



Jeux vidéos en ligne – Fiche atelier

RESUME DE L'EPISODE

Au lycée, Hugo joue un peu aux jeux vidéo. Son petit frère Tom, le copie sans aucun accompagnement. Arrivé à l'âge adulte, Hugo se rend compte que son petit frère ne s'en est pas aussi bien sorti que lui. Il se sent un peu responsable de ne pas l'avoir aidé à éviter de développer une pratique excessive des jeux vidéo. Le joueur est invité à gérer correctement l'emploi du temps de Tom pendant une semaine et à le guider dans son comportement de joueur.

OBJECTIFS

- Apprendre à gérer son temps de jeu en ligne
- Savoir choisir des jeux adaptés à son âge en s'appuyant sur la signalétique PEGI / PEGI online
- Connaître les règles essentielles de la communication en ligne, notamment en terme de protection des données / rencontres en ligne / gestion des messages « dérangement »
- Prendre conscience des relations entre jeux vidéo en ligne et réalité notamment en ce qui concerne l'argent et les problématiques commerciales
- Acquérir les règles fondamentales de bonne conduite en terme de jeux vidéo en ligne

ORGANISATION

Les ateliers 2025 peuvent être organisés soit autour de pratiques de jeu individuelles (ou en duo), soit autour de séances de jeu collectif.

Le jeu collectif, avec désignation d'un maître du jeu et vote à main levée, permet la mise en place de débats riches au sein du groupe. Il donne également la possibilité à l'animateur de formuler, au fil du jeu et en fonction des réactions et expériences formulées par les participants, des recommandations, informations et conseils contextualisés et personnalisés selon le profil du groupe.

> L'animateur peut choisir, s'il souhaite consacrer plus de temps au débat et aux conseils, de passer la bande annonce linéaire, puis passer directement à la seconde mission, en invitant les jeunes à revenir vers le site plus tard pour une session complète de jeu individuel.

> Techniquement, ce type de séance nécessite un vidéo-projecteur ou Tableau Blanc Interactif et un seul ordinateur connecté à un Internet, et peut donc représenter une solution plus simple pour les structures bénéficiant d'une faible bande passante (voir rubrique Aide).

Le jeu individuel ou par deux a l'avantage de laisser aux jeunes le plaisir de la découverte du jeu, et une participation active de chaque élève. Il permet également à chaque joueur d'obtenir un bilan personnalisé en fin de message, et la possibilité de laisser des commentaires et suggestions.

Techniquement, ce type de séance nécessite la mise à disposition d'un ordinateur connecté par jeune ou pour deux joueurs, avec test préalable de la salle pour jeu simultané sur l'ensemble des machines (voir rubrique Aide).

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté à Internet et un rétroprojecteur ou un Tableau Blanc Interactif pour les séances en mode collectif
- Un poste informatique connecté par participant ou binôme pour les séances en mode individuel

DÉROULÉ D'UN ATELIER TYPE

Séance de 50'

- **Introduire** - Faire le point : 5'
- **Jouer** - Présenter le jeu et mettre en situation : 25'
- **Analyser et débattre** - S'interroger sur ses pratiques et améliorer ses pratiques - 20'
- **Remettre** aux participants les conseils clé

Séance de 1h30 / 2h00- variantes pédagogiques

- **Analyser & débattre** : prolonger la séance de 15-25'
- **Proposer** : Produire et s'engager - 10-20'

Le B2i /

Domaine 2 - Adopter une attitude responsable

2.2) Je protège ma vie privée en ne donnant sur internet des renseignements me concernant qu'avec l'accord de mon responsable légal.

2.3) Lorsque j'utilise ou transmets des documents, je vérifie que j'en ai le droit.

Domaine 5 – Communiquer, échanger

5.1) Lorsque j'envoie ou je publie des informations, je réfléchis aux lecteurs possibles en fonction de l'outil utilisé.

NOTIONS ABORDEES

- Gestion du temps de jeu
- Choix du jeu, PEGI online
- Communication en ligne
- Comportement de joueur
- Jeux vidéos en ligne et argent

Pour toute information relative à l'installation et l'utilisation technique du jeu, merci de bien vouloir vous reporter à la rubrique « aide » du site

www.2025exmachina.net

CONFIGURATION CONSEILLÉE

Pour profiter pleinement des animations interactives, jouer à partir d'un ordinateur relativement récent est recommandé. Une carte graphique dédiée récente et de bonnes capacités sont conseillées pour la fluidité de l'affichage des animations interactives et des vidéos.

Si votre ordinateur a des difficultés à jouer les introductions interactives, nous vous conseillons de jouer les introductions vidéos, voire de vous rendre directement aux jeux en cliquant sur "Mission" dans la barre située en haut de l'interface.

Pour toute information relative à l'installation et l'utilisation technique du jeu, merci de bien vouloir vous reporter à la rubrique « aide » du site.

Systèmes d'exploitation :

Windows 7, Windows Vista®, Windows XP
Mac OS X v10.4 (ou plus récent)

Processeurs (CPU) :

Intel Core™ Duo 1.33GHz (ou plus puissant)
AMD Athlon® X2 3,2 GHz (ou plus puissant)

Mémoire (RAM) : 512 Mo ou plus

INTRODUIRE – 5'

À ce stade-là, l'idée n'est pas de donner des réponses mais de faire un état des lieux des pratiques et des connaissances du groupe ainsi que de recueillir les questions qui se posent sur les jeux vidéo en ligne. Il sera intéressant, en fin de séance, de revenir sur ces questions pour s'assurer que l'on y a bien répondu et voir si les représentations ont évolué.

- Qui joue aux jeux vidéo ? A quel type de jeux ?
- Combien de temps par semaine jouez-vous aux jeux vidéo ?
- Y a-t-il des règles à la maison concernant le temps et les moments réservés aux jeux vidéo ?
- Lorsque vous jouez à des jeux vidéo en ligne, utilisez-vous le chat ? la webcam ?
- En faites-vous la même utilisation que sur des messageries instantanées de type MSN ?
- Selon vous qu'est-ce qu'un « bon joueur » ?

JOUER – 25'

Présenter le jeu

- Rappeler en quelques mots le principe de ce « serious game » : il s'agit d'un jeu éducatif qui questionne les pratiques des internautes.
- Noter l'importance d'être capable de maîtriser Internet et ses services pour rester « maître du jeu » sur les réseaux.
- Signaler aux participants que le jeu permettra de valider certains éléments du B2i

Lancer le jeu

Plusieurs possibilités selon le temps dont vous disposez et le groupe avec lequel vous travaillez :

- **L'introduction interactive entre 0'30 et 5 minutes:** elle se découpe en 2 tableaux composés d'écrans de textes et de tableaux interactifs. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez soit lire uniquement les cartons en cliquant sur les dates présentes en haut de l'écran, soit jouer avec les tableaux interactifs. Les images et les sons réagissent lorsque l'internaute bouge sa souris ou clique sur l'image. Les tableaux interactifs se prêtent bien aux sessions de jeu individuelles et peuvent également être utilisées en arts plastiques pour étudier de nouvelles formes d'écritures interactives multimédia. A tout moment commencez le jeu en cliquant sur mission.
- **La version vidéo 1'30 :** Cette introduction du jeu en format classique vidéo se prête bien aux séances collectives.

La mission

Le jeu en lui-même prend environ 20/25 minutes en fonctions des joueurs. Il se découpe en 3 étapes :

- 1) **Gestion de l'emploi du temps de Tom :** Le joueur incarne le grand frère de Tom. Celui-ci a décidé de l'aider à mieux gérer son emploi du temps. Tom veut toujours jouer aux jeux vidéo et y revient de façon compulsive. Pourtant il a bien d'autres obligations à remplir et d'autres activités intéressantes à faire ! Mission : Propose-lui d'autres activités afin que son temps de jeu ne dépasse pas les 7 heures par semaine fixées par les parents. Attention, certaines activités comme « dormir » ou « manger » sont obligatoires !
- 2) **Gestion de l'avatar TomWarrior :** En ligne le comportement de TomWarrior n'est pas des plus fairplay. Fais en sorte que cela change, tant dans sa manière de remplir les missions que dans ses relations avec ses coéquipiers.
- 3) **Chute :** Vidéo exposant ce que sont devenus Tom et Hugo en 2025 en fonction de la façon dont le joueur a effectué sa mission.

Episode 3// Hugo & Tom à Zoumbi'City – Plus qu'une partie, il jouait sa vie... a-t-il gagné ?

- 4) **Bilan** : A l'issue du jeu, le joueur a accès à un bilan de ses actions : temps de jeu, diversité des activités, comportement de jeu, etc. Il peut également voir la manière dont il a géré l'emploi du temps de Tom ainsi que son comportement de jeu session par session. Des commentaires pédagogiques sont associés aux scores.

REMETTRE LA FICHE CONSEILS AUX PARTICIPANTS

ANALYSER & DEBATTRE – 30 à 50'

Après le bilan, cette analyse permet de sensibiliser les jeunes aux enjeux et risques liés à l'usage des jeux vidéo en ligne en s'appuyant sur des situations rencontrées au cours du jeu. Ces questions peuvent être abordées aux cours du jeu si l'on décide de faire une séance collective. C'est l'occasion de donner plus d'explications sur les enjeux liés à l'usage des jeux vidéo en ligne et de faire passer quelques conseils clés aux participants. En fonction du temps disponible, on abordera tout ou partie des questions proposées.

Gestion du temps, pratiques excessives

> La question de la gestion du temps est au cœur des débats sur les jeux vidéo. Dans le jeu, Tom n'arrive pas à gérer par lui-même le temps qu'il passe à jouer. Son frère, incarné par l'Internaute, va l'épauler en lui proposant des activités diversifiées et en l'incitant à respecter les règles familiales et prendre soin de sa santé, de sa vie sociale et de son avenir.

Gérer son emploi du temps : un peu de mathématiques !

- Combien de temps Tom passe-t-il à l'école ? Combien de temps faut-il dormir pour être en forme ? Quelles sont les autres obligations à remplir chaque jour ?
Tom doit se laver, manger, faire ses devoirs, etc... Le temps de sommeil recommandé pour un adolescent est de 9-10 heures par nuit.
- Combien de temps libre cela laisse-t-il en moyenne dans la journée ? Dans la semaine ?
Peu !
- Observer l'emploi du temps généré à la fin du jeu et montrant les actions du joueur. Que peut-on en dire ?

Conseils

- Se fixer, avec ses parents, des temps de jeu et les respecter.
- Diversifier ses activités : sociales, sportives, culturelles, etc.
- S'assurer que l'on a aussi des relations sociales dans la « vraie vie ».
- Faire attention à son sommeil et à son alimentation. Le manque de sommeil a un impact sur toutes les autres activités.
- Eviter de laisser filer le temps devant l'écran. Jouer sans oublier l'essentiel : les loisirs, les amis, la famille, les études, le sommeil, etc.
- Mettre l'ordinateur dans une pièce commune comme le salon peut aider à se maîtriser.

Choix des jeux et classification

> Il existe des jeux pour tous les goûts et pour tous les âges. Comme on ne regarde pas n'importe quel film à n'importe quel âge, on ne joue pas à n'importe quel jeu vidéo à n'importe quel âge. Les jeux des grands frères et sœurs, voire des parents ne sont pas forcément appropriés. Le système PEGI mis en place par l'Europe peut aider à s'y retrouver.

Aide Tom à choisir un jeu adapté.

Vous pouvez télécharger la fiche PEGI- élève correspondante pour cette session et/ou demander aux élèves d'apporter les boîtes des jeux vidéos auxquels ils jouent.

- Analyser les couvertures des trois jeux proposés. Que peut-on dire des couleurs ?
Pas grand-chose...
- Quels sont, dans les textes, les mots clés qui peuvent aider à se faire une idée du contenu ?
- Quelles sont les informations que l'on retrouve systématiquement sur une boîte de jeu ?
Un titre, en général un sous-titre, un visuel, le nom de l'éditeur, la date de pressage, les symboles PEGI, un résumé du jeu, les configurations techniques nécessaires pour utiliser le jeu sur un ordinateur.

Episode 3// Hugo & Tom à Zoumbi'City – Plus qu'une partie, il jouait sa vie... a-t-il gagné ?

- Que signifient les sigles PEGI ?
Voir fiche info
- Quelles informations pourrait-on ajouter pour aider à se repérer ?
Quelques pistes : indication sur le temps minimal des sessions de jeu, les modes de jeu, l'usage recommandé ou non de chat... type de jeu (action, stratégie, arcade...)...

Conseils

- Regarder systématiquement les sigles PEGI avant de choisir un jeu vidéo.
- Ne pas se fier aveuglement aux indications d'âge. Nous ne sommes pas tous égaux face aux images violentes. Regarder systématiquement les symboles donnant des indications sur la nature du contenu.
- Eviter de faire jouer ses petits frères et sœurs à ses jeux favoris s'ils sont trop jeunes !

Jeux en ligne et socialisation

> Tout en tenant compte des risques de perte de socialisation qu'il peut induire, il est important de noter que le jeu vidéo, de par sa dimension interactive participe d'un certain type de socialisation. La plupart des jeux en réseaux intègrent ainsi des chats et/ou forum dédiés. Tout à son jeu, sur ces espaces de communication, Tom a parfois tendance à négliger sa manière de parler avec ses coéquipiers ou à ne pas faire suffisamment attention à qui il parle...

Messagerie instantanée à l'intérieur des jeux

- Qui sont les gens avec qui Tom communique via le chat ?
Tom communique essentiellement avec les gens de son équipe. Des gens bizarres approchent aussi parfois des membres de l'équipe, comme Raf66...
- Sont-ils forcément des gens qu'il connaît ?
Non. Même si certains de ses équipiers sont aussi ses amis dans la vraie vie, la plupart sont juste des amis de jeu, de parfait inconnus.
- Est-on absolument sûr de savoir qui est notre interlocuteur ?
Non ! Comme on le voit, Tom est capable de se connecter sous l'identité de son frère, d'acheter un avatar sur e-bay. Méfiance, on ne sait jamais qui se cache derrière un pseudo !
- Quelles sont les informations qu'il ne faut surtout pas communiquer ?
On ne le dira jamais assez, ne jamais communiquer d'infos personnelles ! Pas d'adresse, de nom de famille, de numéro de téléphone, ou l'adresse de sa piscine favorite !
- Peut-on tout dire sur un chat de jeux vidéo ? Quelles sont les règles ?
Non ! En dehors des informations personnelles, pas d'injures, de propos racistes, sexistes ou diffamatoires, bien entendu !

Conseils

- Durant les communications en ligne avec d'autres joueurs, respecter les règles de prudence habituelles : ne pas donner d'infos personnelles, ne pas répondre aux demandes inappropriées et surveiller ses propos. En cas de doute ou de souci, faire appel au maître du jeu.
- Ne pas confondre allié et ami. Ce n'est pas un secret, on ne sait jamais qui se cache derrière un pseudo. Et ce n'est pas parce qu'on joue ensemble que l'on est vraiment ami. Alors, prudence.
- Pas de triche, d'insultes, de propos racistes, sexiste ou de harcèlement... cela tue le plaisir du jeu. Sans compter les sanctions que risquent les contrevenants.

Code de bonne conduite

> Ce n'est pas parce que l'objectif du jeu est de tuer des zombies qu'il n'y a pas de règles à respecter. Dans le jeu, Tom a tendance à faire de l'antijeu ce qui, au final, nuit à sa réputation de joueur. Dans les mondes et communautés des jeux vidéo, des règles de bonne conduite sont énoncées par l'éditeur du jeu qui peut mettre hors jeu – en général de façon ponctuelle – de joueurs qui les enfreignent.

Règle de vie et règle du jeu ?

- Qu'est-ce qui différencie un jeu de la réalité ?
Le jeu est une activité choisie, fictive, limitée dans l'espace et dans le temps et soumise à des règles. Ainsi tuer des personnages fictifs dans un jeu peut être autorisé sans que cela ne fasse du joueur un assassin. Ceci étant, la marge entre réel et virtuel est tenue et l'objet de débats légaux en ce moment : un avatar est-il un objet ou une part de l'identité de son propriétaire ? lui nuire est-il une

Episode 3// Hugo & Tom à Zoumbi'City – Plus qu'une partie, il jouait sa vie... a-t-il gagné ?

infraction au droit de l'homme ? Les réponses sont très différentes de part et d'autre de l'Atlantique... Dans tous les cas, il est important de réaliser qu'insulter ou harceler un avatar dans lequel un joueur peut s'être émotionnellement fortement impliqué peut avoir de réelles conséquences psychologiques pour ce joueur.

- **Le jeu est soumis à des règles. En quoi est-ce important de les respecter ?**
Le jeu est, surtout chez les jeunes enfants, le principal outil d'apprentissage. Apprendre à respecter les règles du jeu, c'est une façon d'apprendre à respecter les règles de la société, écouter et respecter les autres etc...
- **Acheter et vendre des avatars, des pouvoirs, et autre est-il autorisé ?**
Certains jeux en ligne proposent la vente et l'achat d'objets virtuels. Les acquérir n'est pas en soi un écart aux règles du jeu mais attention, l'argent dépensé n'en est pas moins in fine réel... En revanche, l'achat-vente entre joueurs de cheat-codes, d'armes ou d'avatars qui ont atteint un haut niveau dans le jeu est très mal considéré par la communauté : au joueur de mériter ses résultats !

Conseils

- Avoir en tête que les jeux en ligne, ce n'est pas la jungle ! Il y a des règles mais aussi des lois à respecter là-aussi. Pas de triche, d'insultes, de propos racistes, de harcèlement, d'achat au noir...
- Gare à ses sous ! Avatars, armes, points de vie, argent virtuel, abonnements... attention à vos finances !
- S'informer sur la façon dont les jeux sont conçus. C'est en comprenant comment les éditeurs gagnent leur vie, le modèle économique sur lesquels ils s'appuient et comment ils tentent de fidéliser les joueurs que l'on devient vraiment maître de son jeu !

(Variante, séance 1h30-2h00)

PROPOSER : produire et s'engager (10-20')

Certes l'individu est responsable de ses actions, mais il n'est pas seul à être responsable des dérives éventuelles que l'on peut constater sur les jeux vidéo en ligne. La manière même dont certains jeux fonctionnent incite l'internaute à passer un temps toujours plus important en ligne. D'autres nécessitent de réaliser des micros actions à un moment déterminé, qui peut être en plein milieu de la nuit. Et certains sont relativement courts mais extrêmement addictifs car ils provoquent des pics de stress et invitent le joueur à recommencer sans cesse le jeu pour se surpasser.

L'ensemble des acteurs d'Internet forme une chaîne de responsabilité. Parmi eux : les individus, les éditeurs de services, les opérateurs de réseaux, les instances de gouvernance ...

Afin d'inviter le groupe de travail à distinguer responsabilité individuelle et responsabilité collective et à l'inciter à se mobiliser pour dessiner l'Internet du futur, le jeu propose à chaque internaute / groupe de formuler des propositions pour améliorer l'internet de demain. Ces propositions pourront être faites à la fois à travers des conseils d'usages à leurs pairs et des recommandations aux acteurs de l'écosystème.

Questions à poser au groupe de travail :

Que recommanderiez-vous aux joueurs, aux éditeurs de services et entreprises internautes, aux institutions pour faire en sorte que le problème de Tom ne se reproduise pas ?

Parmi les pistes possibles :

- Pour les joueurs : formulation de conseils d'usage et de recommandations pour améliorer son comportement en ligne à partir des observations menées pendant la séance
- Pour les éditeurs de services : pratiques à améliorer, obligations légales, évolutions souhaitées
- Pour les institutions : recours à mettre en avant ou à mettre en place.

Réfléchir collectivement aux propositions, les écrire et les publier sur le site.

Textes à soumettre à

www.internetsanscrainte.fr/espace-jeunes/propositions