cas, affecté par ces jeux, le seul effet secondaire est d'être de mauvaise humeur lorsque l'enfant n'atteint pas son objectif. C'est une mauvaise humeur naturelle à l'humain. Maintenant, cette mauvaise humeur peut atteindre des niveaux différents. Ces niveaux de réaction dépendent de l'éducation de l'enfant et de la maîtrise de soi que

les parents lui ont inculquées. Vu que nous vivons dans une société très agressive, il faut donc choisir les jeux les moins violents et apprendre à jouer avec les enfants, ça sera une forme de surveillance et un moment agréable en leur compagnie.

Entretien réalisé par N. A.