

Jeux en ligne: jouer sur internet

Jouer sur le Net est l'un des passe-temps favoris des adolescents suisses: d'après l'étude Komm Tech 2006, 20 % d'entre eux jouent régulièrement en ligne. Les plus passionnés sont des garçons. Même si l'on peut jouer seul en ligne, il est nécessaire d'être plusieurs pour obtenir des résultats. C'est justement ce qui rend ce loisir si attractif aux yeux des amateurs: contrairement aux jeux disponibles sur des consoles comme la Playstation, on joue en ligne en direct, en groupe et contre des joueurs du monde entier. Les



Profession en ligne: professeur de yoga. Dans Second Life, tous les rêves se réalisent.

luttres virtuelles entre les équipes se déroulent au-delà des continents et des fuseaux horaires.

A chaque joueur son jeu préféré

Les genres de jeux en ligne les plus connus sont présentés ici:

- Action/Aventure: le suspense et l'action attendent les joueurs, qui sont généralement chargés de remplir une mission aventureuse dans un monde imaginaire, par exemple trouver des objets ou combattre un monstre.
- Casino et jeux de société: il est possible de jouer à la roulette et aux jeux de cartes en ligne. Actuellement, le poker est très apprécié.
- Jeux de rôles: le joueur se glisse dans un rôle qu'il a lui-même choisi et plonge dans un monde mystérieux dans lequel il doit venir à bout de nombreuses missions. Les joueurs se regroupent en guildes ou clans et peuvent communiquer en-

tre eux en temps réel.

- Shooter: ce concept va de pair avec une certaine violence. Le jeu consiste à mener son personna-

ge au but en tirant sur ses adversaires (to shoot en anglais). Ce genre de jeu peut aussi se pratiquer en équipe.

- Jeux sportifs: la réalité du monde sportif est reconstruite aussi exactement que possible. Le joueur peut ainsi se glisser dans la peau d'un joueur de hockey ou du manager d'une équipe de football. Ce qui compte, c'est l'esprit sportif et le fair-play.

Second Life: le monde parallèle sur le Net

Dans le monde virtuel de secondlife.com, les habitants sont sans cesse en train de construire et de développer leur univers en trois dimensions. Second Life a été créé en 2003 par la société californienne Linden Lab. A ce jour, ses membres sont au nombre de 3,6 millions environ, et 20 000 les rejoignent chaque jour. La proportion de Suisses dans la population de Second Life est au-dessus de

BON À SAVOIR: SECONDLIFE.COM

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 13 ans**
- De 13 à 17 ans: accès uniquement à la zone réservée aux jeunes, la Teen-Area; l'accès aux contenus pornographiques et sensibles est bloqué
- A partir de 18 ans: accès à toutes les zones, sauf à la Teen-Area
- L'inscription est gratuite
- De nombreuses activités sont payantes, dans la Teen-Area également; monnaie d'échange, les Linden Dollars peuvent être convertis en devises réelles
- Le paiement s'effectue par carte de crédit, fournisseurs de services de télécommunication mobile ou PayPal

Effet d'apprentissage

- Développe la personnalité
- Encourage la créativité et le sens des affaires

Risques

- Même dans la Teen-Area, la présence de personnes non autorisées n'est pas totalement exclue
- Hors de la Teen-Area: contenus inadéquats pour la jeunesse

la moyenne et occupe le 12e rang du classement par nations.

Les joueurs commencent par créer leur avatar, leur personnage virtuel. La fascination de Second Life réside dans le fait que ce monde parallèle est calqué sur la réalité: les avatars ont des occupations quotidiennes telles que manger, faire leurs achats ou regarder la télévision. Cerise sur le gâteau, l'argent fait office de lien entre Second Life et le monde réel. Les «Linden Dollars» permettent d'acquérir pratiquement n'importe quoi dans l'univers virtuel de Second Life. Actuellement, un franc s'échange contre 325 Linden Dollars. De plus en plus d'entreprises réelles utilisent Second Life comme support publicitaire ou pour offrir des prestations virtuelles, vendant par exemple de biens immobiliers ou des terrains virtuels dégageant

des bénéfices réels. L'industrie de la musique utilise également Second Life à des fins de promotion: des groupes comme U2 ou Duran Duran ont déjà donné des concerts dans ce monde imaginaire.

World of Warcraft: le combat entre deux mondes imaginaires

World of Warcraft est actuellement le jeu de rôles en ligne qui connaît le plus grand succès en Suisse. Son extension «World of Warcraft: The Burning Crusade» sortie en janvier 2007 a déjà été vendue à plus de 4 millions d'exemplaires dans le monde entier.

Au début du jeu, le joueur décide de se mettre au service de l'un des deux camps s'affrontant dans cette aventure: la Horde ou l'Alliance. Il peut ensuite choisir un peuple et une classe. Son personnage est chargé de quêtes ou missions variées, telles que combattre des monstres ou récolter des trophées

BON À SAVOIR: WORLDOFWARcraft.COM

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 12 ans**
- Version de base: 28 francs
- Options supplémentaires payantes
- Enregistrement nécessaire
- La fonction «Contrôle parental» permet aux parents de limiter la durée de jeu de leurs enfants: ces derniers ne peuvent alors y participer que certains jours et à des heures bien précises. Le «Contrôle parental» est protégé par un mot de passe.

Effet d'apprentissage

- Pensée stratégique
- Encourage les compétences sociales au sein du jeu

Risques

- Dépendance au jeu
- Dans les cas extrêmes: perte de contact avec la réalité
- Négligence des hobbies, de l'école et des amis

CODE-LIEN: JEUX



Le monde fantastique de World of Warcraft passionne des millions de joueurs.

ou mettre en sécurité des personnages importants. En récompense pour les missions réussies, le joueur reçoit des points d'expérience ou des primes, ce qui lui permet de faire évoluer son personnage. Chaque joueur peut communiquer en temps réel avec les joueurs de son camp et nouer ainsi des contacts sociaux dans sa vie hors du jeu. Un personnage n'a par ailleurs de succès que s'il s'allie aux autres joueurs d'une «gilde» et qu'il vient à bout d'une mission avec son groupe.

Danger d'addiction

Les missions sont inépuisables et les personnages susceptibles d'évoluer à l'infini. Ce jeu qui ne se termine jamais représente un certain risque: les récompenses étant attribuées à ceux qui jouent longtemps et assidûment, le danger de dépendance est relativement grand. S'y ajoute la pression du groupe: les joueurs se donnent rendez-vous

pour venir à bout ensemble d'une mission. Si un joueur manque à l'appel, la mission échoue. Dans des cas extrêmes, on voit des joueurs planifier leurs loisirs en fonction du plan de jeu.

Jeux électroniques: chance ou danger?

Les médias voient souvent les jeux violents comme l'élément déclencheur de la violence chez les jeunes. Ces jeux sont-ils réellement dangereux? D'après le professeur Heinz Bonfadelli, spécialiste des médias: «La recherche montre que les individus jouant régulièrement à des jeux de type «ego-shooter» deviennent moins sensibles aux représentations de la violence. Dans certains cas, la disposition à user de la violence augmente également. Mais la façon dont un joueur gère son hobby dépend de nombreux facteurs: l'environnement social, la situation familiale et sa personnalité jouent un rôle décisif. Le rapport n'est donc pas direct.»

Les valeurs transmises aux adolescents par les jeux violents de type «ego-shooter» sont généralement en opposition avec celles de leurs parents: au lieu de régler les conflits, on préfère éliminer son ennemi. Les grands joueurs peuvent avoir tendance à fuir les problèmes à l'école, risquent de devenir dépendants, voire de perdre le contact avec la réalité. A cela s'ajoute le fait que les joueurs invétérés manquent d'exercice physique, mangent mal et ne s'hydratent pas suffisamment.

Les jeux en ligne sont cependant aussi une occasion d'apprendre: suivant le jeu, ils entraînent la pensée logique et stratégique, stimulent la fantaisie, encouragent les compétences sociales quand ils se déroulent en groupe ou développent la capacité à faire plusieurs choses en même temps, par exemple lorsque les adolescents jouent tout en discutant avec leurs comparses.

CODE-LIEN: CONSEILS PARENTS

«Quand je joue, je suis attentif et rapide»

Fabrice Gindrat, 20 ans, de Lyss (BE), est apprenti médiaticien de 1^{re} année chez Swisscom. Il s'intéresse à l'univers en ligne et à tout ce qui touche à la technique, aime la musique et les sorties entre amis.

Fabrice aime jouer en ligne. A 13 ans, il a frôlé l'addiction. Aujourd'hui, il pratique son hobby de façon plus équilibrée.

Fabrice, tu aimes jouer en ligne. A quoi joues-tu?

Principalement à des jeux de type ego-shooter comme Unreal Tournament 2004. Et de temps à autre à des jeux stratégiques.

Qu'est-ce qui te plaît dans le jeu Unreal Tournament?

Je dois être rapide, toujours en alerte et faire preuve d'une bonne capacité de réaction...

Es-tu fasciné par le fait de tirer sur les autres?

Ce qui m'intéresse, ce n'est pas de descendre les autres. Je m'intéresse davantage aux différentes armes et aux possibilités qu'offre le jeu. Il y a de nombreux détails et la réalité est très bien imitée. C'est ce qui me plaît le plus.

Un aspect intéressant est aussi de se glisser dans un autre rôle, non?

Absolument.

Pour toi, quel est l'intérêt général des jeux en ligne?

Je peux jouer avec des joueurs du monde entier. C'est passionnant d'affronter d'autres joueurs sans les voir. Je ne sais pas quel âge ils ont, à quoi ils

ressemblent, parfois j'ignore même dans quel pays ils se trouvent.

Ne pouvez-vous pas chatter entre vous pour établir le contact?

Oui, mais tant qu'on joue, il est trop dangereux d'être visible. Si j'ouvre une fenêtre de chat, je ne suis plus protégé. C'est pour cette raison que nous

préférons chatter quelques minutes avant le début d'une partie.

Combien de temps joues-tu?

Parfois plusieurs heures de suite, puis plus du tout pendant une semaine. Quand j'avais 13, 14 ans, il m'est arrivé de jouer des nuits entières, une fois même tout un week-end. A peine le dîner termi-

né, je disparaissais dans ma chambre pour continuer à jouer. A cette époque, j'étais presque accro au jeu, je ne pouvais plus m'arrêter. Aujourd'hui, c'est différent.

Qu'est-ce qui fait que le jeu ne t'attire plus autant?

Je suis plus âgé, je m'intéresse à d'autres choses. J'aime sortir le week-end et rencontrer mes amis.

Quel est ton rapport avec les médias modernes en général?

J'utilise mon mobile et MSN pour communiquer avec mes amis. La technique m'intéresse et j'aime essayer les nouveautés.

