

Exercice 4: Les mondes virtuels

Felix, un de tes camarades de classe, est un joueur. Il a peu de temps à consacrer à l'école ou à ses amis car il passe beaucoup de temps sur son ordinateur portable. Quels sont les besoins qu'il satisfait par ce comportement?

- Qu'est-ce que cela a à voir avec le besoin de s'amuser ?
- Quel est le rapport avec le besoin de pouvoir ?
- Qu'est-ce que cela a à voir avec le besoin d'amour et d'appartenance ?
- Qu'est-ce que cela a à voir avec le besoin de liberté ?
- Qu'est-ce que cela a à voir avec le besoin de sécurité et de survie?

Vos notes

Solution:

- **Joie : colorier, découvrir de nouvelles choses, oublier le temps et tout ce qui vous entoure.**
- **Pouvoir : capacités et pouvoirs que vous n'avez pas en tant qu'être humain.**
- **Amour et appartenance : enthousiasme, joie**
- **Liberté : décider par soi-même**
- **Sécurité et survie : sensations fortes, mais rien ne peut vraiment arriver**

Aussi excitant et tentant que cela puisse être de se plonger dans des mondes de jeux virtuels, Félix ne doit pas oublier ses besoins fondamentaux dans le monde réel. Si vous en faites trop avec les jeux, vous perdez la liberté de décider vous-même de l'utilisation de votre temps, ainsi qu'un bon contact avec vous-même et vos semblables.