

Indiquez si les phrases sont vraies ou fausses. Corrigez les phrases qui sont fausses.

i) La Belgique a de nos jours une plus grande importance mondiale qu'avant.

Correction si nécessaire:

ii) Bruxelles est le centre d'une nouvelle attention.

Correction si nécessaire:

iii) La Belgique a toujours été stable politiquement.

Correction si nécessaire:

iv) La Belgique est récemment devenue une société multiculturelle.

Correction si nécessaire:

v) Un des atouts de la capitale est son réseau de transport en commun.

Correction si nécessaire:

vi) Il n'y a pas beaucoup de choix de transports publics à Bruxelles.

Correction si nécessaire:

vii) Il est facile de se garer dans la ville.

Correction si nécessaire:

viii) Les touristes peuvent acheter des spécialités belges.

Correction si nécessaire:

Les jeux vidéos n'ont pas que des aspects négatifs. Certains types de jeux sont étudiés pour évaluer leur impact sur les (1) _____ et la vision des détails. Par ailleurs, si les jeux multi-joueurs sont souvent critiqués, certains joueurs de ces jeux immersifs ont quand même une très bonne

(2) _____. Parmi les bénéfices des jeux dits "violents", on pourrait même citer le développement de qualités comme la (3) _____ ou encore la capacité à

(4) _____ ou à ne pas se décourager.

En fin de compte, les jeux très violents ne peuvent pas être tenus seuls responsables de passages à des actes violents. (5) _____ de personnalité ou des troubles psychiatriques souvent pas encore diagnostiqués.

Marie-Christine Mouren
Marie-France Le Heuzey



LES JEUX VIDÉO SONT-ILS DANGEREUX POUR LES ENFANTS ?

Marie-France Le Heuzey, praticien hospitalier, psychiatre, exerce à l'hôpital Robert Debré. Elle anime une consultation spécialisée dans les troubles en lien avec l'école. Elle est auteure de plusieurs ouvrages sur l'anorexie et l'hyperactivité.

Pédopsychiatre, professeur des universités et praticien hospitalier, Marie-Christine Mouren est en charge du service de psychiatrie de l'enfant et de l'adolescent à l'hôpital Necker-Enfants malades de Paris.

Émission proposée par Clément Moutiez

Extrait



Télécharger le fichier MP3

Transcription

[Cliquez ici pour Fermer](#)

Clément Moutiez : Dans la palette des jeux vidéo qui existent aujourd'hui, est-ce que vous pourriez définir ceux qui sont les plus dangereux finalement pour l'enfant et l'adolescent ? Il y a des jeux de sport, des jeux de simulation de vie aussi qui sont peut-être ceux qui enferment le plus l'enfant dans un monde virtuel.

Marie-France Le Heuzey : Je trouve que dans les études portant sur les jeux vidéo, il y a très peu d'études qui justement analysent les bénéfices et les inconvénients spécifiques de chaque type de jeu. Certains types de jeux, comme les jeux de tir, de visée, ceux-là sont un peu plus étudiés parce qu'en effet on évalue leur intérêt éventuel pour améliorer les capacités d'attention fine et de vision des détails. Mais moi, je ne connais pas d'études qui ont vraiment comparé, par exemple, les jeux sportifs à des jeux de simulation de vie, etc. Donc je ne peux pas, malheureusement, répondre à cette question. Et puis il y a des joueurs dans les jeux massivement multijoueurs, enfin les fameux jeux vraiment très immersifs*, qui ont une très bonne insertion sociale par ailleurs et qui n'ont pas de conséquences négatives importantes, donc je ne peux pas les qualifier de mauvais jeux. Il y a même eu une étude, d'un auteur qui est assez célèbre dans le domaine des jeux vidéo, qui montre que même les jeux violents peuvent avoir un intérêt pour les enfants, pour leur apprendre un certain nombre de qualités comme la persévérance, faire face à l'adversité*, ne pas se décourager, donc il y a même des auteurs qui trouvent des bénéfices aux jeux violents, alors que quand même les jeux violents peuvent poser d'autres problèmes.

Clément Moutiez : Madame Mouren, sur cette question des jeux qui entraînent l'enfant dans une vie virtuelle, est-ce que vous, vous ne pensez pas que ces jeux-là sont peut-être plus dangereux que d'autres plates-formes* ?

Marie-Christine Mouren : Je pense que la dangerosité, c'est un tout et que la fragilisation d'une personne, sa vulnérabilité*, c'est un tout, c'est multifactoriel*, il y a beaucoup de composantes qui entrent en jeu. Alors, que les jeux vidéo très violents, très virtuels, puissent être une de ces composantes, je crois que je serais mal venue de dire « certainement pas », parce que je n'aurais pas de preuve de dire cela ; mais en aucun cas, un passage à l'acte violent, on a eu des exemples, dans les derniers mois ou années, ne peut être mis, vraiment d'une façon claire, en rapport avec un attrait pour des jeux vidéo. Il faut des facteurs, à mon avis, de personnalité ou des troubles psychiatriques souvent pas encore diagnostiqués. Le jeu vidéo violent apporte peut-être un poids supplémentaire, mais en aucune façon il ne fera le meurtrier ou le passage à l'acte violent, moi j'ai du mal à croire ça quand même.

Visite de la ville de Bruxelles

Nichée dans la partie nord de l'Europe et jouxtant la France, les Pays-Bas, l'Allemagne et le Luxembourg, la Belgique est dorénavant un acteur majeur de la scène internationale, mais c'est sa capitale francophone, Bruxelles—qui est le siège de l'Union européenne—*vers* laquelle convergent tous les regards.

Autrefois *considérée* comme la timide petite sœur de la France, appréciée uniquement pour sa bière, ses frites et son chocolat, la Belgique a *regagné* ses lettres de noblesse, au prix toutefois d'une instabilité politique consécutive à son multiculturalisme ancestral.

La ville *elle-même*, cependant, est très agréable et possède de nombreux attraits touristiques auxquels il est possible d'accéder facilement grâce à son excellent réseau de transport en commun. Un ensemble complexe de voies de communication terrestres (métro, autobus et trains) couvre en effet *à peu près* chaque centimètre de la ville. Seuls les taxis semblent curieusement absents. Et la location d'une voiture ne s'avère pas être la solution la plus pratique en ville puisque les espaces de stationnement sont *rare*s et *chers*.

Alors qu'une lumière dorée semble baigner la ville en après-midi, *n'hésitez pas* à flâner dans Bruxelles ou à *vous asseoir* à une terrasse pour boire une bière et manger leurs fameuses frites. Et *ne partez* surtout *pas* sans une boîte de leurs sublimes chocolats !