

## Fiche « Jeux en ligne »

<b>Ancrage pédagogique</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Apprentissage collaboratif au travers des jeux en ligne</li><li>Projets transversaux et disciplines</li></ul> 
<b>Définition et usages</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Définition</li><li>→ Typologie</li><li>→ Opportunités de cet usage</li><li>→ Risques</li></ul> 
<b>Fiches juridiques à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Transactions sur Internet</li><li>→ Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</li><li>→ Vie privée et protection des données à caractère personnel</li></ul> 
<b>Boite à outils pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Activités avec connexion facultative</li><li>→ Activités sans connexion</li></ul> 
<b>Pour aller plus loin</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>→ Articles</li><li>→ Ouvrages</li><li>→ Sites web</li></ul> 

## Ancrage pédagogique

<b>Titre de l'activité</b>	<b>Apprentissage collaboratif au travers des réseaux sociaux : opportunités et risques</b>
<b>Projets et disciplines</b>	<b>Projets transversaux :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Etwinning ;</li><li>▪ Passeport Tic ;</li><li>▪ Education à la citoyenneté ;</li><li>▪ Éducation aux médias.</li></ul> <b>Disciplines :</b> <ul style="list-style-type: none"><li>▪ Cours philosophiques</li><li>▪ Eveil - Histoire – Géographie (selon les jeux)</li></ul> <b>Dès la 1e secondaire.</b>

## Les jeux en ligne : définition



Les jeux qui s'utilisent avec un accès internet sont nommés jeux en ligne. Ils se jouent sur un pc muni d'une connexion, sur une console avec une connexion (*PlayStation3* de Sony et *Wii* de Nintendo notamment) ou sur un téléphone portable.

Le jeu en ligne peut se jouer seul ou à plusieurs, voire en très grand nombre.

Gratuit ou payant, il offre au joueur la possibilité de décliner son identité réelle ou, au contraire, de masquer celle-ci.

## Typologie des jeux



Au vu du succès commercial, le jeu en ligne est en plein essor et ne cesse de se renouveler. De nombreux systèmes de classement permettent de les différencier. Nous proposons un classement basé sur les types de compétence à mobiliser dans le jeu.

## Les différents types de jeux

### Caractéristiques

Un jeu en ligne associe différents types de tâches à réaliser, combine des univers, varie ou complexifie les contraintes et possibilités offertes au joueur (le gameplay).

Il est possible de distinguer deux grandes tendances en fonction des principales compétences sollicitées.

### Jeux basés sur l'action

#### Des jeux basés sur l'action

Au travers d'univers variés, ils sollicitent réflexes, prévision, rapidité, sang-froid, coordination des yeux et des mains et une maîtrise avancée des commandes.

#### Exemples

- Les jeux de sport qui proposent la pratique d'un sport au travers un match ou une compétition : courses, football, basket, tennis, athlétisme, etc ;
- Les jeux de combat qui opposent deux personnages sur une plateforme ou qui proposent d'endosser le rôle d'un personnage et de le faire évoluer dans un parcours.


<p><b>Jeux basés sur la réflexion et l'exploration</b></p>	<p><b>Des jeux basés sur la réflexion et l'exploration</b></p> <p>Il s'agit de jeux où prédominent davantage la réflexion, la planification et l'exploration. Ils sollicitent principalement la logique et la pensée et nécessitent patience, observation, réflexion, méthode.</p> <p><b>Exemples</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les jeux de gestion ou de stratégie qui proposent de gérer les ressources disponibles pour atteindre des objectifs comme lancer une guerre, développer une ville, diriger une équipe sportive ;</li> <li>▪ Les jeux de simulation qui proposent la pratique d'une activité : piloter un boeing, pratiquer le snow-board, faire du step ;</li> <li>▪ Les jeux de réflexion tels les puzzles, les énigmes, les casses têtes, les jeux de calculs, de logique ;</li> <li>▪ Les jeux de cartes comme le poker, le black jack en ligne.</li> <li>▪ Les jeux de hasard comme le casino en ligne (roulette, machine à sous, craps, jackpot, cartes à gratter, etc.) basés uniquement sur le hasard.</li> </ul>
<p><b>Jeux mixtes</b></p>	<p><b>Des jeux mixtes</b></p> <p><b>Certains jeux combinent des compétences qui allient l'action, à la réflexion et l'exploration.</b></p> <p><b>Exemples</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les jeux d'aventures qui proposent des périples jonchés d'énigmes, de pièges, de dangers. Ils nécessitent observation, réflexion mais aussi habilité et réflexes. Différents univers fantastiques sont exploités (jungle, villes, cités médiévales, temples, etc.) ;</li> <li>▪ Les jeux de rôle demandant au joueur d'incarner virtuellement un personnage de manière cohérente et structurée afin d'accomplir une mission. Le joueur est amené à parler, interagir et se comporter selon une ligne de conduite précise. Ces jeux sollicitent l'imagination du joueur.</li> </ul>
<p><b>Jeux massivement multi-joueurs (MMO)</b></p>	<p><b>Les jeux massivement multi-joueurs (MMO)<sup>1</sup> peuvent être de réflexion ou d'action.</b></p> <p>Un dernier type vaut la peine d'être présenté même si il ne se base pas sur la classification en compétences. Il s'agit des jeux massivement multi-joueurs. Le MMO est un jeu en ligne particulier caractérisé, comme son nom l'indique, par l'importance du nombre de joueurs y participant simultanément. La particularité de ce type de jeu est la persistance de son univers, c'est-à-dire le fait que le jeu se poursuit, que le joueur y soit connecté ou non. Parmi les types de jeux présentés plus haut, les jeux de tirs, les jeux de stratégie et les jeux de rôles (World of Warcraft, exemple particulièrement populaire) existent en MMO<sup>2</sup>. Les caractéristiques des MMO induisent des opportunités et des risques spécifiques.</p>




<sup>1</sup> de l'anglais massively multiplayer online

<sup>2</sup> Respectivement : MMOFPS Massively Multiplayer Online First Person Shooter, MMORTS Massively Multiplayer Online Real-Time Strategy et MMORPG Massively Multiplayer Online Role Playing Game.

<p><b>Autre classification</b></p>	<p>Il est aussi possible de classer les jeux en fonction des types de confrontation que doit affronter le joueur.</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Seul contre l'environnement : à l'aide des ressources disponibles, il relève des défis et obstacles générés par le serveur du jeu. Les niveaux de jeu auxquels accède le joueur déterminent la difficulté du jeu.</li> <li>▪ Seul contre d'autres joueurs : il s'agit ici de gagner des points ou d'augmenter la puissance de son personnage. La compétition et la rivalité sont particulièrement présentes entre les joueurs, même s'il existe une certaine éthique à respecter</li> <li>▪ En groupe contre d'autres groupes : Au sein de MMO, les joueurs, associés en guilde ou royaume, jouent contre d'autres guildes. Ici, la coopération, la cohésion, l'organisation, la gestion d'équipe, la communication entre joueurs d'une même communauté sont valorisées.</li> </ul>
------------------------------------	--

 <p>Attention</p>	<p>Suivant les jeux et les univers proposés : la violence, le contenu sensible, la publicité, le commerce en ligne sont plus ou moins présents.</p>
--	---

	<p><b>A consulter</b></p> <p>Jeuxonline.info est un site d'information sur les jeux massivement multi joueurs. Des articles sont disponibles à l'adresse suivante :  <a href="http://www.jeuxonline.info/article/fdi_1">http://www.jeuxonline.info/article/fdi_1</a></p> <p>Un dossier « les jeux vidéo massivement multi-joueurs : du virtuel au réel » réalisé par le forum des droits de l'Internet <a href="http://www.foruminternet.org/">http://www.foruminternet.org/</a> sur base du forum organisé par JeuxOnline.info :  <a href="http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/dossier-jeux-20060626.pdf">http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/dossier-jeux-20060626.pdf</a></p> <p>Des informations sur les catégories de jeux en ligne sur le site :  <a href="http://www.saferinternet.be">http://www.saferinternet.be</a> et plus précisément sur :  <a href="http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr.html#11">http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr.html#11</a></p> <p>Diverses informations également sur le site Pegi Online :  <a href="http://www.pegionline.eu/fr/index/id/47/">http://www.pegionline.eu/fr/index/id/47/</a></p>
---	--

## Opportunités des jeux en ligne

### En résumé...

Le jeu en ligne chez les jeunes est une question sensible sujette à de nombreux débats. S'il est vrai que le jeu en ligne comporte des risques et des désavantages, il est également source de divertissement relativement actif, vecteur d'opportunités et de compétences.

#### Opportunités pédagogiques

#### → Les jeux en ligne... vecteur d'aptitude et de compétences :

- renforçant les attitudes positives envers la technologie ;
- développant des habilités scolaires ;
- favorisant la coordination et les aptitudes visuelles ;
- suscitant parfois le travail en équipe et la coopération.

#### Opportunités sociales

#### → Les jeux en ligne permettent aux adolescents de s'approprier des règles et de devenir un acteur à part entière du jeu :

- l'opportunité de développer une éthique propre à la communauté de joueurs ;
- l'acquisition d'un sentiment d'estime de soi.



Lire toutes les informations relatives aux « opportunités » des réseaux sociaux



Lire aussi toutes les informations relatives aux opportunités des réseaux sociaux et du téléchargement et commerce en ligne (Cf. fiches spécifiques)

## Opportunités pédagogiques des jeux en ligne

### Le jeu suscite aptitudes et compétences



Caractéristiques  
de l'opportunité

#### Aptitudes et compétences cognitives et organisationnelles

- La pratique du jeu en ligne contribue à développer des attitudes positives envers la technologie. Elle encourage son initiation et son développement auprès du joueur.
- Dans le cadre d'une pratique saine, de nombreux types de jeux en ligne favorisent le développement d'habiletés scolaires, comme la lecture et les mathématiques ou même l'apprentissage de l'anglais.
- Les jeux, tout comme le cinéma, la télévision ou l'informatique suscitent des aptitudes visuelles, spatiales et graphiques<sup>3</sup> car ils proposent une diversité importante de configurations stimulantes, allant du plan fixe en deux ou trois dimensions à une progression dans un décor à partir d'un point de vue subjectif ou d'un point de vue objectif serré ou large.
- Selon les types, le jeu en ligne peut favoriser le développement de la coordination des yeux et des mains, les réflexes, la rapidité ou/et la réflexion, la logique, la résolution de problèmes, la planification, la mémoire.
- Les MMO basés sur une organisation en communauté favorisent le travail en équipe, la coopération, les rencontres.



<sup>3</sup> GREENFIELD P., *Du rôle des jeux vidéo dans l'évolution des compétences cognitives*, in *Médiamorphose*, n°3, 2001, pp.51-60.

## Opportunités sociales des jeux en ligne

### Acceptation de règles et éthique



#### Caractéristiques de l'opportunité

Dans de nombreux jeux, le respect d'un ensemble de règles explicites fonde l'éthique des joueurs. Une série de commentaires ou de comportements (tricherie, fraude, agressivité), au sein du jeu ou entre joueurs, sont jugés inappropriés et éventuellement sanctionnés par une exclusion de la communauté voire du jeu. Par exemple, les joueurs qui s'enrichissent par le meurtre et le vol des objets de leurs victimes sont nommés Player Killers et sont désapprouvés voire exclus.

Cette expérience des règles et d'une éthique peut dans certaines circonstances, favoriser chez les jeunes l'adhésion à certaines valeurs et la compréhension de l'importance des règles sociales. Elle peut aussi servir, dans le cas de joueur bafouant les règles, d'expérimentation bénigne de la transgression des limites propres à l'adolescence.

### Réconfort et estime de soi



#### Caractéristiques de l'opportunité

L'adolescent rencontre des difficultés propres à son âge et peut les vivre avec un certain sentiment d'incompréhension. Par exemple, les relations sociales ne sont pas nécessairement évidentes pour lui et peuvent paraître complexes et imprévisibles. Dans ce contexte, le jeu lui apporte une sorte de réconfort social. Par exemple, les liens fondés entre les membres des guildes des MMO sont très soudés et ancrés dans le quotidien des joueurs.

De plus, les jeux en ligne ne connaissant pas de frontière, il est possible de rencontrer des joueurs de cultures, origines, langues diverses. Ce côté multi-culturel plaît beaucoup aux jeunes joueurs.

Ce réconfort peut s'accompagner, de manière variable selon les types et difficultés de jeux, d'un renforcement de l'estime de soi par la réussite d'une épreuve, (sauver la princesse, remporter le trésor, ramener les boules de cristal) mais aussi par l'évaluation de son habilité, de sa vivacité, de sa persévérance.

Selon les types, le jeu en ligne permet également à l'adolescent d'assouvir un besoin de liberté et de capacité à agir sur des événements.



#### Réflexions à pratiquer en classe

Face aux potentialités du jeu, il peut être intéressant, en classe, de stimuler l'autoréflexivité des jeunes.

- Quels sont les jeux qu'ils apprécient et pourquoi ?
- Que ressentent-ils quand ils jouent ?
- Que leur apportent ces jeux en termes de compétences, de règles, de liens sociaux ?

De même il convient de s'interroger avec la classe sur les raisons qui font que beaucoup d'adultes critiquent ces pratiques de jeu qui sont pourtant un moyen plus actif de se divertir que la télévision.

- Que pensent les adultes qui les entourent de ces pratiques de jeu ?
- Sont-ils d'accord avec ces réflexions ?



### **A consulter**

E-mondo est un projet initié par le CRDP de Grenoble et destiné spécifiquement aux enseignants. Ce jeu de rôle est pédagogique et éducatif, son accès est réservé aux élèves et aux étudiants:

<http://www.crdp.ac-grenoble.fr/i-mondo/>.



### **A lire**

DE LORIMIER J., *Ils jouent au Nintendo : mais apprennent-ils quelque chose ?*, Montréal, Québec, Les Éditions Logiques, 1991.

## Risques des jeux en ligne En résumé...

Comme de nombreux objets sociaux, ce média n'est pas mauvais en soi. Cependant, il inquiète particulièrement du fait de sa nouveauté et reste parfois incompréhensible pour les autres générations. Il est donc utile d'enrichir notre propre vision des jeux ainsi que de stimuler l'esprit critique des jeunes par rapport aux contenus et effets de ceux-ci afin qu'ils développent une utilisation appropriée.

### Risques pédagogiques

- **Gestion du temps...**  
ou, quand il ne reste plus de temps pour l'apprentissage scolaire !

### Risques sociaux

- **Contenu sensible qui peut être présent dans divers aspects du jeu en ligne :**
  - images et scènes du jeu ;
  - communauté virtuelle.
- **Violence dans les jeux en ligne**
- **Stéréotypes sexuels:**
  - représentations des rôles propres aux jeux en ligne ;
  - conséquences sur la construction des rôles sexuels des jeunes.
- **Publicité :**
  - dans le jeu, elle est ciblée en fonction du profil ;
  - par le jeu pour créer ou renforcer l'addiction.



**Lire toutes les informations relatives aux « risques » des blogs**



**Lire aussi toutes les informations relatives aux risques du téléchargement et commerce en ligne (Cf. fiches spécifiques)**

## Risques pédagogiques des jeux en ligne

### Temps de jeu et addiction

La cyberdépendance est la principale crainte exprimée au sujet des jeux en ligne. Selon de nombreuses études, une pratique intensive du jeu en ligne correspond rarement à de l'addiction. S'il existe des cas de réelle addiction, au sens clinique du terme, ceux-ci sont extrêmement marginaux, contrairement à ce que la presse dénonce. La peur d'une l'addiction pathologique est une réaction compréhensible au regard du temps que passent certains jeunes à jouer en ligne. En effet, même des jeux simples peuvent facilement maintenir un joueur en haleine très longtemps et induire une forte envie de rejouer, une excitation ressentie suite au succès et le désir de persévérer. Un « solitaire » ou le classique jeu « Tetris » peuvent faire cet effet à de nombreux joueurs. Il est donc important de nous soucier des tendances compulsives et addictives des jeunes, particulièrement attirés par les jeux en ligne sans les assimiler à de l'addiction pathologique.

Pour un adolescent, s'ouvrant et découvrant la société dans laquelle il vit, l'univers fantasque, romanesque ou encore libérateur du jeu en ligne peut induire une fascination qui alimente son désir d'y rentrer. L'analyse des réels cas d'addiction tend à montrer que les jeux fonctionnent essentiellement comme des refuges.<sup>4</sup>

Par ailleurs, il existe souvent une relation entre des comportements addictifs envers les jeux en ligne et une situation problématique : des problèmes familiaux, scolaires ou autres.

#### Le temps de jeu

Il est délicat d'estimer un temps de jeu limite pour chaque joueur. De nombreux facteurs (âge, personnalité, environnement, situation du joueur) influencent la durée d'un temps de jeu « sain » et délimitent une pratique excessive. Ces critères sont précisément :

- la perte de lien social, la diminution des relations avec sa famille, ses amis ;
- une humeur ou une disponibilité altérée, la perte d'envie de passer du temps avec les autres ;
- la conviction du joueur que les réels contacts interpersonnels se déroulent en ligne ;
- la modification du sommeil et des pratiques alimentaires ;
- la perturbation des activités scolaires et des résultats par manque de temps consacré ou par manque de sommeil.

Ils relèvent d'une modification du développement normal du jeune. Cependant, il est important de restituer ces signaux d'alarme dans le contexte général de la vie du jeune. Il est souhaitable de prendre un certain recul et de replacer l'attitude du jeune dans le contexte de l'adolescence et ses enjeux spécifiques avant de parler de cyberdépendance, d'addiction, d'accoutumance.

#### La particularité des MMO(RPG)

Certaines spécificités du déroulement du jeu en ligne favorisent particulièrement l'addiction : le déroulement 'en continu' du jeu, la possibilité perpétuelle d'y prendre part et la présence ininterrompue de participants.



Caractéristiques  
du risque



<sup>4</sup> <http://www.pedagojeux.fr/sujets-sensibles/la-dependance-presumee-au-jeu>

En ce qui concerne les jeux massivement multi joueurs, la persistance de l'univers du jeu et son évolution incessante peuvent s'avérer frustrantes pour le joueur. Il peut sauvegarder sa partie et conserver ses résultats mais son départ du jeu, alors que d'autres joueurs persévèrent, met en péril ses acquis. De plus, le joueur n'est plus le centre du jeu (comme dans le cas des jeux hors ligne ou des jeux où le joueur est seul contre l'environnement) mais un élément parmi d'autres. La rudesse de la compétition peut être renforcée par le nombre important de joueurs et l'inégalité de leur temps de jeu. Le joueur a le sentiment de ne plus dominer le jeu et de rater inévitablement des événements importants.

Un autre aspect particulièrement addictif des jeux massivement multi joueurs et principalement des jeux de rôles (M.M.O.R.P.G) résulte de l'importance de l'interaction avec les autres joueurs. Le joueur se construit des liens privilégiés avec les autres et a le sentiment d'appartenir à une communauté.

### Comment agir ?

#### Stimuler le dialogue

Agir vis-à-vis d'un jeune dans une situation délicate nécessite une attitude compréhensive. Dans un contexte constructif, le jeune peut lui-même estimer avec perspicacité le rapport entre la satisfaction, la gratification, le plaisir à jouer d'une part et, d'autre part, le temps de jeu et ses conséquences sur ses autres centres d'intérêt et plus largement sa vie sociale.

Le débat persiste quant à l'intérêt d'instaurer des règles sévères en termes de fréquence, de durée, de plage horaire. Il est toutefois recommandé de restaurer chez le jeune joueur des impératifs à respecter : les besoins primaires (alimentation, sommeil, hydratation) et l'engagement scolaire. Il est utile de trouver des solutions concrètes avec le jeune pour réinstaurer des habitudes et des repères structurants, cadrer ses envies de jeu en ménageant des possibilités pour la réalisation d'autres aspects essentiels de sa vie (vie sociale, loisirs, vie familiale). Si les mœurs évoluent, le contrôle de soi, la gestion du temps et l'auto-discipline restent des aptitudes essentielles pour pouvoir vivre ensemble, au sein de la société.

La conscience du danger de l'addiction et de ses conséquences en dehors de la vie virtuelle est présente et explicite dans le monde des joueurs de MMO. Les joueurs témoignant d'un investissement excessif dans le jeu sont désignés par la communauté comme des « nolife », littéralement des « sans-vie ».

Le plaisir dans le jeu virtuel, l'attrait pour les jeux en ligne sont des phénomènes relativement neufs. Pourtant, le jeu est très ancien et particulièrement commun à grand nombre de sociétés ou microsociétés. Cette pratique des adolescents revêt donc à la fois une similitude intelligible aux différentes générations et des particularités délicates à saisir. Le patrimoine et la société globalisée dont héritent les jeunes ne sont pas une mince affaire. Il peut donc s'avérer judicieux de réfléchir avec eux sur les atouts de la société contemporaine et les aptitudes qu'elle valorise d'une part et, d'autre part, sur les repères qui restent nécessaires au 'vivre ensemble' comme par exemple : la gestion du temps et la planification d'objectifs à long terme, le bienfait des relations sociales, la pratique d'exercice physique. Enfin, il peut être intéressant de profiter de cette réflexion sur les jeux pour questionner les jeunes sur leur rapport au temps et de les éveiller au fait qu'il se décline en horaires, en calendriers, en activités (comme les repas, le sommeil). Le temps est aussi une norme sociale qui permet de vivre ensemble.





### A pratiquer en classe

Enseignement.be propose une fiche sur les mondes virtuels qui donne un lien informatif sur les mondes virtuels et des usages pédagogiques glanés sur le Net très intéressants à pratiquer en classe :

<http://www.enseignement.be/index.php?page=25499&navi=2464>

Voir exercice pédagogique



### A consulter

#### Sites

Le site des espaces publics numériques de Wallonie propose des fiches thématiques dont une sur les jeux en ligne. Il donne quelques conseils intéressants :

[http://www.udaf53.fr/Contenu\\_famille\\_medias/fiche\\_jeux.pdf](http://www.udaf53.fr/Contenu_famille_medias/fiche_jeux.pdf)

Le site « Internet sans crainte » propose de l'information sur la dépendance ainsi que sur les jeux en ligne :

<http://www.internetsanscrainte.fr/s-informer/risques-dependance>

Le site « e-enfance » propose de l'information sur les jeux en ligne :


<http://www.e-enfance.org/blog/index.php/Jeux-video-en-ligne>

Le site <http://www.pedagojeux.fr/> propose l'avis d'un psychiatre :

<http://www.pedagojeux.fr/sujets-sensibles/la-dependance-presumee-au-jeu>

## Risques sociaux des jeux en ligne

### Contenu sensible

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Certains jeux contiennent un langage grossier, des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination ou à la haine raciale, des scènes de nudité, des scènes violentes ou effrayantes, des scènes référant à la consommation de drogues ou incitant à jouer aux jeux de hasard. Ces jeux peuvent être de tous types : guerre, combat, aventure, horreur, hasard, stratégies ou jeu de rôles et leurs variantes massivement multi joueurs. Les jeux de sports en particulier peuvent diffuser des stéréotypes raciaux.</p> <p>Le système européen de classification par type de contenu PEGI a été développé dans le but de prévenir la présence de contenu sensible dans le jeu.</p> <p>Les communautés virtuelles existant autour des jeux en ligne peuvent, elles aussi, générer des communications entre joueurs et des comportements déplacés. Les joueurs peuvent renvoyer d'autres joueurs à des sites dont le contenu peut être inapproprié à des mineurs. Le système POSC<sup>5</sup> met à disposition des joueurs des procédures permettant de communiquer la présence de contenus inappropriés (illicites, choquants, dégradants, dépravanants, menaçants, obscènes, racistes et discriminatoires).</p> <p>De plus, si les liens sont forts dans une communauté de joueurs, un jeune peut être amené à communiquer des données personnelles (adresse, numéro de téléphone, photo) ou à rencontrer ces joueurs en dehors du jeu. Outre le fait que ces données peuvent être utilisées par la suite par des firmes sponsors des jeux, il est important de sensibiliser les jeunes à la facilité d'usurpation d'identité dans les jeux. Il existe généralement une page de feedback sur le site des jeux ou des procédures spécifiques de réclamation permettent de dénoncer les propos ou comportements inadéquats. Bien que chacun puisse se sentir seul, isolé ou impuissant derrière son écran, le cyberharcèlement et le cyberdélit sont punissables par la loi<sup>6</sup>.</p> <p>Certains groupuscules ou extrémistes tentent de prendre contact avec des joueurs de jeux en ligne, de type jeux de tir ou de guerre. C'est le cas de Battlefield II, un jeu de tir populaire et assez violent, dans lequel des groupes néonazis ont pris contact avec des jeunes en vue de les recruter.</p>
---	--



#### A consulter

Fiche juridique les contenus illicites ou préjudiciables pour les jeunes.



#### Plus d'infos :

Sur le site européen PEGI Online : <http://www.pegionline.eu/fr/index/id/45/>



<sup>5</sup> <http://www.pegionline.eu/fr/index/id/46/>

<sup>6</sup> <http://www.pegionline.eu/fr/index/id/45/>

## Violence



### Caractéristiques du risque

Il n'y a pas de réel consensus au sujet des conséquences (passage à l'acte) d'une pratique assidue des jeux violents. De nombreuses études s'accordent cependant à dire que ce genre de pratique intensive favorise les comportements agressifs à court terme et l'expression de comportements hostiles. La vigueur de la compétition qui y prévaut peut contribuer à encourager les comportements compétitifs et diminuer l'altruisme et l'empathie. Il n'a pas été prouvé que les jeux violents puissent induire des effets à long terme sur l'agressivité ou la violence.

Selon Nachez et Schmoll, les adolescents font la différence entre la réalité quotidienne et la fiction du jeu et sa violence virtuelle. « Les jeux vidéo en ligne montrent que violence et sociabilité ne s'opposent pas, mais qu'elles ont au contraire un lien génétique. La figuration et la mise en scène de la violence, aussi bien que la violence effectivement vécue dans le jeu, ne provoquent pas de débordements et de dérives sociopathes dans la réalité, mais sont au contraire le prétexte d'une sociabilité, un moyen ludique de se conformer à un savoir-vivre-ensemble, dans la réalité autant qu'au sein du jeu. »<sup>7</sup>



### A pratiquer en classe

Le site eTwinning propose différents modules dont l'enseignant peu s'inspirer. Un thème lié à la problématique de la construction identitaire : « Qui suis-je sur la toile ? Qui suis-je dans la vie ? »

[http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who\\_am\\_i.htm](http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who_am_i.htm)



### A lire

Magazine « ça s'exprime »

[http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob\\_sante/itss/index.php?aid=114](http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob_sante/itss/index.php?aid=114)

NACHEZ M., SCHMOLL P., Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne, in Sociétés n°82, 2003/4.

<http://www.cairn.info/revue-societes-2003-4-page-5.htm>

Le site <http://www.pro-juventute.ch/> propose un article sur la violence dans les médias de divertissement en faits et chiffres :




<http://www.pro-juventute.ch/La-violence-dans-les-medias-de.2038.0.html?&L=1>



<sup>7</sup> NACHEZ M., SCHMOLL p.12 NACHEZ M., SCHMOLL P., Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne, in Sociétés n°82, 2003/4, p.12.

<http://www.cairn.info/revue-societes-2003-4-page-5.htm>

## Stéréotypes sexuels

 <p>Caractéristiques du risque</p>	<p>Les jeux en ligne, tout comme les médias en général, proposent des représentations des rôles sexuels. Ces représentations font partie de notre patrimoine culturel et témoignent de nos conceptions des genres. Les multiples représentations auxquelles sont confrontés les jeunes participent à la construction de rôles sexuels. Chaque individu réalise un travail de combinaison et d'association pour construire la/les représentation(s) des rôles sexuels qui lui sont propres. De plus, certaines recherches montrent que les jeux en ligne permettent au joueur d'exprimer et d'expérimenter une variété importante d'émotions et de comportements. Cette expérimentation, l'identification ou la simulation de certains personnages dans l'univers virtuel du jeu participent au processus d'apprentissage et de choix des rôles sexuels.</p> <p>Or les représentations véhiculées par les jeux sont fréquemment stéréotypées. Les personnages féminins renvoient à la beauté physique, à la douceur, au sentimentalisme, au romantisme, à la passivité. Les personnages masculins renvoient à la puissance, la vitesse, l'agressivité, la compétition et l'inhibition des émotions. Le marché du jeu étant jusqu'il y a peu, essentiellement axé sur le public masculin, il a davantage tendance à proposer des représentations masculines, machistes, voire sexistes. Il est donc judicieux de stimuler ou renforcer une attitude réflexive et critique de la part du jeune envers ces représentations et leurs effets ainsi que de leur donner accès à une vision émancipatrice des rôles sexuels propres à la société contemporaine.</p>
	<p><b>A pratiquer en classe</b></p> <p>Activité pédagogique</p> <p>Cette activité propose de stimuler un débat sur le type de personnage avec lequel le jeune joue en partant d'une description du personnage et du positionnement intellectuel, émotionnel et identitaire du jeune envers celui-ci.</p>
	<p><b>A consulter</b></p> <p>Le Magazine québécois « ça s'exprime » est destiné aux enseignants et intervenants menant des activités d'éducation à la sexualité auprès des jeunes du secondaire. <a href="http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob_sante/itss/index.php?aid=114">http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob_sante/itss/index.php?aid=114</a></p> <p>Le numéro 7 est consacré aux jeux vidéo. Ça s'exprime - Jeux vidéo et rôles sexuels: du virtuel à l'éducation sexuelle, n°7, printemps 2007. : <a href="http://publications.msss.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2006/06-314-01.pdf">http://publications.msss.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2006/06-314-01.pdf</a></p> <p>Le site éducation aux média a consacré plusieurs pages web sur le thème des stéréotypes sexuels à travers les médias et les jeux vidéo : <a href="http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux_video/inquietudes/stereotypes_sexuels_jeux.cfm">http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux_video/inquietudes/stereotypes_sexuels_jeux.cfm</a></p> <p>CASSEL J., JENKINS H. et al., <i>From Barbie to Mortal Kombat</i>, Cambridge, MIT Press, 1998.</p>

## La publicité et les jeux en ligne



La publicité est présente dans les jeux en ligne sous différentes formes :

- Des jeux sont créés par les entreprises pour mettre en scène l'univers de la marque et ses produits
- Des espaces publicitaires sont présents sur les sites de jeux. Ainsi, sur les sites de jeux de cartes ou de jeux de hasard figurent de multiples publicités.
- Les jeux peuvent renvoyer vers des sites ou ouvrir automatiquement des fenêtres publicitaires lorsque l'internaute clique sur un lien, télécharge un jeu, etc.
- De la publicité est intégrée à l'intérieur du jeu en ligne sous forme d'objets de la marque dans le décor ou comme accessoires de jeu ou encore sous forme d'affiches publicitaires dans le jeu. C'est le cas dans les jeux de sports par exemple. Sur certains jeux vidéo multi-joueurs en ligne, il existe une option qui permet de désactiver les publicités présentes dans le jeu.

Les jeux en ligne sont pour les firmes commerciales une opportunité intéressante en terme de marketing. Les jeux permettent de cibler un profil de joueur qui correspond à un profil spécifique de consommateur. Les jeux en ligne représentent aussi un moyen de choix pour saisir des données personnelles sur l'internaute. Les profils sont ciblés via des procédés techniques de collecte (cookies, etc.) Voir fiche recherche d'information.

### Démarches commerciales initiée par le jeu

Les concepteurs de jeu fournissent des versions gratuites, des démos, afin de fidéliser les jeunes joueurs, sur des plateformes de téléchargement par exemple. Ils vendent ensuite les différentes versions du jeu en magasin, les produits et accessoires supplémentaires.

Certains jeux de hasard pratiquent la publicité mensongère et exploitent l'ambiguïté entre gratuité et services payants. De fausses loteries annoncent à l'internaute le gain d'une somme importante et lorsque ce dernier commence à jouer, il est obligé de payer pour continuer.

La frontière entre un site ludique et un site commercial est parfois ténue. Les jeunes ne disposent pas nécessairement de l'esprit critique nécessaire pour distinguer publicité et information, faits et fiction. Voir fiche pédagogique recherche d'informations.



### A pratiquer en classe

Il peut être intéressant de questionner le jeune sur les publicités rencontrées dans ses pratiques de jeu, de l'interroger sur les informations qu'il transmet en jouant et qui pourraient intéresser le marketing.



### A consulter

Le CEM, conseil de l'éducation aux médias, propose une brochure intitulée «comprendre la publicité» dont l'objectif est l'acquisition et la maîtrise d'outils d'analyse permettant aux élèves de développer un regard critique sur les messages publicitaires. Cet outil pédagogique est téléchargeable gratuitement sur le site du CEM :

[http://www.cem.cfwb.be/hors\\_menu/comprendrepublicite/](http://www.cem.cfwb.be/hors_menu/comprendrepublicite/)



La fiche pédagogique du site [www.saferinternet.be](http://www.saferinternet.be) concernant la publicité dans les jeux :

[http://www.saferinternet.be/safer\\_internet\\_fiche\\_fr\\_11\\_3016.html](http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr_11_3016.html)

## Fiches juridiques

<b>Disponibilité des fiches</b>	Les fiches juridiques sont disponibles sur le site « Enseignement.be »
<b>Les fiches à lire en priorité</b>	<ul style="list-style-type: none"><li>➔ <b>Transactions sur Internet</b></li><li>➔ <b>Contenus illicites et préjudiciables pour les jeunes</b></li><li>➔ <b>Vie privée et protection des données à caractère personnel</b></li></ul>

## Les jeux en ligne : activités avec connexion facultative

	<p><b>Tranche d'âge</b> : 12 ans et plus</p> <p><b>Durée</b> : selon le nombre d'élèves, environ 4 périodes de 50 minutes</p> <p><b>Thème</b> : qu'y-a-t-il dans mon jeu ? – discussions sur le jeu en ligne : ses aspects positifs et négatifs</p>
<p><b>Utilisation facultative des TIC</b></p> 	<p><b>PC + connexion Internet si souhaité</b></p>
<p><b>Processus</b></p>	<p>Durant cette activité, les élèves sont amenés à développer un point de vue critique sur les jeux qu'ils apprécient. Ils formulent et précisent leur opinion sur leur pratique et les avantages des jeux qu'ils apprécient et leurs désavantages.</p> <p><i>Cette activité pédagogique repose sur 2 étapes.</i></p> <p>La première étape est une étape en petits groupes.</p> <p>Les élèves répertorient leurs jeux préférés par types : aventure, combat, réflexion, simulation, etc. Ils répertorient également la façon dont on peut y jouer : seul contre l'environnement, joueur contre joueur, guildes contre guildes.</p> <p>Dans une première partie, Ils évaluent les opportunités (compétence, enrichissement, estime de soi) et les risques spécifiques à ces jeux (publicité, contenu haineux, racisme, discrimination, sexisme, violence). Ils proposent des exemples pour illustrer ces aspects.</p> <p>Les élèves décrivent, dans la deuxième partie du travail, leur intérêt pour les jeux, les raisons qui les poussent vers tel ou tel type de jeu, les défis qu'ils recherchent.</p> <p>Les élèves précisent les commentaires de leurs proches qui les agacent sur les jeux et leurs pratiques et pourquoi ils les trouvent injustifiés ou justifiés. Ceci constitue la troisième partie du travail de groupe.</p> <p>La deuxième étape est une étape collective qui implique toute la classe.</p> <p>Les résultats sont présentés au reste de la classe. Pour chacune des trois parties du travail, un élève de chaque groupe a la responsabilité de présenter les éléments du travail de son groupe. Au terme des présentations, les élèves comparent les résultats et discutent de leurs propres habitudes de jeux, des opportunités et des risques liés à leurs jeux favoris.</p>

## Les jeux en ligne : Activité avec connexion facultative



**Tranche d'âge** : 12 ans et plus

**Durée** : selon le nombre d'élèves, environ 3 périodes de 50 minutes

**Thème** : exploration des personnages d'un jeu en ligne

Utilisation facultative  
des TIC



**PC + connexion Internet si souhaité**

**Processus**

Durant cette activité, les élèves sont amenés à se prononcer sur la personnalité des personnages de jeux en ligne et à développer un point de vue critique sur les aspects stéréotypés de leur construction.

*Cette activité pédagogique repose sur 3 étapes.*

La première étape se déroule en petits groupes.

Chaque groupe choisit huit personnages : deux personnages féminins et masculins appréciés et deux personnages masculins et féminins dépréciés. Ils notent leurs caractéristiques : apparence, atouts, faiblesses, rôle dans le jeu. Ils précisent les sentiments qu'ils éprouvent envers ces personnages lorsqu'ils le choisissent pour jouer ou lorsqu'ils jouent contre eux. Les élèves précisent le caractère réaliste ou non de ces personnages. Ils peuvent joindre une image à ces personnages.


La deuxième étape est collective, elle implique toute la classe

Elle vise à confronter les avis des élèves et à prolonger leurs réflexions. Elle vise également à stimuler le dialogue autour de l'effet de ces personnages sur les filles et sur les garçons ; et des raisons pour lesquelles les concepteurs de jeux proposent ce genre de personnage.

La troisième étape est une étape individuelle

Elle vise à stimuler l'expression et l'imagination. Chaque élève est amené à créer un personnage fictif apprécié et à lui inventer une mission.

## Les jeux en ligne : Activité sans connexion à Internet

	<p><b>Tranche d'âge</b> : 12 ans et plus</p> <p><b>Durée</b> : 50 minutes</p> <p><b>Thème</b> : les jeux et la société contemporaine</p>
<b>Utilisation des TIC</b>	<b>Non</b>
<b>Processus</b>	<p>Les jeux en ligne sont une occasion unique d'initier des débats en classe sur différentes problématiques qui ont trait non seulement aux pratiques de jeu des jeunes mais plus fondamentalement à la société dans laquelle ceux-ci doivent évoluer et grandir.</p>
<b>Exemples de problématiques à débattre en classe</b>	<p><b>Les jeux en ligne et la gestion de son temps</b></p> <p>Quand le jeune joue en ligne, le temps semble s'effacer :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Le temps est-il une simple mesure ou quelque chose de plus profond qui organise la vie en société ?</li> <li>▪ Si le temps organise la vie en société, quels en sont les repères marquants ?</li> <li>▪ Y a-t-il un temps des jeunes et un temps des adultes ; et si oui où sont les zones de conflits entre ces temps ?</li> <li>▪ Enfin, comment négocier intelligemment ces conflits ? Quels compromis peut-on mettre en place ?</li> </ul> <p><b>Les jeux en ligne et les règles de vie</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les jeux en ligne nous apprennent-ils des règles de vie ?</li> <li>▪ Si oui, lesquelles ?</li> <li>▪ Si non, pourquoi ?</li> </ul> <p><b>Les jeux en ligne et l'imagination</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Les jeux en ligne influencent-ils notre imagination ?</li> <li>▪ Mon imaginaire est-il différent de celui de mes parents ?</li> <li>▪ Qu'est-ce qui fascinaient mes parents ?</li> <li>▪ Qu'est-ce qui me fascine moi ?</li> </ul> <p><b>Les jeux en ligne et la violence</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que pensez de la violence dans les jeux ?</li> <li>▪ Comment joue-t-elle sur l'humeur ?</li> </ul> <p><b>Les jeux en ligne et la violence</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Que m'apporte le jeu ?</li> <li>▪ Comment je me sens avant, pendant, après avoir joué ?</li> <li>▪ Qu'est-ce qui a changé depuis que je joue, en bien et en mal ?</li> </ul>

## Les jeux en ligne : pour aller plus loin...



### **Le saviez-vous**

Le site « Enseignement.be » propose une fiche sur les mondes virtuels qui donne et renseigne des usages pédagogiques à pratiquer en classe :

<http://www.enseignement.be/index.php?page=25499&navi=2464>

### **Articles**

GREENFIELD P., Du rôle des jeux vidéo dans l'évolution des compétences cognitives, in *Médiamorphose*, n°3, 2001, pp.51-60.

NACHEZ M., SCHMOLL P., Violence et sociabilité dans les jeux vidéo en ligne, in *Sociétés* n°82, 2003/4.

<http://www.cairn.info/revue-societes-2003-4-page-5.htm>

SIMON O., Addiction aux jeux vidéo versus addiction au jeu d'argent, in *Dépendances*, n°28, 2006/04, pp.21-24.

WENDLING T., Une approche anthropologique de l'addiction aux jeux vidéo, in *Dépendances*, n°28, 2006/04, pp.16-20.

Le site <http://www.pro-juventute.ch/> propose un article sur la violence dans les médias de divertissement en faits et chiffres :

<http://www.pro-juventute.ch/La-violence-dans-les-medias-de.2038.0.html?&L=1>

Jeux vidéo, sexe et shopping : les nouvelles addictions, *le figaro sciences*, 17 avril 2006 :

[http://www.lefigaro.fr/sciences/2006/04/17/01008-20060417ARTFIG90094-jeux\\_video\\_sexe\\_et\\_shopping\\_les\\_nouvelles\\_addictions.php](http://www.lefigaro.fr/sciences/2006/04/17/01008-20060417ARTFIG90094-jeux_video_sexe_et_shopping_les_nouvelles_addictions.php)

### **Ouvrages**

CASSEL J., JENKINS H. et al., *From Barbie to Mortal Kombat*, Cambridge, MIT Press, 1998.

VALLEUR Marc et MATYSIAK Jean-Claude, *Les nouvelles formes d'addiction: L'amour, le sexe, les jeux vidéo*, Paris, Flammarion, 2004.

DE LORIMIER J., *Ils jouent au Nintendo : mais apprennent-ils quelque chose ?*, Montréal, Québec, Les Éditions Logiques, 1991.

#### **Mémoire :**

BENOUAISCH J., *Cyberdépendance et jeux virtuels : Dans les nouvelles arènes. Estime de soi et perfectionnisme, mémoire maîtrise psychopathologie clinique*, Univ. Paris V, 2002, 94 p.

### **Portails et sites orientés sciences humaines**

L'Observatoire des Mondes Numériques en Sciences Humaines (OMNSH) a pour objet d'étude la technologie numérique.

<http://www.omnsh.org>

Revue en ligne consacrée à l'analyse des rapports entre les technologies de l'information et de la communication (TIC) et la société.

<http://revues.mshparisnord.org/ticsociete/index.php?id=221>

### **Sites à orientation pédagogique**

Le site Educnet : enseigner avec les technologies de l'information et de la communication propose, parmi de nombreuses ressources pédagogiques, une sélection des logiciels libres destinés à la communauté éducative : <http://www.educnet.education.fr/technique/logiciels-libres-sialle> ainsi qu'un guide d'élaboration des chartes d'usage d'internet : <http://www.educnet.education.fr/technique/charte-usage>

Site réalisé par [Technofutur TIC](#) grâce au soutien de l'[Agence Fonds social européen](#) qui présente une collection intégrée d'activités à destination des enseignants.

<http://www.pedago-tic.be/>

EducTice est un site alimenté par une équipe de recherche de l'INRP dont les travaux sont axés sur l'évolution des usages des TICE dans le monde de l'éducation.

<http://eductice.inrp.fr/EducTice>

Un portail canadien pour l'intégration des Tic dans l'enseignement.

<http://www.profweb.qc.ca/fr/>

Le site français du centre de liaison de l'enseignement et des moyens d'informations propose de nombreux outils pédagogiques et de la documentation sur l'éducation aux médias :

<http://www.clemi.org/>

### **Quelques sites et articles préconisant les bons usages**

La fiche pédagogique du site [www.saferinternet.be](http://www.saferinternet.be) concernant la publicité dans les jeux :

[http://www.saferinternet.be/safer\\_internet\\_fiche\\_fr\\_11\\_3016.html](http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr_11_3016.html)

Le site des espaces publics numériques de Wallonie propose des fiches thématiques dont une sur les jeux en ligne. Il donne quelques conseils intéressants :

[http://www.udaf53.fr/Contenu\\_famille\\_medias/fiche\\_jeux.pdf](http://www.udaf53.fr/Contenu_famille_medias/fiche_jeux.pdf)

### **Autres informations en ligne relatives aux jeux en ligne**

Le site <http://www.pedagojeux.fr/> propose l'avis d'un psychiatre au sujet de l'addiction aux jeux :

<http://www.pedagojeux.fr/sujets-sensibles/la-dependance-presumee-au-jeu>

Le numéro 7 du Magazine québécois « ça s'exprime » est consacré aux jeux vidéo. Jeux vidéo et rôles sexuels: du virtuel à l'éducation sexuelle, n°7, printemps 2007. :

<http://publications.msss.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2006/06-314-01.pdf>

Le site éducation aux média a consacré plusieurs pages web sur le thème des stéréotypes sexuels à travers les médias et les jeux vidéo :

[http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux\\_video/inquietudes/stereotypes\\_sexuels\\_jeux.cfm](http://www.media-awareness.ca/francais/parents/jeux_video/inquietudes/stereotypes_sexuels_jeux.cfm)

Le site « e-enfance » propose de l'information sur les jeux en ligne :

<http://www.e-enfance.org/blog/index.php/Jeux-video-en-ligne>

Un dossier « les jeux vidéo massivement multi-joueurs : du virtuel au réel » réalisé par le forum des droits de l'Internet <http://www.foruminternet.org/> sur base du forum organisé par JeuxOnline.info :

<http://www.foruminternet.org/telechargement/documents/dossier-jeux-20060626.pdf>

Des informations sur les catégories de jeux en ligne sur le site :

<http://www.saferinternet.be> et plus précisément sur :

[http://www.saferinternet.be/safer\\_internet\\_fiche\\_fr.html#11](http://www.saferinternet.be/safer_internet_fiche_fr.html#11)

Diverses informations sur le site Pegi Online :

<http://www.pegionline.eu/fr/index/id/47/>

Le site « Internet sans crainte » propose de l'information sur la dépendance ainsi que sur les jeux en ligne :

<http://www.internetsanscrainte.fr/s-informer/risques-dependance>

Le site eTwinning propose différents modules dont l'enseignant peu s'inspirer. Un thème lié à la problématique de la construction identitaire : « Qui suis-je sur la toile ? Qui suis-je dans la vie ? »

[http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who\\_am\\_i.htm](http://www.etwinning.net/fr/pub/inspiration/modules/who_am_i.htm)

Le Magazine québécois « ça s'exprime », destiné aux enseignants et intervenants menant des activités d'éducation à la sexualité auprès des jeunes du secondaire :

[http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob\\_sante/itss/index.php?aid=114](http://www.msss.gouv.qc.ca/sujets/prob_sante/itss/index.php?aid=114)

Le numéro 7 est consacré aux jeux vidéo :

<http://publications.msss.gouv.qc.ca/acrobat/f/documentation/2006/06-314-01.pdf>

Le site <http://www.pro-juventute.ch/> propose un article sur la violence dans les médias de divertissement en faits et chiffres :

<http://www.pro-juventute.ch/La-violence-dans-les-medias-de.2038.0.html?&L=1>