

MOI ET LES JEUX VIDEO



Données de l'enquête Comité d'éducation au et par le média 2009-2013

Co-écrit Khattou Pierre et Ayouni Amor

Dossier de presse - Mars 2013

Remerciements :

Aux jeunes qui ont travaillé sur la saisie : Kévin Cazajou, Olfa Bouali-Abidi, Mathilde Lopez, Nassym Fergoug, Sarah You.

Au comité d'éthique composé de : Emilie Teyssedre (Ligue de l'Enseignement 31), Raphaël Thirouin (Association Ic@re), Philippe Gril (directeur du C.L.A.P Midi-Pyrénées), Mohamed Boutdarine (Ligue de l'Enseignement 31), François Falguerolles (réfèrent jeunesse du Conseil Général 31), Alia Phillippe-Rotter (Enseignante), Phillippe Rulié (Opinion et initiatives-Ligue de l'Enseignement 31), Frédéric Marty (Chercheur), Sophia Idayassine (Les Eco-liés).

Au Point Accueil Jeunes de Pins Justaret pour l'énorme travail fourni.

Au collège Daniel Sorano de Pins Justaret et à toute l'équipe éducative.

Au Lycée Sainte Marie de Nevers et à toute l'équipe éducative.

A Franzk pour sa réactivité, Iadine Subra et Aurélie Khattou-Boust pour les corrections, et Sarra Ayouni pour l'informatisation des données.

00 Introduction	03
01 - “Génération digital native : ...”	06
02 - “Le jeu vidéo a t’il un sexe ?”	14
03 - “Dis-moi à quoi tu joues...”	20
04 - “Et la socialisation “	34
05 - Facebook,Habbo et les F2P ou le paradoxe du “gratuit payant”.	40
06. Conclusions	44

Sommaire

00 Introduction

“Les jeux vidéos, une activité culturelle pas comme les autres ?”

Activité abrutissante et peu éducative, chronophage et violente, c'est la représentation que s'en fait une grande partie d'acteurs du milieu de l'éducation formelle mais aussi non formelle de l'éducation populaire (enseignants, militants associatifs, animateurs,...). Il y a pourtant un paradoxe : combien d'adultes et d'adolescents aujourd'hui consomment ce média ? Doit-on censurer, réguler, ou intégrer et se servir du jeu vidéo dans nos pratiques ?

Quand nous avons décidé de nous atteler au travail d'analyse du rapport que les jeunes entretiennent aux jeux vidéo, nous n'avions pas mesuré la tâche.

Comment aborder le jeu vidéo ? Sous un aspect vidéoludique ? Sous l'aspect d'un objet culturel ?

Le jeu vidéo est-il un jouet, un logiciel, une culture, un programme, un média, un art (une œuvre), un outil éducatif ou tout cela à la fois ?

« Comprendre le réel... »

Nous savions que c'était un objet difficile à observer, un objet porteur de nombreux « stigmates ».

Il nous semble en tant qu'acteurs de l'éducation populaire, que cet objet de consommation de masse mérite qu'on s'y intéresse et débattons des valeurs qu'il véhicule, de la place qu'il occupe chez nos jeunes et moins jeunes.

“Une démarche d'expertise citoyenne”

En effet, la démarche que nous avons entreprise s'inscrit dans l'idée que des citoyens, des acteurs de l'éducation populaire et/ou des usagers puis-

sent être mis en capacité de développer une recherche et revendiquer une « expertise citoyenne ».

Ainsi cette étude n'a d'autres prétentions que d'ouvrir des espaces d'échanges et de dialogue afin de comprendre la place et l'influence des jeux vidéo auprès de la jeunesse. Il s'agit pour nous au travers de l'ensemble de nos données de mettre en évidence les tendances de fond qui traversent la jeunesse en matière de jeux vidéo et d'identifier les impacts.

Notre objectif est enfin de lancer des pistes d'investigation qu'il serait intéressant d'approfondir dans le cadre d'un échange entre la société civile et la recherche.

Méthodes d'enquête

Notre groupe de travail « Education au et par le média », issu d'un partenariat entre le P.A.J de Pins Justaret, le collègue Daniel Sorano de Pins Justaret, le Lycée Sainte Marie de Nevers à Toulouse, l'association Ic@re, l'association Les Eco-Liés, la Ligue de l'Enseignement de la Haute-Garonne (service Animation et Territoires) a réalisé en 2013 une enquête intitulée « Moi et les jeux vidéo » faisant écho au premier travail réalisé en 2010 « Moi et les écrans ».

Les objectifs de l'enquête étaient les suivants :

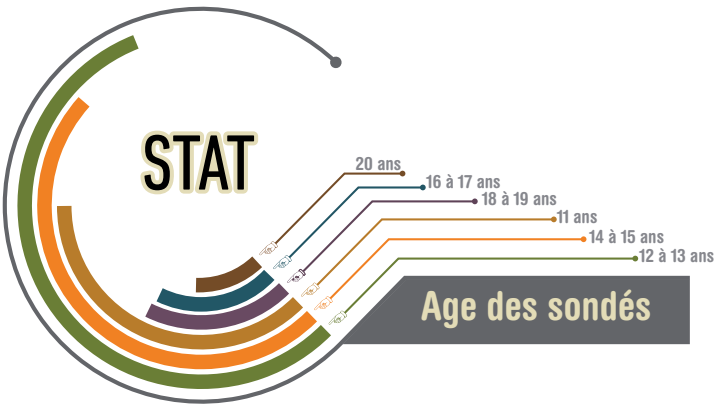
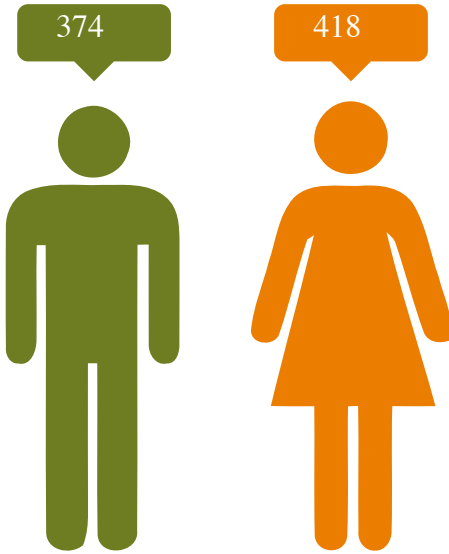
- mettre en évidence les relations jeunes/contenu/supports en lien avec les jeux vidéo
- comprendre les typologies des relations jeunes/jeux vidéo
- proposer des pistes de développement recherche/action

Entre Mars 2012 et Mars 2013, nous avons distribué 1100 questionnaires sur une partie du territoire de la Communauté d'Agglomération Muretaine et d'une partie du Grand Toulouse.

Les données recueillies ont été traitées par le logiciel Sphinx et Calc (Open office).

796 adolescents âgés de 11 à 20 ans résidant en Haute-Garonne, ont répondu à notre questionnaire. Nous avons mené une vingtaine d'entretiens auprès d'utilisateurs de jeux vidéo et testé une quarantaine de jeux vidéos, parmi les plus vendus ou téléchargés.

Participation et typologie



01

“Génération :
digital
native ...”

Le Digital native, c'est cette créature moderne, née dans l'environnement internet, dans un monde de connexion

Suite à une baisse de croissance en 2009-2010, le secteur des jeux vidéo retrouve un nouveau souffle, porté par :

- une nouvelle génération de consoles de salon et consoles portables
- l'attrait du public pour les jeux online et les jeux sur téléphone mobile
- l'émergence des tablettes et de la TV connectées
- une offre croissante de promotions sur le jeu dématérialisé.
(Steam, Origin.Arena.net...)

En cinq ans, le marché du logiciel de jeux vidéo passera de 41.9 milliards euros en 2011 à presque selon certaines prévisions à 60.6 milliards euros en 2015.

Le marché du jeu vidéo est rythmé par la durée de vie des consoles de salon et des composants d'ordinateur (toujours plus de ram, jeu avec un moteur graphique de plus en plus gourmand, jeu de plus en plus volumineux...).

Les tendances industrielles clés

Dans le marché du logiciel de jeux, un euro de revenu sur deux provient de la dématérialisation, de la distribution et des revenus liés à des pratiques en ligne (F2P, P2P, abonnements, achats d'application...).

A l'heure où nous écrivons ces lignes, le nom de « Xbox 720 » n'est pas définitif.

- 2012-2015 : vers une nouvelle génération de consoles de salon. La Wii U est déjà sortie. Nul doute que les concurrents de Nintendo pourraient repenser leur agenda de commercialisation de leur console nextgen avec la playstation 4 et la Xbox 720.
- La convergence entre smartphones et consoles portables est effective avec la commercialisation de la Playstation Vita (PS Vita), qui sera proposée aux joueurs en version connexion sans fil ou connexion 3G.
- La tablette est un nouveau terminal qui crée de nouveaux usages dans le foyer numérique. Il est idéal comme interface de jeux vidéo et c'est d'ailleurs le type d'application le plus populaire sur ce terminal.
- Facebook, dernière plateforme de jeux en date ! Le réseau social s'impose comme le support idéal du « joueur occasionnel », qui vise à élargir la base des joueurs et convertir le grand public au jeu.
- L'ère des jeux ubiquitaires : on accède de plus en plus à un même jeu de façon asynchrone via plusieurs plateformes. Il y a un compte de joueur unique dont l'administration est centralisée alors que les parties sont réparties sur Facebook, un smartphone, le site Internet du développeur.
- L'émergence du jeu sur la TV connectée : Les sociétés Onlive et Play-cast Media investissent dans le jeu sur TV connectée.

Les résultats de l'enquête « Moi et les jeux vidéo » montrent une corrélation entre le développement de l'accessibilité aux jeux vidéo (coûts, choix, etc...) situé entre 1997 et 2000 et l'apparition de nos « digital natives » d'aujourd'hui.

Tout d'abord **52,2%** des jeunes interrogés déclarent avoir commencé à jouer aux jeux vidéo avant l'âge de 9 ans.

Si l'on regarde les résultats plus précisément par classe d'âge, on constate que plus les sujets interrogés sont jeunes, plus leur pratique des jeux vidéo est précoce.

- **50%** des plus de 18 ans ont commencé à jouer aux jeux vidéo à l'âge de 12 ans,
- **75 %** des moins de 12 ans ont commencé à jouer aux jeux vidéo avant 9 ans (**60%** des jeunes de cette classe d'âge déclarent avoir débuté les jeux vidéo entre 6 et 8 ans.)

Les résultats de l'enquête nous permettent ainsi de développer des premières pistes d'explication du rapport des jeunes aux jeux vidéo :

- **Piste1** : la naissance des « Consoles de la 5^e génération », redéfinit la façon de jouer dans les foyers avec un argument de taille, c'est une plate forme multimédia (possibilité de lire des cd, d'écouter de la musique, de regarder des films...). Ainsi l'accessibilité aux jeux vidéo est facilitée car les consoles de jeux deviennent un objet central au sein du foyer au même titre que la télévision ou l'ordinateur.
- **Piste 2** : la génération des premiers joueurs nés à la fin des années 70 est depuis les années 2000 en âge d'avoir des enfants. L'ancrage de la pratique des jeux vidéo d'une partie de la population qui a grandi avec les évolutions techniques des différents supports de jeux vidéo, peut permettre d'envisager une transmission de cette pratique vers leurs enfants (cette transmission pouvant expliquer un début de pratique précoce).

Digital natives : Une génération spontanée ?

La notion de « Digital natives » compte tenu des premiers résultats pose deux questions :

- y'a-t-il une différence de rapport aux jeux vidéo entre les jeunes d'aujourd'hui et leurs parents qui ont commencé à jouer jeune ?
- y'a-t-il une transmission d'une génération à l'autre de la pratique ?

Ce point peut aussi être développé par la question essentielle du poids de la reproduction des comportements culturels ; est-ce de l'ordre de la transmission des pratiques et des non-pratiques ? Est-ce de l'ordre de la diffusion positive¹ ou négative ? Est-ce une « culture jeune » en opposition à une « culture parentale ou d'adulte » ? Est-ce une culture jeune transmise par des parents ?

Ces pistes et hypothèses sur la naissance d'une part de la génération « digital natives » semble être le fait d'une génération spontanée conformément à notre hypothèse. En effet, nos résultats montrent que la part de la transmission est faible.

- Seul **4%** des jeunes interrogés déclarent jouer avec leurs parents
- **42%** des jeunes interrogés déclarent jouer seuls
- **21,1%** des jeunes interrogés déclarent jouer avec des amis
- **13%** des jeunes interrogés déclarent jouer avec leurs frères et sœurs.

Digital natives : Une génération contrôlée ?

A partir du fait que **42%** des jeunes interrogés déclarent jouer seuls, comment peut on contrôler l'usage du jeu vidéo s'ils ne partagent pas (même de façon passive) cette activité avec leurs parents ? (Rappel : seul **4%** des jeunes interrogés déclarent jouer avec leurs parents).

Cela est accentué par l'utilisation de supports plus individuels (smartphones). En effet, à partir de 16 ans l'usage des jeux sur portables² (smartphone) est selon l'enquête « Moi et les jeux vidéo » multiplié par deux passant de **15% à 30 %**.

1 - « Diffusion positive » :
Le fait que l'adolescent
fréquente un équipement
que les parents fréquentent
également.

2 - Les jeux sur Smart-
phones et sur tablettes
représentent 2,7M\$ en
2012 sur le marché mondial
(source: « Action du Syndi-
cat »Le jeu vidéo en France
et dans le monde, Vu le
24/01/2012)

Il y a de plus une corrélation entre l'âge de notre échantillon et l'utilisation des consoles portables. En effet, plus on est âgé moins on joue aux consoles portables et console de salon. Cette corrélation est inversée par rapport aux jeux sur téléphone portable. En effet plus on est âgé sur notre échantillon, plus l'usage du téléphone est important.

Digital natives : Des pratiques chronophages ?

73% des sujets interrogés considèrent qu'ils ne jouent pas trop aux jeux vidéo (de plus, **52%** des sujets interrogés déclarent jouer aux jeux vidéo moins de 2heures en semaine).

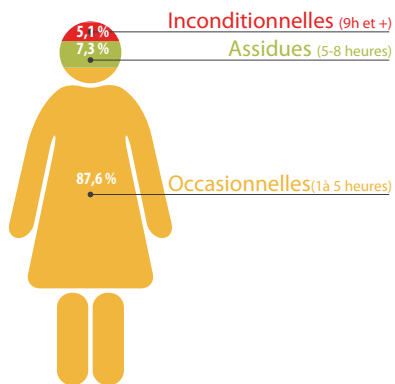
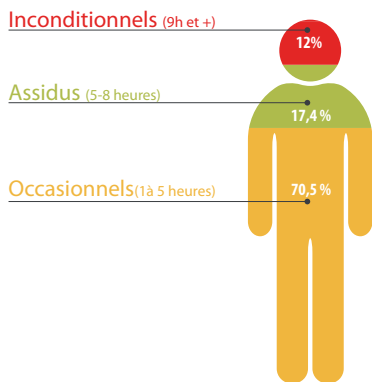
Ce chiffre doit cependant être nuancé par les chiffres suivant :

- **56%** de notre échantillon dit avoir des limitations de leur temps de pratique des jeux vidéo.
- **31%** de notre échantillon dit avoir des réflexions de son entourage sur leur temps de pratique des jeux vidéo.

Enfin, il faut considérer les temps de jeux en fonction des temps de vie des jeunes. En effet, selon que l'on se situe en journée ou en soirée, en semaine ou en week-end, on constate qu'il y a de fortes disparités.

Par exemple, **38%** de notre échantillon déclare jouer à la fois en journée et en soirée alors que le reste de notre échantillon déclare jouer en journée ou en soirée.

Classement d'une typologie de joueurs :



On constate par exemple que 12% garçons de notre échantillon sont des joueurs que l'on peut considérer comme inconditionnels.

A close-up photograph of a green LEGO Technic baseplate. In the center, four white Technic bricks are arranged horizontally to spell out the word 'nerD'. The letters 'n', 'e', and 'r' are in lowercase, while 'D' is in uppercase. Surrounding the central text are various other LEGO pieces: a blue Technic axle with a blue bush on the left, an orange Technic brick at the top, and a green Technic brick at the top right. In the bottom right corner, there is a green Technic frame with two circular holes. The background is the green baseplate with its characteristic grid of circular studs.

n e r D





02

**“Le jeu vidéo
a t’il un sexe ?”**

« les images ne sont pas capables de provoquer à elles seules le désir de l'imiter... »³

Les questions de genre, d'égalité des sexes et des représentations présentes dans la société française véhiculées notamment par les médias, ne font pas exception dans l'univers des jeux vidéo.

Le « jeu vidéo » est un vecteur de socialisation, un objet culturel, mais aussi de consommation. L'image des femmes y est à modifier, la responsabilité des « développeurs » est donc d'importance. Un rôle essentiel est à jouer dans la construction du corps et des identités sexuées. Même si « les images ne sont pas capables de provoquer à elles seules le désir de l'imiter... »³, la menace du « stéréotype » dans les jeux que nous avons testés est accentuée. Dans la plupart des jeux cités par les adolescentes, le contenu repose sur des bases de psychologie comportementale assez simple soit des jeux « d'élevage » soit d'agencement d'un intérieur ou lié à l'idée d'être jolie. Les données analysées de l'enquête le démontrent. Il y existe une pérennisation des rôles sociaux traditionnels, des exemples avec : les Sims⁴ ou encore Cooking Mama.

Quant aux jeux dédiés aux garçons type G.T.A4, Witcher 3 ou Sleeping dog, les femmes y sont considérées comme de vulgaires objets. Les héros sont virils (pour une grande partie d'entre eux) et courageux. L'image du corps est encore trop caricaturée, avec des personnages-guerriers féminins sans protection et laissant apparaître toutes les courbes, alors que les personnages masculins sont eux harnachés par des plastrons, des jambières et épaulières volumineux (Le M.M.O TERA). Les jeux « d'aventure » pour un public de +3 +7 (selon la norme PEGI⁵) ne sont pas en reste, la princesse attend toujours « le héros » pour être libérée du donjon. Les

3- Serge Tiseron

4 - Les Sims : classé dans la simulation de vie centrée autour d'un foyer cosu (middle class), l'objectif est d'aménager son intérieur en cédant aux sirènes de la société de consommation (pouvoir d'achat.), développer de façon exponentielle son réseau social, avoir un emploi prestigieux, une villa tape-à-l'œil, aseptisée. Un seul schéma prédomine : le schéma économique d'Amérique du nord ou Européenne. Bienvenue dans l'homo-normativité.

5 - La classification européenne PEGI est un simple système d'information avec des tranches d'âges et quelques pictogrammes en guise de contenu adapté ou non au public ciblé.

jeux-jouets destinés aux fillettes sont emplis d'archétypes ; plus de 18,5 % des filles sondées jouent à des jeux où l'objectif principal est d'agencer un intérieur, faire les magasins, devenir une star ou élever un animal. Elles sont 14 % à jouer à des jeux comme « Just Dance » où l'idée principale est « soit belle, mince et tais toi ». Pour les garçons, au menu du F.P.S en cascade, souvent résumé par la forme d'un Empire Américain sur lequel des soldats-mercenaires, en guise de « Police du monde », font régner la justice. Ce sont ces mêmes jeux qui sous des valeurs de militarisme, de machisme, de masculinité militarisée et sexiste, propose une vision parcellaire d'une société.

Par ailleurs, nous observons que les éditeurs tentent d'attirer le public féminin, qui représente une grosse part de marché. Toutefois, ils sont tombés dans le piège de segmentation nettement observable dans le marché du jouet ; il suffit de feuilleter les catalogues, la presse dédiée pour s'en rendre compte. Il y a des articles «garçons», et des articles «filles» avec des thèmes qu'ils imaginent leur correspondre.

Dans l'ensemble même si l'image stéréotypée est présente, les choses sont un peu moins simples qu'il n'y paraît. Est-ce que les jeunes parviennent à prendre de la distance ? Les stéréotypes sont si énormes qu'ils finissent par n'en plus être. Il n'en demeure pas moins que les valeurs véhiculées peuvent par contre elles, être préoccupantes.

Les filles ne jouent ni aux mêmes jeux , ni sur les mêmes supports ?

Si notre enquête montre que les filles ont une pratique des jeux vidéo identique à celle des garçons, cette dernière diffère toutefois sur plusieurs aspects. Certains éléments de notre enquête tentent à démontrer qu'il y a, quant à la pratique des jeux vidéo, de grosses disparités entre les filles et les garçons :

en effet, la part des filles qui déclare jouer à des applications «Facebook» est significativement supérieure à celle des garçons (**19%** des filles contre **7,7 %** des garçons).

De plus, la part des filles qui déclare jouer sur téléphone portable est significativement supérieure à celle des garçons (**21%** des filles contre **8,9 %** des garçons).

Enfin, les filles ne jouent pas aux mêmes types de jeux que les garçons :

- **11%** des filles de notre échantillon disent jouer à des jeux violents contre **56%** des garçons
- **9%** des filles de notre échantillon disent jouer à des jeux PEGI+16 et +18 contre **47%** des garçons (rappel : la répartition en âge de notre échantillon est la même pour les filles et les garçons).
- **7%** des filles de notre échantillon disent jouer à des jeux FPS+18 contre **29%** des garçons.
- **1%** des filles de notre échantillon disent jouer à des jeux GTA like contre **9%** des garçons.

A contrario :

- **14%** des filles de notre échantillon disent jouer à des jeux Just Dance like contre **2%** des garçons.
- **12%** des filles de notre échantillon disent jouer à des jeux Sims like contre **1%** des garçons.
- **61%** des filles de notre échantillon disent jouer à des jeux PEGI+3 et +7 contre **31%** des garçons.

Concernant les MMORPG, les filles y jouent autant que les garçons (**6%** de notre échantillon disent jouer à des MMORPG).

Des filles moins contrôlées que les garçons :

A la question tes parents « limitent t'ils le temps de jeu ? », les filles répondent « oui » à **45,8%** contre **66,6 %** pour les garçons.

Cet écart de vigilance de la part des parents est lié à plusieurs facteurs :

- Les filles joueraient moins en quantité que les garçons :

Elles sont **12%** à jouer plus de 5 heures en semaine, contre **28%** les garçons.

Elles sont **15%** à jouer plus de 5 heures le week-end, contre **33%** pour les garçons.

- Les filles joueraient à d'autres moments et dans d'autres lieux que les garçons :

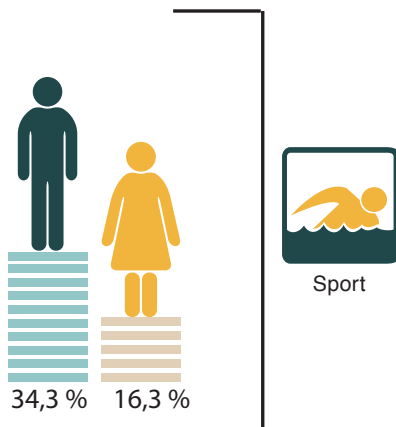
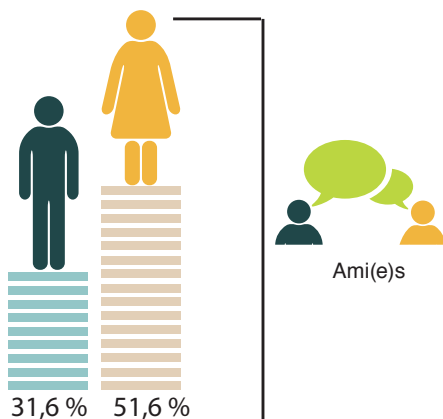
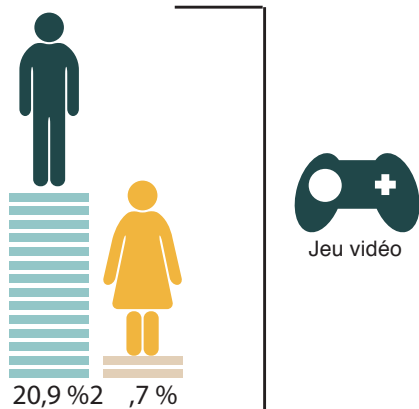
Elles sont **30%** à déclarer jouer en soirée, contre **26%** pour les garçons.

Elles sont **40%** à déclarer jouer dans leur chambre, contre **37%** pour les garçons.

Les jeux vidéo un loisir comme les autres ?

On constate que le rapport aux jeux diffère selon que l'on soit un garçon ou une fille. En effet, selon notre enquête, **13%** des garçons déclarent considérer les jeux vidéo comme un défouloir contre **7%** pour les filles ; **14%** des garçons déclarent considérer les jeux vidéo comme un besoin contre **6%** pour les filles.

Les réponses à l'enquête ont ainsi permis de créer un « indicateur de préférences des loisirs » :



Les jeunes ont dû classer par préférence de 1 à 5 leurs loisirs favoris. Ont obtenu ainsi un indicateur par rang.

03

“Dis-moi
à quoi tu
joues.”

Une grande partie de la presse “jeu vidéo” et les autres se retrouvent à ne faire la promotion uniquement que des grosses productions...

Selon notre enquête, les jeunes de 11 à 16 ans sont **65%** à jouer à des jeux classés « violents » (PEGI+16 et +18) mais ils sont seulement **32%** à considérer qu'ils jouent à des jeux « violents ».

Comme nous l'avons vu précédemment, ce phénomène est accentué chez les garçons qui jouent plus aux jeux « violents » (cf. chapitre 2).

Au-delà de la question de la violence, il est intéressant d'identifier à quels types de jeux et sur quels supports les jeunes de notre échantillon jouent.

Sur quoi tu joues ?

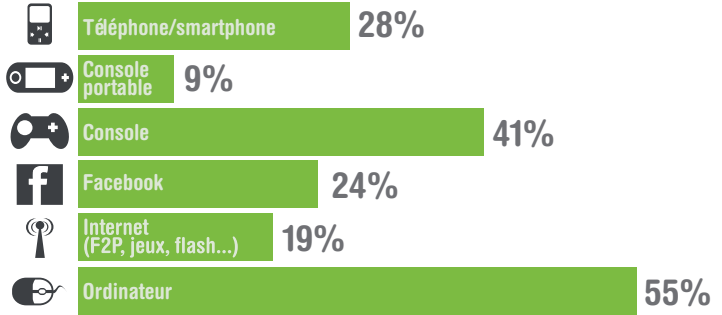
On constate que le support ordinateur est le support le plus cité comme support de pratique des jeux vidéo (**56%** de notre échantillon).

Ce chiffre est sous évalué du fait des jeunes qui ont déclaré jouer via internet ou facebook.

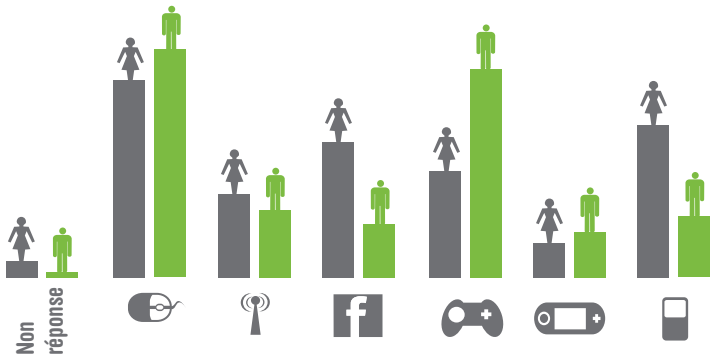
La nature des supports peut différer en fonction de l'âge et du sexe des sujets interrogés (cf. annexes).

Par exemple, on constate sur le graphique ci-après, que les filles jouent plus que les garçons via facebook et via les téléphones / smartphones alors que les garçons jouent plus que les filles via les consoles de jeux vidéo.

Quels supports



Supports et genre

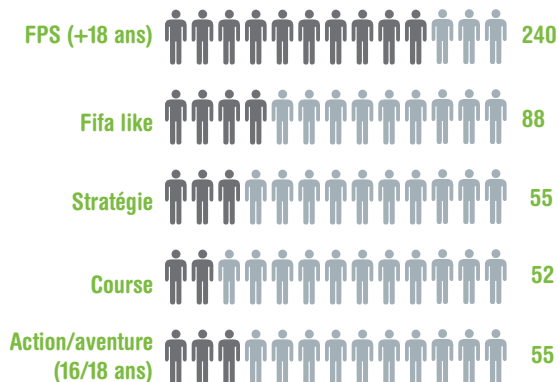


A quoi tu joues ?

Comme nous l'avons vu précédemment (chapitre 2), on constate que le rapport aux jeux diffère selon que l'on soit un garçon ou une fille. En effet, selon notre enquête, **13%** des garçons déclarent considérer les jeux vidéo comme un défouloir contre **7%** pour les filles ; **14%** des garçons déclarent considérer les jeux vidéo comme un besoin contre **6%** pour les filles.

Cette recherche de sensation a un lien avec les jeux auxquels notre échantillon joue.

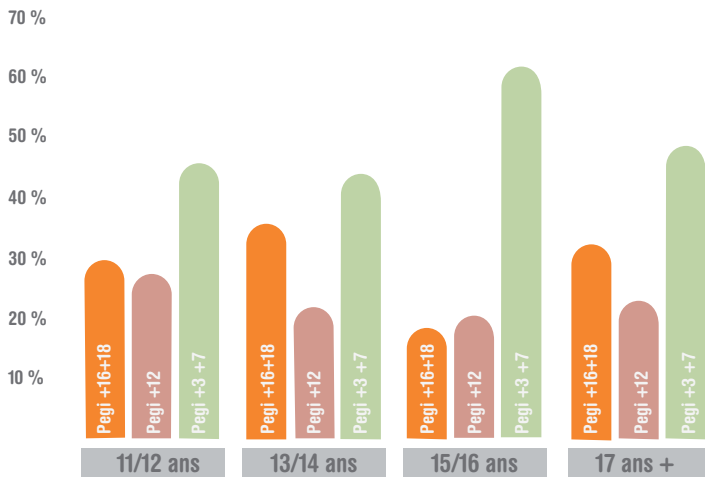
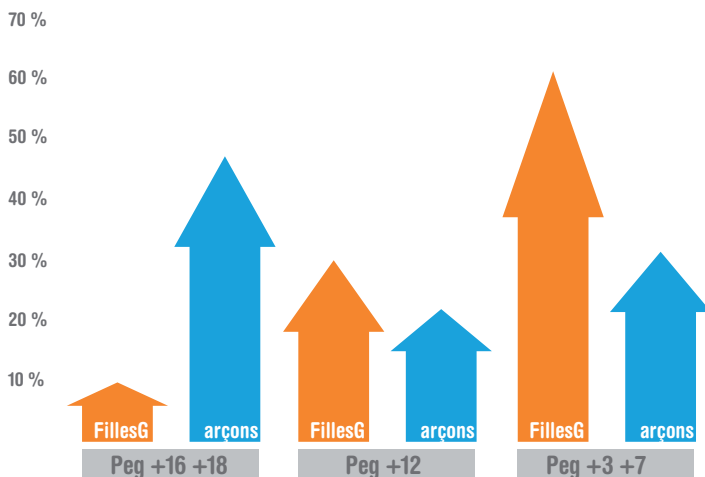
🎯 Jeux les plus joués par les garçons



🎯 Jeux les plus joués par les filles



Si l'on observe la répartition par PEGI des jeux auxquels les jeunes de notre échantillon jouent, on constate également des différences par âges et par sexes (Cf. graphique ci après).



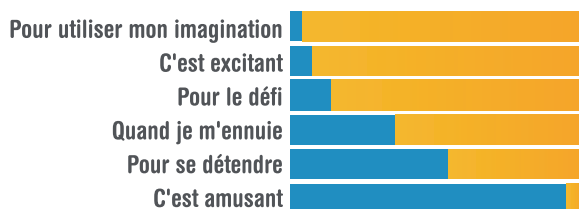
Comparatif avec l'enquête Européenne⁷ :

Ces éléments de notre enquête et de l'enquête « VIDEO GAMERS IN EUROPE » sont en évolution et vont continuer à évoluer du fait de l'émergence du Cloud gaming et de l'émergence des jeux sur la TV connectée et surtout l'ère des jeux ubiquitaires⁸.

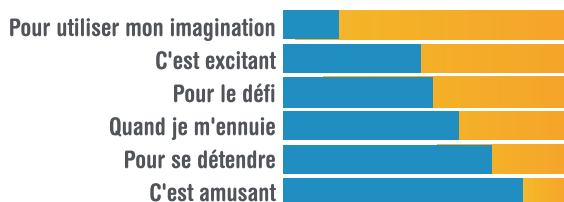
7 - VIDEO GAMERS IN EUROPE - 2008
Prepared for the Interactive Software Federation of Europe (ISFE)

8 - La politique des développeurs sera de sortir de plus en plus de jeux directement sur plusieurs plateformes.

Pourquoi je joue au jeu vidéo



Les raisons pour lesquelles je joue



Classification des jeux et typologie :

Trop tributaires d'une logique du test, qui réduit plus ou moins implicitement l'analyse à un classement « pseudo-objectif » du jeu en ses différents composants (graphisme, scénario, gameplay...), la presse « jeu vidéo » et autres spécialistes ne font la promotion uniquement que de grosses productions, qui offrent grâce à leur armada de développeurs et de budgets conséquents, une visibilité sur le marché du jeu sans concurrence réelle.

Nous entendons parler que très rarement des jeux indépendants.

Les jeux vidéo tels qu'ils sont actuellement « testés » n'informent ni sur le contenu idéologique, ni les compétences, ni sur les véritables interactions, et encore moins sur toutes les démarches que les joueurs adoptent et qui permettent d'alimenter le jeu, sans parler des actions de sociabilisation (forums, tournoi, festival...).

Il n'existe pas réellement de classification officielle, il existe même parfois, pour un même jeu un genre dans le genre (exemple avec : Mass effect 3 qui est un R.P.G mais aussi un F.P.S).

C'est pourquoi nous nous sommes prêté au jeu du test sous forme de fiches.

Plutôt que de tester un jeu en particulier, nous avons choisi deux genres (les plus joués par nos jeunes sondés).

Dans le cadre de l'enquête, il nous a fallu créer notre propre classification en fonction des jeux cités :

GENRE	DESCRIPTIF	P.E.G.I	LES JEUX LES PLUS CITÉS
Mario-like	Jeux de plate forme avec des graphismes enfantins.	+3,+7	Mario Kart,Bros, Adventure,Land, Zelda, Rayman, Crash Bandicoot,
Fps +18	Jeux de tir à la première personne.	+ 18	Call of duty, Black Ops, Battlefield, Counter Strike Source
Smartphone	Applications téléchargeables sur son portable	Aucune information	Angry birds, Paf le chien, Fruits Ninja, Jetpack.
Just Dance-Like	Jeux de rythme et de danse	3	Just Dance, Dance Central, Wii sport,
Fifa-like	Simulation de sport, ballon rond et ovale	7	Fifa, P.E.S, Rugby
MMPORG	Jeux en ligne et rôle playing game	+12,+18	World of Warcraft, Dofus, World of Tank, Wakfu
Sim's-like	Simulation de vie	+7,+12	Les Sims, Ohmydollz
Stratégie	Jeux basé sur de la micro-gestion : Édification de bâtiment Collecte de ressources Affrontement d'unité	+7,+12	League of Légends, Transformice, Age of Empire, Age of Mythologie, Stracraft, Total War
Elevage	Jeux basé autour de la notion d'élevage d'un animal ou créature virtuelle.	+3,+7	Nintendogs Alexandra Lederman Pokémon, Skylanders Pet society
Course	Jeux de course simulation ou arcade	+7	Need for speed, Dirt, Gran Turismo
Facebook	Navigateur internet	13	Réso World, Farmville, Restaurant City Millionaire
Minecraft-like	Jeux de construction inclassable		Minecraft, Galaxy 55
Action-Aventure	Jeux basé sur un scénario et un gameplay très dirigiste.	+18	God of War, Batman Dark Asylum Uncharted, Mass Effect, Skyrim
Habbo-like	Navigateur internet	Aucune information	Habbo, Bobba world, Amour Sucré My Free zoo
Baston	Jeu de combat	+12, +18	Tekken, Dragon BallZ, Naruto,
G.T.A -like	Jeu d'action aventure,basée sur une importante liberté de mouvement et d'action	+18	G.T.A IV, Red Dead Redemption Mafia 2, Saint rows



Sims - like Fiche technique

MULTIJOUEURS : Oui **CLASSIFICATION :** Pour tous public **TYPE :** Gestion

☆ DESCRIPTIF

Un genre basé sur de la gestion/simulation, simulateur de vie sociale, dans lequel le joueur incarne un individu ou une famille au cours de sa vie. Une liberté d'action très large. Agencer son intérieur comme on jouerait à la poupée. Mac KenZie disait du jeu « Si vous vous asseyez et décidez de construire une grosse maison, pleine d'objets, sans tricher, vous réalisez que tous ces objets finissent par vous pomper tout votre temps, là où ils vous promettaient de vous en faire gagner... Et effectivement c'est une sorte de parodie du consumérisme dans lequel à partir d'un certain point vos objets s'emparent de votre vie... ». Nous avons volontairement inclus dans le genre Sims-like les navigateurs internet comme Ohmydollz, même si le schéma économique n'est pas le même.

☆ NOTES

Jouabilité ●●●●●

L'ensemble du jeu repose sur un système de gestion, les interfaces en fonction des jeux simplifiées, mais la palme revient au jeu « Sims » avec des services en ligne, tutoriaux, et une interface claire qui nous permet de maîtriser le jeu de suite.

C'est un peu la vraie vie : des barres qui expriment l'état de satisfaction et besoins de nos personnages (manger, dormir, confort, relations sociales, loisirs...), tout est symbolisé et réduit par de simples indicateurs. Consommer le mieux et le plus possible et optimiser mon bonheur.

Valeurs véhiculées ●●●●●

Dernière de faux objectifs, tel que rendre « heureux » votre avatar avec des ami(e)s, un travail, des loisirs, se cache une véritable course au pouvoir d'achat. Du dernier produits le plus performants, à l'envie d'épater ses ami(e)s virtuel, jamais on donne la possibilité dans le jeu de se poser la question sur la durée de vie des produits, l'épuisement des ressources, la récupération d'objet d'occasion et autres réflexions qui viendraient à rendre l'homme meilleur sur la question du développement durable par exemple, ou même l'idée de manifester, faire du bénévolat...

Scénario ●●●●●

Votre propre existence ou celle que vous auriez aimé être.

Note générale ●●●●●

Jeux de construction sociale. Les sims-like, sont autant de jeux qui renvoient à une certaine vision de notre société occidentale avec uniquement 2 modèles économiques « Amérique du Nord » et « Européen ». Un seul mot d'ordre « réussir » sa vie virtuelle, si vous avez raté la vraie.

La note de l'auteur est une appréciation de la qualité générale du jeu, mais n'est pas une moyenne arithmétique des différents critères.



FPS- like

Fiche technique

MULTIJOUEURS : Oui **CLASSIFICATION** : +16 / +18 **TYPE** : fps

★ DESCRIPTIF

F.P.S est une abréviation de First-Person Shooter , est en bon français « jeu de tir en vue subjective », c'est-à-dire que le joueur voit l'action à travers les yeux du héros. La composante principale de ce type de jeu est le combat, généralement à l'arme à feu. Le joueur y est souvent accompagné par une équipe de personnages sous ses ordres et contrôlés par l'ordinateur ou de vrais joueurs (en mods multijoueur ou coopération).

Le jeu de tir en vue subjective est aujourd'hui considéré comme un genre distinct en soi, mais il est aussi un sous-genre du jeu d'action. Comme la plupart des jeux de tir, les jeux de tir en vue subjective implique un avatar, une ou plusieurs armes à distance et un nombre variable d'ennemis. Car dans un F.P.S tous ce qui se tue est un ennemi par définition ou un obstacle.

★ NOTES

Jouabilité ●●●●●●●●

Prolongement plus de son arme que de son avatar (que l'on ne voit que rarement) le joueur peut généralement recharger ses armes ou se soigner grâce à des items tels que des chargeurs ou des trousses de soins sur lesquels il doit simplement marcher. Certains jeux permettent aussi d'accumuler des points d'expériences pour débloquer de nouvelles armes et compétences (exemple: Black ops).

Les jeux de tir en vue subjective se concentrent souvent sur l'action, avec des échanges de tir rapides et sanglants (on peu parfois le paramétrer), même si certains mettent davantage l'accent sur la narration digne parfois d'un bon film d'action. En plus du tir, le combat de mêlée est parfois utilisé. Dans certains jeux, les armes de mêlée sont particulièrement puissantes en récompense des risques pris par le joueur pour manœuvrer au corps à corps avec l'ennemi. (Exemple : Gear of War).

Une fois que vous avez maîtriser les déplacements, le mode de visée et l'objectif, plus rien ne peut vous empêcher de « sauver le monde ».

Socialisation ●●●●●●●●

Les jeux de tir en vue subjective peuvent proposer un ou plusieurs modes multi-joueurs utilisant des niveaux spécialisés. Certains jeux sont conçus spécifiquement pour le multi-joueur avec une grande communauté de joueurs. Il existe aussi un mode solo très limité où le joueur se bat contre des bots contrôlés par l'ordinateur. Un F.P.S en mode solo n'a pas une grande durée de vie, c'est bien sur le mode multi que le jeu peut s'avérer chronophage.

Les jeux multi-joueurs proposent principalement deux sortes de multi-jeux : le jeu coopératif et l'affrontement entre joueurs. Il existe plusieurs sortes de matchs, les plus courants étant le match à mort (« deathmatch »), où les joueurs accumulent des points en tuant les autres joueurs, et la capture du drapeau (« capture the flag »), où chaque équipe doit pénétrer dans la base adverse, capturer le drapeau et retourner dans sa propre base tout en empêchant l'équipe adverse de faire de même. L'esprit de compétition prend ici tous ses sens.

Valeurs ●●●●●●●●

« L'ennemi c'est les autres » A croire que les scénaristes se sont donné le mot, ils ne concoctent que des histoires qui permettent des violations impunies du droit international humanitaire. Le joueur s'imagine que, dans certaines situations, la faim justifie les moyens ou que « les guerres permettent de perpétrer n'importe quelle atrocité ». La plupart du temps le joueur ignore qu'il se comporte comme un criminel de guerre et que les criminels de guerre sont dans la vraie vie poursuivis et jugés pour leurs actes.

Scénario ●●●●●●●●

Faire « vengeance » et résoudre un souci diplomatique avec votre AK 47 à la main.

Certains jeux proposent de faire des choix, certes violents, mais mettent les joueurs en face de réalité en condition de guerre (splinter cell 4, spec ops : the line). On rappelle les jeux cités au dessus sont destinés à un public adulte. Des créations avec une direction artistique et scénaristique comme au cinéma et parfois même meilleure. Jouer à la guerre à toujours exister, mais le véritable problème c'est de mettre ce type de scénario entre les mains de joueurs trop jeunes !

Note générale ●●●●●●●●

Mais le climat que crée le jeu vidéo par les valeurs qu'il véhicule peut et pourra devenir problématique. Comme pour la télévision qui avec ses discours assénant la tyrannie de la peur des autres a fini par décomplexer l'agressivité et l'intolérance xénophobe d'une partie de la population, je ne vois pas pourquoi les jeux vidéo échapperaient à ce genre d'influences. Pour moi il existe bien un danger et un risque de dérives du jeu vidéo, le trop patriotique Medal of Honor Warfighter qui fait la promotion d'une croisade de bon occident contre le méchant orient et la victoire du bon et beau soldat en est l'exemple. Mais il n'y a pas que cela. Pour le moment, les jeux qui véhiculent des valeurs que l'on peut assez unanimement trouver mauvaises ne sont pas la majorité, mais ils existent, ils sont là et surtout, ce sont les meilleures ventes. La note de l'auteur est une appréciation de la qualité générale du jeu, mais n'est pas une moyenne arithmétique des différents critères.

Certains jeux vidéo violent plusieurs règles de droit international humanitaire¹⁴.

Grâce à un superbe article de Maître_B (Grand blogueur et joueur attentif), nous avons pu vous répertorier quelques une des règles violés.

14 - Le droit international humanitaire c'est 4 conventions signées à Genève en 1949 qui regroupent pratiquement tous les Etats de la Terre. C'est aussi deux Protocoles additionnels de 1977 relatifs à la protection des victimes des conflits armés. Mais c'est également la Convention de la Haye de 1954 pour la protection des biens culturels en cas de conflit armé et ses deux Protocoles, la Convention de 1972 sur les armes biologiques, la Convention de 1980 sur certaines armes classiques et ses cinq Protocoles, la Convention de 1993 sur les armes chimiques, la Convention d'Ottawa de 1997 sur les mines antipersonnel, le Protocole facultatif de 2000 se rapportant à la Convention relative aux droits de l'enfant, concernant l'implication d'enfants dans les conflits armés.



15 - <http://www.icrc.org/dih.nsf/full/195>

16 - [http://untreaty.un.org/cod/icc/statute/french/rome_statute\(f\).pdf](http://untreaty.un.org/cod/icc/statute/french/rome_statute(f).pdf)

17 - <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/article/other/article-commun-conventions-120849.htm>

18 - <http://www.icrc.org/dih.nsf/full/470?opendocument>

19 - <http://www.icrc.org/dih.nsf/FULL/450>

20 - <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/article/other/article-commun-conventions-120849.htm>

Titre	Violation du droit international et humanitaire
Call of duty Modern warfare 3	<ul style="list-style-type: none"> - L'article 23(c) de l'annexe a la convention de Lahaye 1907 Statut de Rome de la Cour Pénale ¹⁵ - L'article 3 commun aux conventions de Genève de 1949 ¹⁶ Articles 51 et 57 du protocole additionnel de 1977 ¹⁷ - Article 3 de la Convention de 1972 sur les armes biologiques. ¹⁸ - L'article Art. 8(2)(c)(iv) du Statut de Rome de la Cour Pénale Internationale ¹⁹ - L'article 3 (1)(d) commun aux conventions de Genève ²⁰

Titre	Violation du droit international et humanitaire
Far cry 3	<ul style="list-style-type: none"> - L'article 23(c) de l'annexe a la convention de Lahaye 1907 ²¹ Statut de Rome de la Cour Pénale ²² - L'article 3 commun aux conventions de Genève de 1949 ²³ Articles 51 et 57 du protocole additionnel de 1977 ²⁴ - Article 3 de la Convention de 1972 sur les armes biologiques. ²⁵ - L'article Art. 8(2)(c)(iv) du Statut de Rome de la Cour Pénale Internationale ¹⁸ - L'article 3 (1)(d) commun aux conventions de Genève ²⁶

21 <http://www.icrc.org/dih.nsf/full/195>

22 [http://untreaty.un.org/cod/icc/statute/french/rome_statute\(f\).pdf](http://untreaty.un.org/cod/icc/statute/french/rome_statute(f).pdf)

23 <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/article/other/article-commun-conventions-120849.htm>

24 <http://www.icrc.org/dih.nsf/full/470?opendocument>

25 <http://www.icrc.org/dih.nsf/FULL/450>

<http://www.icrc.org/fre/resources/documents/article/other/article-commun-conventions-120849.htm>

Titre	Violation du droit international et humanitaire
Medal of Honor Warfighter	<ul style="list-style-type: none"> - L'article 23(c) de l'annexe a la convention de Lahaye 1907 ²⁷ Statut de Rome de la Cour Pénale ²⁸ - L'article 3 commun aux conventions de Genève de 1949 ²⁹ - Articles 51 et 57 du protocole additionnel de 1977 ³⁰ - Article 3 de la Convention de 1972 sur les armes biologiques. ³¹ - L'article Art. 8(2)(c)(iv) du Statut de Rome de la Cour Pénale Internationale¹⁸ L'article 3 (1)(d) commun aux conventions de Genève ³²

26 <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/article/other/article-commun-conventions-120849.htm>

27 <http://www.icrc.org/dih.nsf/full/195>

28 [http://untreaty.un.org/cod/icc/statute/french/rome_statute\(f\).pdf](http://untreaty.un.org/cod/icc/statute/french/rome_statute(f).pdf)

29 <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/article/other/article-commun-conventions-120849.htm>

30 <http://www.icrc.org/dih.nsf/full/470?opendocument>

31 <http://www.icrc.org/dih.nsf/FULL/450>

32 <http://www.icrc.org/fre/resources/documents/ar>

Le droit humanitaire : l'Article 23(c) de l'annexe à la convention de Lahaye de 1907 mais aussi le Statut de Rome de la Cour Pénale Internationale qui dispose que constitue un crime de guerre le fait de tuer un combattant qui rend les armes ou qui n'a plus de moyens de défense.

Pratiquement tous les jeux de la liste permettent d'ailleurs de tuer des civils (en dehors de Call of Duty), des combattants qui se rendent et/ou de détruire des biens civils.

Far Cry 3, le scénario du jeu (dans lequel le joueur, situé sur une île, est un mercenaire engagé pour se défendre contre un groupe de pirate ; pour y arriver, il devra amener à se combattre plusieurs factions armées) est concerné par l'article 3 commun aux conventions de Genève de 1949 dans la mesure où il ne s'agit pas d'un conflit international entre deux États mais d'un conflit non international entre plusieurs groupes armés irréguliers.

Pour Call of duty par exemple, il est possible de tirer partout dans des lieux peuplés de civils, de détruire des objets appartenant à des civils voire de tirer sur une église. Or, toutes ces destructions sont contraires au principe de proportionnalité. En effet, le droit international humanitaire autorise, dans le feu de l'action, des dommages collatéraux causés aux civils et à leur propriété matérielle, mais ces dommages doivent être proportionnels à l'avantage militaire que l'action principale permet d'obtenir - Articles 51 et 57 du protocole additionnel de 1977 et Article 3 de la Convention de 1972 sur les armes biologiques.

Cela pourrait être une violation de l'article Art. 8(2)(c)(iv) du Statut de Rome de la Cour Pénale Internationale et de l'article 3 (1)(d) commun aux conventions de Genève.

Dans plusieurs de ces jeux, il existe un flou, notamment, on ne sait pas si l'ennemi est capturé, du coup, les rédacteurs du rapport se contentent de rappeler qu'ordonner que soit tué un soldat ennemi (qui ne s'est pas rendu), ça passe, mais ordonner de lui tirer dans la tête, c'est commettre une exécution extra judiciaire (c'est à dire, sans procès) si on l'a capturé. Les articles précités interdisent en effet de procéder à des exécutions sans procès, y compris des soldats ennemis. Sachant qu'une balle dans la tête s'analyse en une exécution, il s'agit donc d'un crime de guerre.

Nous avons testé aussi les jeux de :

Course :

Des valeurs faisant promotion de l'individualisme, de la compétition contre un ou plusieurs adversaires et où en fin de compte, gagner prime sur le désir de participer. Gagner toujours plus de course pour acheter le plus de véhicules possible. Une classification assez douteuse quand on voit les objectifs d'un jeu de course comme Need for speed Most wanted ou un Burnout Paradise classé selon la norme PEGI +7. Nous vous invitons à regarder cette vidéo : <http://www.jeuxvideo.com/gaming-live/0002/00022687/burnout-paradise-pc-road-rage-00001375.htm>, bien sûr certains vous diront qu'il n'y a pas de conducteur, ni de piétons, mais à vous de juger. Ce qui est dérangeant c'est simplement la classification P.E.GI qui n'est pas du tout appropriée.

Les jeux qui tirent leurs épingles du jeu sont les simulations plus pointues comme : Forza Motorsport 3, Colin Mc Ray Dirt 2 et F1 2012, mais encore ici, nous pourrions trouver à redire quant à l'apologie des sports polluants.

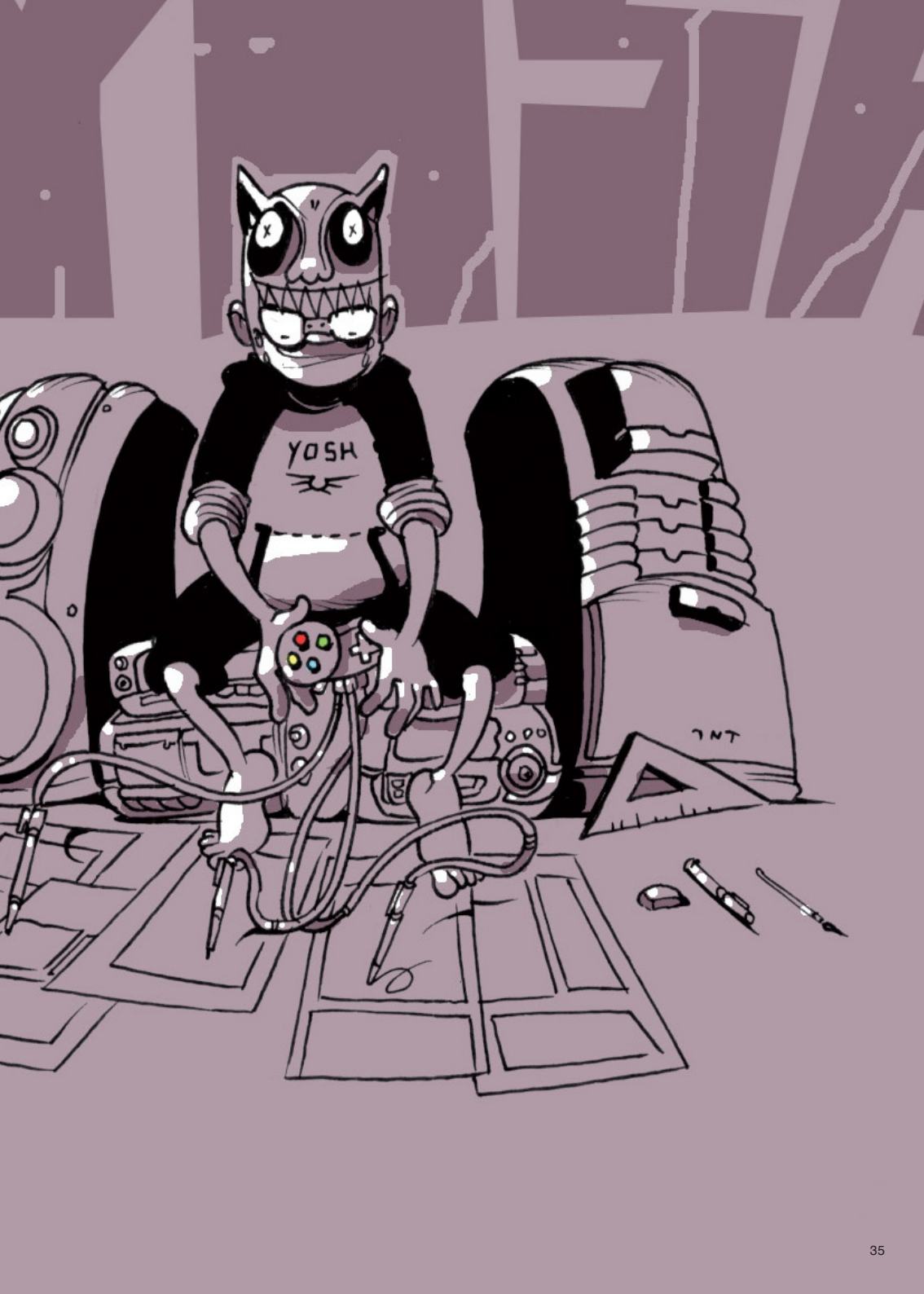
Minecraft :

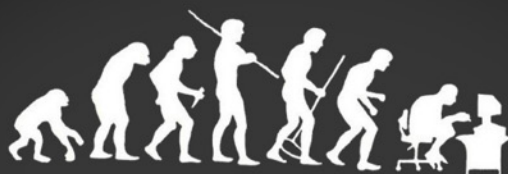
Ils sont 5,7% à jouer a Minecraft, l'une des stars actuelles des jeux indépendants, propose lui aussi une forme d'exploration des limites du médium jeu vidéo. Minecraft repose sur le principe de l'engendrement procédural, à l'infini de l'univers du jeu. Au fur et à mesure que le joueur se déplace dans l'espace du jeu, l'ordinateur crée un monde, un peu comme des Lego. Le jeu reste malgré tout assez anxiogène un peu comme un «survival horror», car même si les capacités de construction, d'imagination sont développées, il n'en reste pas moins du côté compétitif «détruire les autres pour grandir».

04

“Et la
socialisation.”







the evolution of man geek

La culture du jeu vidéo existe t'elle ?

Selon la définition de l'UNESCO³³, nous devrions définir si le jeu vidéo est une pratique culturelle ou un média qui s'inspire d'un ensemble de variété culturelle (cinéma, musique, livres....).

On l'observera sur les chiffres clés, la pratique du jeu vidéo ne vient pas remplacer d'autres activités culturelles, mais s'inscrit plutôt dans une logique de cumul.

Bien qu'elle soit une pratique trop décriée, c'est aussi une culture « expressive » qui implique très souvent une représentation de soi : Avatar, Gamertag, pseudo.... Le jeu vidéo dans sa nouvelle dimension (être connecté en permanence aux autres) oblige le joueur à réfléchir à la façon de se présenter aux autres, à ce qu'il voudrait être...

Mais c'est aussi une « culture participative » avec un nombre incalculable d'ensemble de dispositifs de partage (forums, guildes...) de création (Ex : Minecraft), d'entraide dans le jeu et en dehors du jeu.

Les discussions en réseau, les relations dans le jeu (I.G) et en dehors du jeu (I.R.L) sont autant de façon dont le joueur « donne du sens personnel à sa pratique³⁴ ». Certains jeux en ligne proposent même un système de «parrainage³⁵» afin d'accompagner le joueur.

On observera qu'à l'inverse des autres supports médiatiques comme a radio, la presse, les livres, la télévision, il semble difficile pour les parents de contrôler les contenus visibles et invisibles du jeu vidéo. La seule action mise en place par les parents est le « contrôle de la limite du temps » et au regard du nombre de possibilités de supports de jeu (console, ordinateur, téléphone...) beaucoup sont contraints à la relation de confiance.

33 «La culture, dans son sens le plus large, est considérée comme l'ensemble des traits distinctifs, spirituels et matériels, intellectuels et affectifs, qui caractérisent une société ou un groupe social. Elle englobe, outre les arts et les lettres, les modes de vie, les droits fondamentaux de l'être humain, les systèmes de valeurs, les traditions et les croyances.»

34 Déclaration de Mexico sur les politiques culturelles. Conférence mondiale sur les politiques culturelles, Mexico City, 26 juillet - 6 août 1982.

35 Système parfois perverti en offre commerciale.

Avec qui tu joues :

- **73%** des jeunes de notre échantillon déclarent jouer seul, **36%** déclarent jouer également avec ses amis et **30%** jouer avec ses frères et sœurs.
- **4%** des jeunes de notre échantillon déclarent jouer avec leurs parents.

Les limites de la pratique des jeux vidéo :

- Dans notre échantillon, **31%** déclarent avoir des réflexions négatives sur l'usage du jeu vidéo. Ce chiffre est différent en fonction du sexe des sujets interrogés et il diminue à partir de 18 ans (passant à **21%**, Cf. annexe).
- **93%** des jeunes de notre échantillon déclarent avoir des réflexions faites par l'entourage des moins de 12 ans, émanant des parents et de la famille. Ce chiffre est en constant recul en fonction de l'avancée en âge de notre échantillon, c'est l'inverse pour les amis (cela passe de **3% à 50%**).
- **27%** des jeunes de notre échantillon pensent qu'ils jouent trop aux jeux vidéo (**36,9%** pour les garçons contre **21,7%** pour les filles),
- **29%** des jeunes de notre échantillon déclarent penser aux jeux vidéo en dehors du temps où ils y jouent.

Ils sont **10%** à jouer à des jeux type : GTA 4 ³⁶, Skyrim ³⁷ ou encore Assassins Creed 3

³⁶ Nous avons joué à GTA 4 (plus de 67 heures de jeu), finissant le mode scénario mais seulement 70% de la map fut découverte.

³⁷ Nous avons joué à Skyrim (plus de 100 heures de jeu), arrivés au niveau 47, et découvert 60% du jeu.

Les nouveaux concepts de ces jeux font qu'ils ne se terminent pratiquement plus, le jeu indique en permanence au joueur, sous la forme d'un pourcentage ou par l'apparition de la carte comme un puzzle, la fraction du monde qu'il a vu ou parcouru. Le monde est suffisamment vaste pour que les **100%** paraissent une limite difficile à atteindre, une manière de dire qu'il y aura toujours plus dans le jeu que ce que le joueur pourra voir. Après la sortie du jeu souvent quelques mois à peine, des D.L.C (Add-ons) viennent se rajouter, pour apporter une autre façon de jouer, plus de monstres, d'autres mondes... C'est alors que l'on s'aperçoit qu'il n'y a pas besoin de jouer en ligne pour créer cette sensation de jeu à l'infini assez similaire aux mondes persistants des M.M.O.R.P.G.



05

Facebook, Habbo et les F2P³⁸ ou le paradoxe du “gratuit payant”

38 - F2P : C'est une abréviation de « Free to play », cela indique que le joueur peut utiliser le jeu en ligne de façon gratuite, contrairement au « Pay to play » qui désigne les jeux à accès payant (genre World of Warcraft) qui nécessite un abonnement.

Le détournement du concept de gratuité.

- **20%** des jeunes de notre échantillon déclarent dépenser plus de **15 euros/mois** en jeux vidéo.
- **8%** des jeunes de notre échantillon déclarent payer un abonnement mensuel.

A ces chiffres, il convient d'inclure les joueurs sur téléphonie qui représentent **27%** de notre échantillon. En effet avec un abonnement ou un pack « internet-téléphonie » il est inclus la possibilité de jouer sans avoir conscience de payer pour cela.

- **1,5 %** des jeunes de notre échantillon déclarent télécharger illégalement les jeux.

Selon le créateur de Facebook : "Facebook est gratuit aujourd'hui et le sera toujours», n'y a t'il pas là un détournement du concept de gratuité ?

S'il y a bien un endroit où la publicité mensongère existe c'est sur le net, et très souvent dans les jeux vidéo et dans les applications que nos jeunes consomment.

Il existe plusieurs sources de revenus au développeur : les abonnements, la publicité (fenêtre sur le coté) ou dans le jeu, et la vente de biens et de services voir d'objets virtuels.

Le Free To Play : en abrégé F2P c'est un concept commercial qui est appliqué à un jeu en ligne et propose à l'utilisateur de jouer gratuitement, mais jusqu'à un certain temps ou jusqu'à un certain niveau. Il s'y applique le principe de micro paiement dans une boutique virtuelle. L'offre commerciale n'est pas en manque d'imagination, car parfois le même jeu bénéficie des deux modèles économiques (P2P et F2P).

Penchons nous sur un type de jeux particulier dont les jeunes sondés jouent à 2,3%, âgés de 11 à 12 ans, nous parlerons ici du genre Habbo-like, qui n'est pas classé par la communauté des joueurs comme un F2P mais pourtant :

Habbo est le jeu typique d'une stratégie commerciale bien rôdée. Faire entrer le joueur dans le monde d'Habbo, lui promettre l'accès à l'intégralité gratuitement, mais à partir d'un moment le jeune qui s'est investi dans le jeu se voit dans l'impossibilité d'évoluer, l'expérience du jeu s'arrêtant là. Derrière cette démarche sue cache une fausse gratuité (baisse de la vigilance), se cache une logique commerciale très agressive, si je veux accéder a un contenu plus riche, je dois payer ou donner plus d'informations personnelles. Si le joueur ne peut pas payer, il ressentira une frustration, il n'évoluera pas, verra même ses camarades virtuels de jeu l'abandonner.

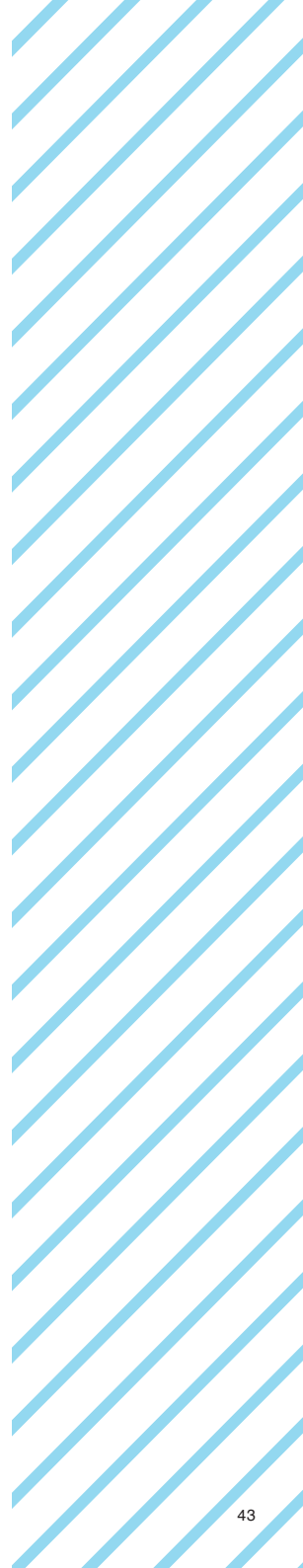
Les développeurs alors ont bien fait les choses. Ils proposent des moyens de paiements faciles : numéro de téléphone, carte de crédit, paiement sécurisé Paypal.

Nous sommes bien là dans un détournement du concept de « gratuité », face à ses spécialistes du marketing « agressif », il nous faut trouver les outils pour former et prévenir nos jeunes joueurs.

Nous retiendrons ici, que les seules valeurs véhiculées sur ce genre de jeu sont la surconsommation, la compétition effrénée à l'obtention d'objets ou de réputation, l'accumulation de gains....

Il faut aussi préciser que peu de gens payent pour ces jeux, mais ceux qui payent (les vaches à lait dans le jargon) payent parfois très cher.

L'appellation « pay to win » existe chez les joueurs avertis ou plus âgés. Ils savent donc déceler un jeu où il faut payer pour gagner. Ce modèle économique de jeux gratuits semble se calmer et sont proposés des jeux où payer permet simplement de progresser plus vite, d'avoir un contenu supplémentaire, mais pas forcément indispensable... A surveiller donc.



06 Conclusion & Préconisation

Le jeu vidéo est un miroir fidèle de la société.

Très souvent, on pense que la publication des résultats d'une enquête constitue un aboutissement, mais nous pensons plutôt qu'elle correspond en réalité au début d'un long processus, une veille éducative longue et difficile, où les chiffres et les propositions d'interprétation qu'elle nous livre doit être confrontés à un ensemble de données existantes mais surtout à l'expérience des acteurs de terrain.

Le jeu vidéo est un miroir fidèle de la société.

Quand nous avons joué à Max Payne 3 ou Call of Duty Modern Warfare 2, nous nous sommes posé la question de l'impact et de l'idéologie que pouvait transmettre ce genre de jeu, car à travers le déroulement du scénario et de l'action on nous dit implicitement « que la pauvreté transforme les habitants des bidonvilles en terroristes, qu'il est légitime de l'apaiser l'arme à la main et que la violence est un art du spectacle (comme au cinéma) et du divertissement doublé d'un spectacle pyrotechnique ».

Il est bien sûr clair que c'est une expérience instrumentée au même niveau que le livre et la lecture, le film, les concerts et les salles de spectacles... La culture « a toujours été affaire de technologie ».

A partir de là, nous refusons tous les discours globaux qui appliquent à tout le jeu vidéo une réflexion unique. Il existe de nombreux jeux porteurs de valeurs, des dizaines de jeux différents.

En évitant les raccourcis, nous pourrions avoir une meilleure légitimité quant à nos discours préventifs.

Accompagner les jeunes c'est leur permettre de se saisir des ressorts des industries médiatiques, leur apprendre à ne pas subir le dictat de certains éditeurs de jeux vidéo. C'est en effet leur montrer que les médias et internet sont, non seulement un lieu permettant l'expression personnelle mais également un espace en perpétuelle évolution où cohabitent, objet de consommation culturelle, enjeux éducatifs et professionnels.

Il existe aujourd'hui un artisanat du jeu vidéo, accessible en lien direct avec le public.

En effet, les jeux vidéo en tant qu'« objet culturel » doivent permettre une appropriation par les utilisateurs afin que ces derniers deviennent acteurs de leurs pratiques.

Au-delà de la jeunesse, il s'agit grâce à notre enquête d'informer les acteurs travaillant autour des questions de jeunesse afin qu'ils puissent être en capacité d'accompagner les jeunes dans leurs pratiques plutôt que de rester spectateurs.

Il s'agit, pour l'ensemble des acteurs de l'éducation populaire, de ne pas rester sur le bord de la route et d'accompagner le développement et de la démocratisation chez les jeunes des différentes pratiques de jeux.

La prise en compte de ces enjeux par l'ensemble de la communauté éducative permettra une meilleure prise en compte des jeunes dans leur environnement et pourra permettre d'actionner des leviers d'actions au service de leur développement et épanouissement.

Préconisations

Difficile de préconiser des choses dans un secteur en constante évolution ou certains jeux n'ont que quelques heures d'existence auprès du public (avant de prendre la poussière sur une étagère).

Notre premier conseil est certainement de choisir les jeux auxquels nous jouons. Cela nécessite donc que nous allions un peu plus loin que ce qui est proposé dans les publicités.

Mais que faire alors que la neutralité de la presse spécialisée du jeu vidéo est aujourd'hui remise en cause³⁹ ? Pour savoir si un jeu est bon pour nous il faut aussi savoir qui nous le recommande... Il faut donc faire jouer son sens critique, comme dans toute consommation de produit médiatique. Que ce soit pour l'analyse d'un contenu violent ou sexiste, l'idéologie qui se cache derrière un scénario ou un gameplay, il convient d'engager le même travail intellectuel que lors du visionnage d'un film ou la lecture d'une œuvre. Mais rassurez vous il ne s'agit pas de faire l'amalgame entre « travail intellectuel » et « prise de tête ».

Accompagnons les plus jeunes

Les adultes ont donc une place à prendre dans le monde vidéoludique, comme ils l'ont prise dans l'éducation à l'image ou les cours de littérature. Qui éduque à l'image, la vidéo ou le cinéma ? Est-ce le professeur de col-

³⁹ "PARFOIS, IL M'ARRIVE
DE FAIRE UN TRAVAIL
JOURNALISTIQUE"

Jeux vidéo : des sites sous
pression, @rrêt sur images,
émission du 30/11/2012.

lège ou le petit journal de Yann Barthès ?

La route peut-être longue si on ne s'est jamais vraiment penché sur les jeux vidéo. A ceux là nous recommandons de jouer.

Jouez avec vos ados est une occasion de plus d'échanger. Vous pouvez jouer contre (jeux multi-joueurs) ou ensemble (jeux coopératifs). Peut-être développerez-vous un (dé)goût pour certains jeux. Vous pourrez au moins vous faire un avis concret sur ces jeux et évaluer ce qu'ils provoquent chez le joueur.

Pour accompagner dans le choix des jeux, il semble compliqué de recommander de se baser simplement sur un test et la norme PEGI. Un simple parallèle avec le cinéma et on se demande pourquoi le dernier Terminator ne fait l'objet d'aucune restriction dans les salles de cinéma françaises alors que le jeu est lui déconseillé au moins de 16 ans. Multiplier les sources d'informations (vidéo sur internet, test dans la presse, discussion sur des forums de joueurs...) pour se faire une opinion sur un jeu, son intérêt et se rendre compte avec le jeune joueur s'il peut lui convenir.

Même si d'après l'étude menée ici, les jeunes semblent passer 3 heures par semaine devant les jeux vidéo (ce qui semble peu finalement) il convient de s'assurer qu'ils maintiennent des activités variées : sportives, créatives, sociales... en plus de jouer.

La recette miracle ?

Elle n'existe pas ! En matière d'éducation aux médias, la sensibilité du lecteur / spectateur / joueur et bien d'autres facteurs jouent dans la manière dont ils vont recevoir l'information et l'interpréter. L'ennui peut également pousser à passer plus de temps que de raison sur un produit médiatique sans pour autant entrer dans un processus intellectuel d'analyse du fond.

Nous nous attacherons quand même à proposer quelques pistes qui permettront à certains joueurs de diversifier leurs pratiques.

Pourquoi ne pas tester des FPS (50 % des jeux les plus joués par les garçons) ou le cœur du jeu et le tir sans le sens « adresse » du terme, où il n'y a pas de discours idéologique ou politique ? Warsaw, Shootmania, Quake live... On y joue moins à tuer les méchants et plus à éliminer les adversaires de l'arène.

Pourquoi ne pas se tourner vers les jeux indépendants ? Souvent la politique commerciale n'est pas la même et la créativité prend le pas sur la surenchère technologique et les suites interminables (ex : 10 épisodes de Call Of Duty en 10 ans). Il en existe pour tous les goûts et de nombreux sites spécialisés en parlent.

Le jeu vidéo-éducatif ?

40 Créée sous une forme ludique, des travaux de recherches scientifiques à l'Université de Cambridge (jeu OXO de l'étudiant Alexander S. Douglas, en 1952) et dans le Laboratoire

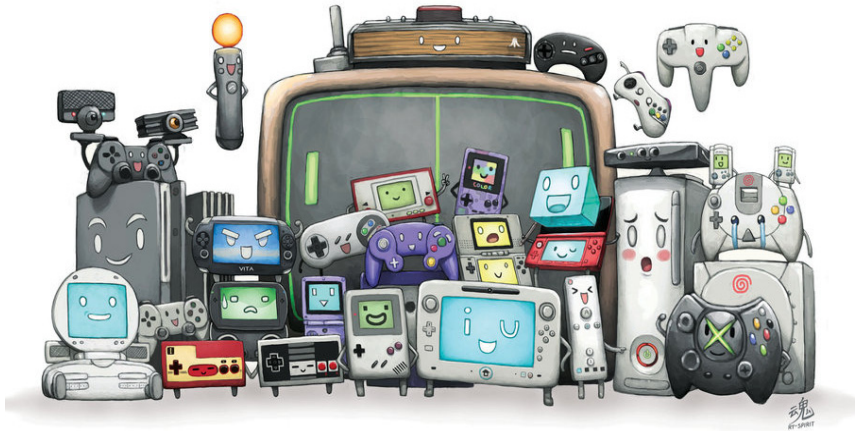
Le jeu vidéo est passé d'expérimentation rudimentaire créée en 1952⁴⁰ par des étudiants à un divertissement de masse des pays industrialisés. Toutefois, cette technologie a un but supplémentaire que certains concepteurs ont ajouté au simple divertissement :

acquérir des connaissances, découvrir l'histoire, sensibiliser à une problématique, etc...).

Le jeu comme support pédagogique doit être adapté au niveau de l'adolescent. Au regard d'une culture du jeu vidéo et de l'image de plus en plus prégnante chez nos jeunes. La création d'un jeu qu'elle soit prise en charge par des « indépendants », des militants du « Serious game ⁴¹» ou des éditeurs avec une éthique, dépendra de son efficacité à être divertissant, participatif avec la bonne dose d'interaction.

Associés à la mobilité des supports, les jeux vidéo ludo-éducatif pourront ainsi favoriser l'apprentissage au sein et en-dehors de l'école et sans doute apporter un début de réponse intéressante aux manques de motivation qui peut exister chez certains élèves.

41 National de Brookhaven (jeu Tennis For Two du physicien américain W.Higinbotham, en 1958) Des Acteurs comme Tralalere, créateur de sérieux game de qualité : www.2025exnatura.net



魂
07-2007

Bibliographies

Coulombe, Maxime. Le monde sans fin des jeux vidéo.
La nature humaine Puf, 2010.

Triclot, Mathieu. Philosophie des jeux vidéo. Zone, 2011.

Trémel Laurent, Tony fortin. Mythologie des jeux vidéo.
Le cavalier bleu 2009

Hermès La revue. Les jeux vidéo : Quand jouer,
c'est communiquer. Articles parus entre 1988 et 2009.

Valleur Marc. L'addiction aux jeux vidéo, dépendance
émergente ? Enfant et Psy,
vol 2. 2006

Meirieu Phillippe. Le monde n'est pas un jouet.
Desclée de Brouwer. 2004

Caillois Roger. Les jeux et les hommes.
Le masque et le vertige. Folio. 1958

Sites visités :

<http://www.gamekult.com>

<http://www.jeuxvideo.com>

<http://www.gamepro.fr>

<http://www.canardpc.fr>

<http://www.afjv.com>

<http://www.mondespersistants.com>

<http://www.educnet.education.fr>

L'éducation par et aux médias

« L'éducation aux médias, c'est rendre chaque jeune capable de comprendre la situation dans laquelle il se trouve lorsqu'il est destinataire des messages médiatiques. »

C'est le rendre apte à être un lecteur, un joueur, un spectateur actif vis-à-vis des médias:un mouvement de distanciation par rapport à l'expérience médiatique ordinaire et l'exercice d'un regard créatif sur le média . »

Le jeu vidéo entre t'il dans la catégorie des médias ?
Si oui,il faut donc développer des capacités de décryptages des messages diffusés. Qui produit ? Comment cela est-il produit ? Dans quel contexte ? A qui le message est-il destiné ?

Tél que nous le concevons, l'éducation aux médias est un « processus » qui démarre tôt, du foyer familial, dès que l'enfant est capable de décoder une image et que ses parents regardent avec lui un dessin animée. Elle se poursuit dans le cadre de ses expériences avec des camarades ou seul, s'étend à l'école et dans les structures sociales pour se préciser à l'âge adulte dans son engagement personnel et collectif de citoyen et nous le voyons ici sur cette enquête, aussi de consommateur.



Contact : Khattou Pierre email : paj.pinsJustaret@gmail.com
ou icare.association@gmail.com
Maquette et infographie : Franzk@wanadoo.fr