

Le Test Clinique Tetris?

Soumis par Aurelie Lamberet

Chaque année, le score global de la population au QI augmente, laissant ainsi un large fossé entre les générations que nombres de psychologues ont tenté d'expliquer, cherchant les origines de ce phénomène que l'on connaît sous le nom de "Flynn Effect". Lyle Bass-Kruger, de Clinton, New York attribue quant à lui cette augmentation régulière à la complexification de notre environnement... Et selon lui, le simple jeu de Tétris suffit à le montrer. Des études antérieures avaient déjà montré que le taux de glucose dans le sang s'abaissait lorsque l'on jouait au tétris, indice que d'aucuns considèrent comme révélateur de l'accroissement de l'activité cérébrale. Avec le temps et l'expérience, ce taux de glucose revient à la normale et se stabilise, signant ainsi l'effet de l'apprentissage : le cerveau travaille de moins en moins à résoudre les problèmes posés par le jeu (et probablement toutes les catégories de jeu type "casse-tête") Bass-Krueger souhaitait toutefois tester cet effet pour en noter l'ampleur. Pour cela, il entreprit de faire jouer pendant 15 minutes, quelques douzaines de personnes, à la suite de quoi il leur donna un exercice de raisonnement spatial tel que ceux que l'on trouve dans les batteries de test de QI. Comparé à un groupe contrôle, les personnes ayant joué au Tetris pendant 15 minutes se révélèrent bien plus efficaces! Même avec seulement 15 minutes de jeu, leur performance au test de raisonnement visuo-spatial se chiffrait à 55% supérieure à celle du groupe contrôle...

L'idée selon laquelle les jeux vidéos boostent les capacités cérébrales - objectivée par l'augmentation de score aux tests de QI - rappellent d'intéressantes questions abordées auparavant : les jeux vidéos, de par leur aspect ludique, permettent d'envisager des stratégies compensatoires remplaçant certaines rééducations. On peut par exemple bien volontiers imaginer booster les capacités de malades Alzheimer avec des jeux de mémoire (ce qui se fait déjà!). Cela permet aussi de se pencher une nouvelle fois sur le jeu vidéo dans son aspect "outil de mesure"... Des corrélations entre certains jeux et certains tests permettent d'envisager l'usage des jeux en tant que... Test clinique!