

JEUX EN LIGNE, JEUX SÉRIEUX

- * Signalétiques des jeux vidéo (logos PEGI)

www.pegi.info/fr

- * En quoi consistent les jeux en ligne ?

www.pegionline.eu/fr/index/id/44

- * Jeux sérieux et mondes virtuels

eduscol.education.fr/numerique/dossier/apprendre/jeuxserieux

- * Apprendre avec les jeux multijoueurs

www.cndp.fr/agence-usages-tice/que-dit-la-recherche/-50.htm

- * Tout savoir sur les jeux sérieux

www.jeux-serieux.fr/

- * Le dossier du CNDP

www.cndp.fr/savoircdi/cdi-outil-pedagogique/apprentissage-et-construction-des-savoirs/education-et-pedagogie-reflexion/les-jeux-serieux.html

ÉDUCATION À INTERNET ET AUX NOUVEAUX MÉDIAS

- * La CNIL pour les jeunes

www.jeunes.cnil.fr/

- * Internet sans crainte

www.internetsanscrainte.fr/

- * Internet responsable

eduscol.education.fr/internet-responsable/

- * Comprendre et utiliser Internet

crdp.ac-amiens.fr/tice/ressources-pedagogiques/comprendre-utiliser-internet/

INTERNET ATTITUDES

Jeux en ligne



TOUT SAVOIR SUR LES JEUX EN LIGNE

Tu as entendu parler des jeux en ligne et tu t'apprêtes à jouer en réseau, ou peut-être es-tu déjà un joueur assidu... ? Dans les deux cas, ces quelques conseils te seront bien utiles et feront de toi un « joueur responsable ».

« Un jeu en ligne est un jeu numérique qui nécessite une connexion active à un réseau. Il s'agit non seulement des jeux sur Internet, mais également des jeux en ligne via des consoles, téléphones portables ou réseaux P2P. Cette définition des jeux en ligne n'inclut pas les jeux qui ne nécessitent aucune connexion active à un réseau, mais utilisent uniquement Internet pour afficher des scores, télécharger des jeux ou échanger des données. »

En quoi consistent les jeux en ligne ? sur le site PEGI Online.

Apprendre en s'amusant

Les *Serious Games* ou jeux sérieux reposent sur un **scénario utilitaire** (*Serious*) associé à des **éléments ludiques** issus du jeu vidéo (*Game*). Ils sont utilisés comme des **outils de formation** dans différents secteurs professionnels (l'armée, la médecine...) et comme **outils pédagogiques** en contexte scolaire.

* Le jeu en ligne est **ludique** par sa forme (l'univers, les objets et les personnages) et par son **interactivité**. La plupart des jeux en ligne impliquent la **collaboration** simultanée de plusieurs joueurs: le joueur est amené à échanger des informations avec d'autres joueurs, à adapter son comportement et à faire des choix qui vont modifier le cours du jeu.

* Comme au cinéma, on écrit un **scénario pour construire le jeu en ligne** qui décrit l'objectif (action, aventure, quête), les personnages (héros ou personnage principal, alliés, ennemis), l'environnement (univers dans lequel ils évoluent).

Chiffres-clés

* **80 % des 15-17 ans jouent au moins une fois par jour à des jeux vidéos, et 25 % à des jeux en ligne.**

* **39 % des 15-17 ans sont déjà entrés en contact avec des inconnus en jouant en ligne, mais 12 % s'y sont fait des amis.**

Source : Des statistiques réalisées sur l'année scolaire 2011 sur un échantillon national de 35 000 collégiens, *Enfants et Internet*, 5^e Baromètre 2011.

Typologie

* Mini-jeux/Jeux par navigateur

Il s'agit de versions en ligne des jeux classiques d'arcade, de plateau ou numériques. Ils sont généralement gratuits et souvent disponibles sur des sites web et portails de jeux dans un cadre publicitaire.

* Jeux vidéo publicitaires

Les jeux vidéo publicitaires sont destinés à promouvoir un produit spécifique, une société ou un projet politique.

* Jeux en réseau

Ces jeux sont généralement utilisés en ligne avec un PC, mais de plus en plus de joueurs ont recours à des consoles de jeux avec une connexion Internet.

* Jeux en ligne massivement multijoueurs (MMO et MMORPG)

Les MMO (*Massively Multiplayer Online*) se caractérisent par le nombre important de joueurs qui participent simultanément à un même jeu et par la nature persistante des jeux (ils continuent de jouer indépendamment du fait qu'un joueur participe ou non). Les jeux de rôle en ligne (MMORPG: *Massively Multiplayer Online Role Playing Games*) entrent dans cette catégorie. Exemples: *World of Warcraft*, *Final Fantasy*.

→ Source: www.pegionline.eu/fr/index/id/47/



Classification & signalétique

- * Regarde la **classification** du jeu vidéo: elle figure sur l'emballage ou sur le site Internet (si le jeu est en ligne) et donne des informations sur l'âge et le type de contenu. Certains jeux vidéo sont déconseillés aux moins de 18 ans.
- * Les **logos PEGI** indiquent que le jeu respecte certaines normes, la protection des mineurs par exemple. Comme les jeux évoluent, la classification initiale peut ne plus être adaptée: vérifie bien sur le site PEGI qu'elle n'a pas changé.
- * Prends aussi connaissance des **règles du jeu** et informe-toi sur la façon dont il a été conçu et par qui pour en savoir un peu plus avant de jouer.

Liberté d'expression et responsabilité des propos



Ce n'est pas parce que tu utilises un autre nom que le tien (pseudo) et un personnage (avatar) dans le jeu que tu peux dire tout et n'importe quoi. Tes propos ne doivent pas nuire à autrui (révéler des informations personnelles par exemple), être diffamatoires (émettre des propos racistes par exemple). Tu n'as pas le droit non plus de dire des injures. Si tu ne respectes pas ces règles, tu peux te faire exclure du jeu par un **modérateur** qui s'assure que les propos des joueurs sont respectueux.

Protection des données personnelles et vie privée



Au cours du jeu, tu es amené à communiquer avec d'autres joueurs (dans un *chat* ou *forum*). Même si tu t'entends bien avec eux, évite de leur donner des informations trop personnelles. Avec le temps, tu peux aussi sympathiser avec d'autres joueurs et en faire des amis.

Vie sociale et gestion du temps



De nombreux jeux en ligne constituent de véritables « **communautés virtuelles** » où les joueurs ont pris l'habitude de jouer ensemble, parfois pendant des heures. Ils ont souvent l'impression de ne pas pouvoir s'arrêter tant ils progressent dans le jeu. Essaie de limiter chaque jour le **temps passé derrière ton écran**. Garde aussi du temps pour tes loisirs, tes amis, et tes cours bien sûr.

Activités marchandes au sein du jeu



Certains jeux multijoueurs sont en partie payants (comme *World of Warcraft*), d'autres sont complètement gratuits (comme *RuneScape*). Fais attention car certains sites te proposeront des **options payantes** (personnages supplémentaires, argent virtuel, accessoires...) en te faisant penser qu'elles sont indispensables pour avancer dans le jeu.