

Jeu vidéo et usages

Entre fantasmes et réalités des nouvelles pratiques



Le jeu en ligne : quels jeux, quelles conséquences aux interactions entre joueurs ?

Le jeu en ligne consiste pour des joueurs à se retrouver via leur connexion internet au sein de la même partie du même jeu. Les interactions entre joueurs sont variées en fonction du jeu : compétitif, coopératif, survie, course... Les joueurs ne sont pas classés par âge, mais par niveau de jeu (compétence et temps de jeu). **Des enfants peuvent donc se retrouver à jouer avec/contre des adultes.**

Plus que la représentation du jeu, ce sont ces interactions qui posent questions et qui nécessitent une vigilance des parents. Sans représentation visuelle de l'adversaire (les échanges sont quasi exclusivement vocaux) il est facile d'insulter, de menacer ou d'encourager les joueurs de son équipe ou les adversaires.

Un système d'auto modération de la communauté de joueurs est disponible dans chaque jeu, avec la possibilité pour les joueurs de signaler des comportements contraires aux règles de bienséance établi lors de la connexion au jeu à une équipe de modérateurs.

Ces modérateurs n'interviennent qu'après signalement, jamais pendant la partie ou en préventif.



Le streaming : diffuser ses parties et son image

On peut aujourd'hui gagner de l'argent et de la célébrité en diffusant ses parties, comme un athlète lambda. **Le poids de cette communauté d'influenceurs est gigantesque dans la représentation des enfants.**

C'est devenu le métier numéro un lorsque l'on pose la question « tu veux faire quel métier quand tu seras grand ? ».

Il s'agit de diffuser sa partie en cours, d'interagir avec sa communauté de followers (spectateurs, plus ou moins bienveillants).

Cette pratique pose la question de l'identité et de la représentation de soi-même sur internet : tout reste.

Cela peut permettre à l'enfant de gagner en estime de soi ("des gens m'aiment pour ce que je fais »), mais également une source de stress, insulte, obligation à diffuser du contenu régulièrement, pression des statistiques.



l'achat et le micro-paiement : comment réguler, pourquoi ces achats ?

Aujourd'hui des jeux se présentent comme étant gratuits : il n'en est évidemment rien. Ce phénomène de micro transactions a connu son essor sur smartphones et facebook, avec des jeux comme candy crush et farmville. **Le jeu est gratuit à l'achat, mais utilise des mécaniques de jeu vous incitant à payer à la caisse pour avoir des bonus qui rendront l'expérience plus confortable :**

5 euros pour aller plus vite, 3 euros pour rendre le jeu plus facile et débloquer votre progression.

Aujourd'hui cette pratique est possible sur console de salon également :
Fortnite (jeu de tir en ligne) et Fifa (jeu de football) en sont les parfaits (et pires)
exemples.

Dans le cas de Fortnite, vous jouez à une partie de paintball en ligne via un avatar, représentation virtuelle de vous-même. Le jeu vous pousse constamment à avoir une arme, un costume ou tout autre cosmétique virtuel pour personnaliser votre avatar.

Un joueur joue en moyenne 10 heures par semaine sur fortnite, cela fait donc un moment qu'il joue avec son personnage : il a forcément envie d'avoir une représentation qui lui est propre, qui le met en valeur (lui et ses performances en jeu). **Ce sont les mécaniques d'incitation à la mode qui sont à l'oeuvre pour ces joueurs.**

À LA UNE ⌚ 8:16:47

NOUVEAU !



DANCE MONKEY

300



ZÉRO

2 000



POINT ZÉRO

500



MONSIEUR TOMATE

1 500



ROULETTE NOCTURNE

800



PIZZHACHE

800



QUATRE FROMAGES

1 200

Quand à Fifa, vous pouvez vous constituer une équipe de rêve selon un mécanisme de loterie : plus vous jouez longtemps, plus vous gagnez de la monnaie virtuelle que vous pouvez investir dans un « paquet de carte » (comme les Paninis de notre enfance) et ainsi espérer obtenir l'attaquant ou le défenseur de vos rêves. **Imaginons maintenant que vous passez 50 heures sur le jeu, afin d'obtenir un joueur, vous dépensez ces 50 heures de jeu à la roulette pour obtenir un joueur médiocre : la frustration est énorme.**

Alors arrive le moment où le jeu vous propose de payer une somme modique pour ne pas avoir à passer 50 heures pour retenter votre chance...

BUY PACK FUT 25,000 OR 350

81
CM



KEÏTA

71 PAC	87 DRI
73 SHO	65 DEF
76 PAS	66 PHY

79
ST



BORJA IGLESIAS

66 PAC	74 DRI
78 SHO	35 DEF
64 PAS	80 PHY

78
CAM



MOLLET

74 PAC	80 DRI
75 SHO	50 DEF
79 PAS	60 PHY

79
GK



MATHEUS

82 DIV	83 REF
75 HAN	45 SPD
72 KIC	77 POS

78
CM



SERDAR

69 PAC	79 DRI
72 SHO	75 DEF
74 PAS	79 PHY

77
CB



BEDNAREK

62 PAC	56 DRI
22 SHO	79 DEF
53 PAS	75 PHY

77
GK



ÇAKIR

75 DIV	80 REF
73 HAN	54 SPD
70 KIC	76 POS

76
RB



KENNY

71 PAC	71 DRI
49 SHO	74 DEF
67 PAS	70 PHY

75
CB



GLIK

36 PAC	52 DRI
32 SHO	74 DEF
45 PAS	79 PHY

75
CM



RITS

67 PAC	71 DRI
67 SHO	73 DEF
73 PAS	76 PHY

PREVIOUS  NEXT

PREMIUM GOLD PLAYERS PACK

 New Pack Preview In:
23 Hours 59 Mins

Nothing but players to build out your ultimate squads! Includes 12 Gold players, 3 Rares.

Packs Remaining:
15

Pack Expires In:
2 Days 20 Hours

 Buy Pack  Compare Price  Back  Views  Player Details  Show Pack Probabilities

De telles pratiques font l'objet d'interdiction dans plusieurs pays, dont la Belgique. La France sanctionne moralement, mais seul un nouveau logo Pegi est mentionné sur la jaquette ou fiche du jeu.

Les jeux bac à sable : pourquoi, quel intérêt ?

Le même que les Legos : tout est possible, à vous de faire ce que vous voulez et de vous créer votre histoire.

Minecraft en est le parfait exemple, avec sa liberté donnée au joueur de modeler le monde selon sa volonté. Le joueur s'approprie ce monde, ce biome qu'il crée.

Et n'a pas besoin de ranger sa chambre après...

MINECRAFT



Les simulations : quels types de jeux ?

C'est surprenant, mais c'est un genre de jeu qui est devenu très populaire, surtout la série des « Farming simulator ».

Le principe de ce genre est d'enlever toute notion de narration, de réflexes, pour les plonger dans un travail.

Entraîneur de foot, conducteur de bus, pilote de ligne, tondeuse à gazon : le genre est très varié et permet aux utilisateurs de se plonger dans la vie (assez réaliste mais permissive) de ces métiers.

Genre très populaire auprès des jeunes ruraux, qui peuvent ainsi conduire des machines d'exploitation, gérer une ferme, et des CSP+ qui peuvent voler au-dessus de New-York depuis le confort de leur bureau.



Microsoft Flight Simulator

PS4

Farming Simulator 22



3
www.pegi.info
PROVISIONAL

GIANTS SOFTWARE



PS4

Bus Simulator 21

3
www.pegi.info

astragon ENTERTAINMENT STILLALIVE STUDIOS



LAWN MOWING SIMULATOR

Le rôle de l'avatar dans la représentation de soi.

La question de la représentation du joueur est centrale dans les questions du contenu du jeu vidéo : quels sont les impacts de cette représentation, et les jeunes sont-ils vraiment incapable de faire la distinction entre réel et virtuel.

Malgré le fantasme, il s'avère qu'aucune étude ne confirme ce qui est considéré comme un état de fait par beaucoup de médias.

Le jeu vidéo semble ne pas être un déclencheur d'un trouble de l'identité (mal être, estime de soi, perte de repère), mais un catalyseur de phénomènes et de troubles préexistants.

La dimension ludique, et l'implication, l'immersion du joueur sont du domaine du jeu, et les jeunes en ont beaucoup plus conscience que ce qu'ils laissent paraître.

Certes, ils vivent des aventures, se créent des histoires, faites de frustration et de réussite, mais peu deviennent addict du média.

Beaucoup d'études prouvent par contre que selon le niveau social de la famille, le niveau d'éducation des parents et le temps consacré à l'échange, les effets du jeu vidéo sont largement différents.

Un enfant qui parle jeu vidéo avec ses parents aura une pratique plus saine du média, puisqu'un cadre consenti est posé.

Au contraire, un enfant qui trouvera dans le jeu vidéo une valeur refuge à un sentiment de solitude au sein de la famille (voir de rejet de la famille de la passion de l'enfant), devra apprendre une pratique seul, sans repères, et qui peut donc s'avérer problématique.

L'avatar apparaît alors comme un révélateur, une passerelle pour l'enfant pour trouver un motif de réconfort et de fierté personnel. D'où son attachement à cet avatar qui peut prendre l'apparence d'une addiction pour un tiers extérieur au média.

L'esport

Le jeu vidéo est aujourd'hui considéré par certains comme un sport. Chacun se fera une idée sur la question, mais il est par contre indéniable que la pratique de jeu vidéo a changé et à intégrer cette notion.

Notamment en étant devenue une industrie, qui comme l'industrie sportive « classique » entraîne son lot de fantasmes et de déception.

Oui, il est possible de devenir riche et célèbre en étant bon au jeu vidéo, mais NON cela n'est pas possible pour tous.

Comme pour les autres sports, une pratique passionnée n'est pas toujours synonyme de succès assuré. Il convient donc de prévenir les jeunes que les stars « influenceurs/joueurs » de jeu vidéo sont peu nombreux, et souvent dans la précarité, puisque dépendant de plate-formes américaines dont le modèle et la stabilité économique peuvent grandement varier.



Faire carrière dans le JV : illusion ou possibilités ?

Comme l'industrie du cinéma, celle du jeu vidéo peut offrir des opportunités de carrière très diverses : scénaristes, musicien, animateur, programmeur ou comptable !

Il s'agit d'une industrie, de nombreux corps de métiers sont représentés, et qui plus est en croissance permanente depuis des années. **De nombreuses ressources existent, et cela peut constituer un levier de motivation pour des jeunes sans projet professionnel.**

Cependant tout n'est pas rose : c'est une industrie avec des méthodes de management très agressives, à tendance viriliste très forte et peu consciente des valeurs politiques qu'elle représentent à l'écran. **Bien que cela s'améliore, les conditions de travail, peu importe la taille de la structure, peuvent être éprouvantes voire pires.**

Les mondes persistants :

Avec l'arrivée d'internet dans le jeu vidéo, de nouveaux types de jeu sont apparus : les mondes persistants.

Il faut ici faire la distinction avec les jeux en ligne à instance type Fortnite ou Call of Duty : dans ces jeux, les temps de jeu sont découpés en partie, en match. Même s'il s'en déroule en permanence, il y a une fin à ces parties.

Cependant l'injonction d'arrêter la console avant la fin de cette partie est très mal vécue par les joueurs : on n'arrête pas un marathon pour aller manger, même si c'est l'heure.

Dans ces types de jeu, une partie peut durer 5 minutes comme 50, il s'agit de survivre aux affrontements le plus longtemps possibles pour être en tête, et ainsi obtenir de meilleures récompenses (en plus de la fierté de son score).

Arrêter une partie avant la fin, c'est donc réduire à néant les efforts fait durant la partie, ce qui est mal vécu.

Mieux vaut alors définir un nombre de parties plutôt qu'un temps de jeu.

Il faut également savoir que ces jeux incitent les joueurs à revenir fréquemment via des événements à durée limitée.

A promotional image for the Fortnite Rift Tour featuring Ariana Grande. She is depicted in a futuristic, shimmering silver and blue outfit, sitting on a large, glowing blue and purple ring. The background is a dark, abstract space with glowing blue and purple light trails and geometric shapes. The text is overlaid on the left side of the image.

FORTNITE
RIFT
TOUR

AVEC ARIANA GRANDE

DU 7 AU 9 AOÛT | [RIFTTOUR.COM](https://rifttour.com)

SOYEZ PRÊTS

Il existe aussi les MMORPG : le jeu se déroule dans un univers persistant, indépendamment de notre connexion à cet univers. World Of Warcraft, Eve Online en sont les plus gros représentants, avec des millions de joueurs.

Le jeu n'est pas défini en parties, avec des objectifs et un temps pour finir cet objectif, mais en quête. Libre au joueur de mener cette quête dans le délai qui lui convient. Cependant, l'univers persistant peut entraîner des pratiques addictives : la notion d'avatar et d'immersion sont plus fortes.

En effet, le joueur va passer beaucoup de temps avec son personnage, se l'approprier via des mécaniques de jeu faisant de son avatar un personnage unique, entièrement à l'image du joueur.

Il va vivre avec lui des aventures, rencontrer d'autres joueurs avec qui il partagera des moments de jeu, voir former des guildes.

Ce genre de jeu est particulièrement chronophage, lui donnant cette image de jeu rendant addict.



WORLD OF WARCRAFT CATAclysm



HUMAN

- Increased Spirit
- Bonus to reputation gains
- Increased expertise with Swords and Maces
- Can break out of speed altering and trapping effects

Humans are a young race, and thus highly versatile, mastering the arts of combat, craftsmanship, and magic with stunning efficiency. The humans' valor and optimism have led them to build some of the



WARRIOR

- Role: Tank, Damage
- Heavy Armor (Mail / Plate and Shield)
- Deals damage with melee weapons
- Has 3 fighting stances with different benefits
- Uses rage as a resource

Warriors are plate-wearing fighters who strive for perfection in armed combat. As warriors deal or take damage, their *rage* resource which

Accept

Back

Randomize



ALLIANCE

Human



HORDE



Male



Warrior



Skin Color



Face



Hair Style



Hair Color



Facial Hair



Randomize

Name

[Name input field]