

Les jeux vidéo

- 1) Les principales consoles.
- 2) Les dangers des jeux vidéo
- 3) Les jeux vidéo ont-ils une influence sur les utilisateurs

1) Les principales consoles

Gameboy color : Sortie en Europe en 1999. Type de console : console portable.

Gameboy Advance : Sortie en Europe en 2001. Type de console : console portable.

PlayStation : Sortie en Europe en 1995. Type de console : Console de salon.

Playstation 2 : Sortie en Europe en 2000. Type de console : Console de salon.

Xbox : Sortie en Europe en 2002. Type de console : Console de salon.

Xbox 360 : Sortie en 2005. Type de console : Console de salon.

Nintendo DS lite : Sortie en Europe en 2006. Type de console : console portable.

Playstation 3 : Sortie en Europe en 2007. Type de console : Console de salon.

Xbox One : Sortie en Europe en 2013. Type de console : console de salon.

Playstation 4 : Sortie en Europe en 2013. Type de console : console de salon.

Source : wikipédia.org

2) Les dangers des jeux vidéos

Les jeux vidéo peuvent être dangereux pour la santé. Ils peuvent être utilisés mais avec précaution. De plus, la plupart des parents ne surveille pas leurs enfants quand ils jouent. Certains parents voient les jeux vidéo comme des appareils de loisir, d'autres les interdisent à leurs enfants. Mais il y a un juste milieu. Les enfants peuvent jouer mais sous surveillance des parents. Les gens épileptiques* ou ayant des maladies liées au cerveau ou au cœur ne devraient pas jouer (ou très peu) aux jeux vidéo.

*Epileptique : Personne souffrant de crise d'épilepsie : fonctionnement anormal de l'activité électrique du cerveau.

3) Les jeux vidéo ont-ils une influence sur les utilisateurs ?

D'après le site : <http://www.créatif-public.net>

Les jeux vidéo aurait une influence néfaste pour le comportement mais bénéfique pour l'apprentissage.

La popularité des jeux vidéo auprès des enfants et adolescents : les utilisateurs âgés de 12 à 17 ans passent en moyenne près de 3 heures par jour devant un écran. quant aux enfants âgés de 6 à 11 ans, ils passent en moyenne 2 heures par jour devant un écran.

Hors du cadre scolaire, les jeux vidéo sont perçus comme une perte de temps qui nuit à l'exécution des devoirs et stimule l'agressivité. Il n'empêche que les défenseurs des jeux vidéo à des fins éducatives font valoir qu'ils sont bénéfiques pour les apprentissages.

Emma Veiga, Lielou Lantigner et Loann Lenfant.

