

3^{ème} édition

«AU SECOURS: MES ENFANTS JOUENT AUX JEUX VIDÉO!»

... ET MES PARENTS
N'Y COMPRENNENT
RIEN.



Le Jeu Vidéo: Ange ou Démon ?



Pour la première fois dans l'histoire de l'Humanité, les enfants jouent à des jeux auxquels les parents ne comprennent rien.

FAUT-IL S'EN INQUIÉTER?

Nous vous proposons à travers cette brochure de vous emmener un bref moment dans un univers peut-être inconnu ou en tous les cas méconnu.

Vous apprendrez l'historique de ce loisir vidéo ludique, vous comprendrez que jouer fait partie de la vie, vous trouverez un petit lexique non-exhaustif des termes employés par votre enfant, vous trouverez des sources vers lesquelles vous tourner pour vous renseigner en cas de questions.

Cette brochure a pour but de vous donner quelques pistes. Elle vous permettra d'entamer un dialogue entre adultes et enfants, aussi bien pour les parents que les éducateurs et pédagogues. Elle vous aidera également à fixer des limites en connaissance de cause. Mieux connaître l'univers du jeu vidéo et ses différentes facettes représente certainement une base nécessaire à la gestion de cette activité dans la vie quotidienne.

Le Jeu Vidéo est une activité bien plus intéressante quand elle est partagée.

Il y a du plaisir à jouer, du plaisir à échanger des astuces de jeu, et du plaisir à parler des émotions qu'on y éprouve.

Bonne lecture à toutes et tous.

Swiss Gamers Network

Auteurs: Nicolas Akladios, Mathieu Lanz, Coralie Magni-Speck, Jérôme Risse et Francesca Zanetta avec la collaboration de Serge Tisseron.

Remerciements aux membres du comité ayant participé aux corrections et relectures.

Illustrations: Boris Chiaradia

© Swiss Gamers Network, 2013. Tous droits réservés. Toute reproduction, diffusion, ou modification complète ou partielle est interdite sans l'accord préalable écrit de Swiss Gamers Network. v.3.3

Historique du jeu vidéo

1951:

Ralph Baer, inventeur allemand, propose d'intégrer un module de jeu dans une nouvelle gamme de téléviseurs. Cette idée ne connaîtra d'aboutissement que vingt ans plus tard. En effet, **les années 70** voient émerger un nouveau divertissement: le jeu vidéo.

1972:

Les bornes d'arcade et leur fente pour les pièces de monnaie envahissent les cafés. Le premier jeu vidéo **Pong** connaît un succès extraordinaire. Une année plus tard, la première console de jeu vidéo, la Magnavox Odyssey, est lancée.

1978:

Le jeu vidéo entre dans son âge d'or. La qualité des jeux et leur prix sont au rendez-vous et la couleur fait son apparition. Suite à cet engouement, de trop nombreux éditeurs se lancent dans l'aventure sans proposer de nouvelles idées. Les jeux vont devenir décevants: **le krach du jeu vidéo** intervient en 1983.

1984:

Le jeu vidéo est relancé par l'arrivée de nouvelles machines mais également par un contrôle accru du nombre et de la qualité des jeux à travers un système de licence. **Il deviendra dès lors un des plus importants divertissements de notre société.**

Le jeu vidéo se pratique actuellement sur PC, Apple Macintosh, consoles de salon ou portables (PS3 / PS4, Xbox360 / XboxOne, Nintendo Wii U, PS Vita, Nintendo 3DS, etc.), téléphones portables ou encore tablettes, seul ou à plusieurs, via Internet ou en réseau local.

À titre de comparaison, au début de ce XX^e siècle, le jeu vidéo dépasse le chiffre d'affaires du cinéma. En 2011 en Suisse, le chiffre d'affaires du jeu vidéo a atteint près de **300 millions de francs**.

Le saviez-vous?

En 2011, il s'est vendu plus de 385'000 consoles de jeux vidéo en Suisse; et plus de 3'600'000 jeux. Ce loisir en pleine expansion est pratiqué par un public de plus en plus large.

On joue comme on respire !

Dans toutes les civilisations humaines le jeu est présent. C'est non seulement le plaisir d'expérimenter et de maîtriser de nouvelles situations, mais c'est aussi **un rouage essentiel du lien social.**

Je te parie que j'arrive à finir mon assiette avant toi!

Devine qui a frappé à la porte ce matin?

Ou encore:

Grattez l'étiquette de cette bouteille de soda et vous pourrez gagner!

On joue aux jeux vidéo parce que c'est amusant, pour se relaxer, pour passer le temps, pour le défi qu'offre le jeu ou encore pour utiliser son imagination.

Un panel de raisons qui permet de ne pas oublier que le jeu vidéo est une façon stimulante et amusante d'être avec les autres. Que ce soit les concepteurs qui nous concoctent des épreuves ou les amis avec qui on échange des solutions pour passer ces obstacles, les Autres sont toujours présents dans le jeu.

Les différentes catégories de jeux vidéo

Il est très difficile de faire une classification exhaustive des jeux vidéo. En effet, de plus en plus de jeux mélangent les genres.

On peut ainsi avoir un jeu vidéo dans lequel le joueur doit faire preuve à la fois de **réflexes et de réflexion.**

Cependant, il est possible de classer les jeux selon quatre critères :

Le genre:



il peut s'agir d'un jeu de combat, de sport, de plateforme, de réflexion, d'action, de rôle, d'aventure...



Le support:



on peut jouer sur les ordinateurs, sur des consoles connectées à un téléviseur, sur des consoles portables, sur tablettes et même sur les téléphones mobiles.



L'univers:



le joueur évolue dans un monde contemporain, historique, futuriste ou imaginaire.



Le mode:



on peut jouer soit seul (en solo), soit à plusieurs (en multijoueurs). Pour ce second mode, on peut jouer avec des amis à la maison ou se connecter sur Internet.



PUSH **START**



Le jeu vidéo est comparable au chocolat: agréable à petite dose, mais nocif pour la santé en cas d'excès

Le jeu: une affaire de famille ?

Conseils à l'usage des parents:

Proposer à l'enfant de découvrir avec lui une de ses passions constitue l'occasion, pour l'adulte, de mieux connaître à la fois les jeux et son enfant. Il permet de lui montrer qu'il y a un plaisir à jouer, mais aussi à parler de ses jeux. Il révèle parfois à l'adulte que la pratique d'un jeu vidéo peut être un espace privilégié dans l'apprentissage de la solidarité, de l'ingéniosité et de la persévérance.

Pourquoi ne pas proposer à votre enfant d'aller choisir un jeu vidéo que vous explorerez ensemble?

Conseils à l'usage des enfants et adolescents:

N'avez-vous jamais rêvé d'apprendre quelque chose à vos parents? Initier vos parents à la pratique du jeu vidéo peut devenir le moyen de les rassurer et d'inverser les rôles l'espace de quelques heures.

Leur ouvrir la porte de votre chambre pourrait ainsi devenir le meilleur moyen de pouvoir diminuer les heures passées à négocier un moment de jeu!



Et la violence à l'écran ?



Aucune recherche ne montre un lien direct entre la violence à l'écran et les comportements violents. Mais l'absence de lien direct ne signifie pas l'absence totale d'effet. Il faut simplement replacer le joueur dans un contexte élargi. On n'est pas simplement joueur mais aussi citoyen, téléspectateur, membre d'une famille et de divers groupes d'amis.

Ainsi, s'il est indéniable que les jeux vidéo influencent, ils le font en lien avec tous les autres facteurs qui agissent sur nos valeurs et nos comportements.

Il s'agit donc de décider à quel genre de jeux vidéo on accepte d'exposer ses enfants ou soi-même comme on décide de permettre ou d'interdire certains types de films, certaines fréquentations ou certaines émissions télévisées.

Il est souvent plus difficile d'évaluer le contenu d'un jeu vidéo quand on connaît peu cet univers, mais **la norme PEGI** peut y aider. Il est très important que les parents qui offrent un jeu à leur enfant y soient attentifs.



Le saviez-vous?

Une étude menée entre 2003 et 2012 démontre que sur 20'000 jeux vidéo, plus de 80% conviennent aux enfants de 3 à 15 ans. Les jeux à contenu violent représentent donc une minorité de la production dans cette industrie.

Norme PEGI (Pan European Game Information)



Cette norme est une information destinée à renseigner le consommateur sur le produit qu'il achète. Elle se trouve sur toutes les boîtes de jeu et permet au consommateur de juger et de contrôler avant l'achat «l'adéquation entre le contenu du jeu et le joueur auquel est destiné le jeu».

Les jeux sont classés selon **5 tranches d'âge**:



Par exemple, 3+ signifie: contenu conseillé pour les enfants de 3 ans et plus.

Un pictogramme renseigne en outre sur **8 types de contenus litigieux**:



- la violence:

ce jeu comporte des scènes de violence



- la peur:

ce jeu est susceptible d'impressionner les jeunes joueurs



- le langage vulgaire:

ce jeu fait usage de mots grossiers



- le sexe:

ce jeu comporte des scènes à connotation sexuelle



- les drogues:

ce jeu mentionne ou met en scène des drogues



- la discrimination:

ce jeu comporte des scènes de discrimination ou incitant à la discrimination



- les jeux de hasard:

ce jeu encourage ou enseigne les jeux de hasard



- le jeu en ligne:

ce jeu peut être joué sur Internet avec d'autres joueurs.

Plus d'informations sur www.pegi.info



swiss
interactive
entertainment
association
siea



Florent Pirard

Choisissez des jeux adaptés à l'âge des membres de votre famille en vous basant sur la norme PEGI!

Bande Dessinée reproduite avec l'aimable autorisation du SIEA (www.siea.ch)

Contrôle parental



Des systèmes de contrôle parental sont intégrés sur PC et dans les consoles de salon et consoles portables.

Différents niveaux de contrôle sont possibles. Les parents peuvent:

- restreindre l'accès à des jeux en se basant sur **la norme d'âge PEGI**. Ainsi, les parents peuvent décider que seuls les jeux pour les 7+ pourront être utilisés sur la console de la maison.
- définir une durée d'utilisation du PC ou de la console. Ainsi, il est possible de **limiter le temps de jeu à 2 heures par jour ou 3 heures par semaine** par exemple.
- contrôler et limiter l'accès au contenu sur Internet. Ceci concerne autant les pages Internet, que **les contacts et listes d'amis** sur les réseaux de jeux en ligne. De plus, il peut être judicieux de ne pas laisser Internet branché la nuit, afin de réduire la tentation.

Le panneau de contrôle est protégé par un mot de passe, défini par l'utilisateur.

Le contrôle parental est un outil simple et pratique qui permet de protéger les plus jeunes du contenu qui ne leur est pas destiné. La procédure d'utilisation est détaillée dans le manuel de chaque console.



Jeux vidéo sur Internet

Le jeu vidéo sur Internet n'est pas un phénomène nouveau, mais bien une façon de jouer de plus en plus répandue parmi les joueurs. Actuellement il est possible de jouer sur Internet depuis un ordinateur, des consoles de salon (Xbox360 / Xbox One, Wii / Wii U, PS3 / PS4), des consoles portables (DS / 3DS, PSP / PS Vita) ou encore des téléphones mobiles ou tablettes tactiles.

Pour les éditeurs de jeux vidéo, le jeu en ligne est intéressant car il permet d'allonger la durée de vie d'un jeu - en proposant du nouveau contenu à télécharger et de **fidéliser ainsi une communauté**.

Pour les joueurs, l'intérêt d'un jeu vidéo en ligne se situe à plusieurs niveaux:

- Ces jeux permettent d'affronter ou de collaborer avec des joueurs humains.
- Un joueur peut rejoindre une partie à toute heure du jour ou de la nuit et jouer avec des partenaires situés aux quatre coins de la planète.
- Les systèmes de communication intégrés aux jeux vidéo permettent de communiquer (oralement ou par écrit) avec des joueurs réels.
- Les joueurs s'organisent de plus en plus en équipe (ou clan) pour jouer. Les membres sont recrutés souvent en fonction de leur compétences ou de leur investissement dans le jeu.

Comme il s'agit de **parties en temps réel** avec d'autres joueurs, il n'est pas possible de sauvegarder sa progression à tout moment pour faire une pause. De plus, **chaque joueur au sein d'un groupe a un rôle** bien précis. Abandonner une partie en cours, peut amener la défaite de l'équipe. Ces deux éléments expliquent une pratique excessive du jeu vidéo de la part de certains joueurs.

D'un autre côté, le jeu vidéo sur Internet permet **d'échanger et de rencontrer** des joueurs du monde entier. Le jeu vidéo devient ainsi un objet de sociabilisation pour la grande majorité des joueurs.

Le saviez-vous?

En Suisse, 68% des 12-19 ans jouent aux jeux vidéo; 50% des filles et 88% des garçons. (Source: Etude JAMES, 2012).

World of Warcraft

«World of Warcraft (WoW)» est un «**MMORPG**» ou jeu de rôle en ligne massivement multi-joueurs, développé par la société Blizzard. Depuis sa sortie en 2005, il est devenu le jeu le plus populaire au monde dans sa catégorie.

Le joueur incarne un personnage ou «**avatar**» évoluant dans un univers médiéval-fantastique. L'avatar est caractérisé par sa «**race**» (elfe, nain, orc, etc.), sa «**faction**» (Alliance ou Horde) et sa «**classe**» (guerrier, mage, druide, etc.) laissés au choix du joueur.



L'amélioration des compétences et des caractéristiques de l'avatar constitue l'un des éléments essentiels du jeu. Cette progression se fait à travers des missions ou «**quêtes**» consistant le plus souvent à retrouver un objet ou à éliminer une créature.

En tant que MMOG, «**World of Warcraft**» offre la possibilité au joueur d'interagir avec des milliers d'autres joueurs évoluant dans le même monde. Qu'ils choisissent de collaborer pour atteindre des objectifs communs ou au contraire de s'affronter, les joueurs sont amenés à se regrouper en équipes lesquelles dans le cadre du jeu sont appelées «**guildes**».

Le saviez-vous?

Début 2013, World of Warcraft (sorti en 2005) compte toujours plus de 8 millions d'abonnés actifs dans le monde entier.

Quand le jeu passe avant le "je"

La possibilité d'une pratique excessive apparaît lorsque l'**identité de joueur** l'emporte sur toute autre, empiétant sur les divers loisirs et les obligations sociales.

Mais dans bien des cas, il apparaît que ces autres appartenances étaient déjà défaillantes: un jeune rencontrant des difficultés d'intégration dans des groupes de pairs pourrait ainsi trouver, dans la pratique du jeu vidéo, un statut et une importance qu'il n'aurait jusque-là pas ou peu obtenus.

La pratique excessive ne s'avère donc pas être en lien direct avec le temps passé devant l'écran, mais plutôt **avec l'investissement que le joueur met dans sa passion**.

Le temps qu'il passe à élaborer dans sa tête de nouvelles stratégies ou encore l'importance de cette pratique dans la construction de son estime personnelle semblent être de meilleurs indicateurs d'un comportement potentiellement problématique.



Le saviez-vous?

L'âge moyen des joueurs en Europe, sur PC et consoles, est de 35 ans. Les jeux vidéo sont donc diversifiés pour pouvoir satisfaire un public large et varié.

« 3-6-9-12 » **

Quelques repères que nous suggère Serge Tisseron pour grandir avec les écrans sans se faire bousculer

Avant 3 ans :

L'enfant a besoin d'interagir avec son environnement en utilisant ses cinq sens. Évitez de l'exposer aux écrans non interactifs (télévision et DVD). Les tablettes tactiles peuvent être utilisées sur des périodes très courtes, toujours en usage accompagné, mais ne sont pas prioritaires. Privilégiez l'interaction et les activités motrices. Ne mettez surtout pas un poste de télévision dans sa chambre.

Avant 6 ans :

L'enfant a besoin de créer avec ses mains, et pas d'un clic, notamment pour construire la représentation de l'espace en trois dimensions. Évitez de lui offrir une console personnelle car son usage tourne vite à la répétition automatique des mêmes gestes. Offrez lui plutôt du temps pour imaginer, jouer, bricoler avec son environnement et penser avec ses dix doigts

A partir de 9 ans :

L'enfant a besoin d'être accompagné pour découvrir Internet en toute sécurité. Montrez lui l'utilité de cet outil, mais aussi ses limites et ses dangers. Expliquez lui le droit à l'intimité, le droit à l'image, et aussi les trois règles de base d'Internet:

- tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public,
- tout ce que l'on y met y restera éternellement,
- tout ce que l'on y trouve est sujet à caution.

A partir de 12 ans :

Votre enfant peut surfer seul sur Internet, mais pas à toute heure et sur n'importe quel site, et de préférence pas de sa chambre.

Convenez avec lui d'horaires de navigation, mettez en place un contrôle parental, ne le laissez pas avoir une connexion nocturne illimitée... mais **évitez de l'espionner** ! Alternez les moments où il navigue seul et les moments d'échange avec lui afin qu'Internet ne soit pas qu'un outil de socialisation à distance, mais aussi l'occasion de discuter en famille.

Et pour en avoir le temps, prenez le repas du soir sans télévision ni téléphone mobile!

** La règle 3-6-9-12 a été adoptée en France par l'Association Française des Pédiatres Ambulatoires (AFPA)



Florent Pirard

Installez la console de jeu ou le PC dans une pièce commune et non dans la chambre de votre enfant.

Bande Dessinée reproduite avec l'aimable autorisation du SIEA (www.siea.ch)

E-sport ou sport électronique

Ce qui paraissait purement fantaisiste il y a de cela quelques années encore est devenu réalité. L'E-sport, ou sport électronique, c'est-à-dire des compétitions régionales, nationales ou internationales de jeux vidéo, est devenu un phénomène important qui est de plus en plus répandu et apprécié des jeunes joueurs.

Que le jeu se pratique seul ou en équipe, les joueurs professionnels ou amateurs font quasiment toujours partie d'une équipe ou « team » et répondent à un pseudonyme qu'ils ont eux-mêmes choisi. Ils s'entraînent ensemble, parfois sous l'égide de coachs, afin de s'améliorer et de se tenir les coudes.

Ces passionnés développent ainsi un véritable **esprit d'équipe** qui est indispensable à leur progression et la clé pour la recherche de résultats lors de tournois organisés par des associations comme l'ESL (Electronic Sports League) au niveau européen ou la SESF (Swiss E-Sports Federation) au niveau suisse.

Lorsque l'aspect compétitif prend le pas sur l'aspect ludique, le jeu vidéo arrête d'être un simple divertissement pour devenir **une véritable discipline sportive** où l'envie de gagner et la rage de vaincre se mêlent au plaisir de jouer à son jeu favori.

La discipline et l'entraînement deviennent cependant primordiaux pour bien figurer durant les tournois et obtenir ainsi la reconnaissance de la communauté formée autour de son jeu favori; de grands tournois proposent également des prix attractifs aux gagnants (matériel, argent, etc.).

Reconnaissance, esprit d'équipe et compétition, ou les valeurs du sport transposées dans le jeu vidéo !

Site web de l'ESL : www.esl.eu

Site web de la SESF : www.sesf.ch (en allemand uniquement)

Le saviez-vous?

En Suisse, 70% des jeunes joueurs ont déjà joué à des jeux vidéo pour lesquels ils n'ont pas l'âge requis (Source: Etude JAMES, 2012).

Commentateurs de jeux vidéo



Grâce au développement des sites de partage de vidéos en ligne comme **Youtube** ou **Dailymotion**, les joueurs peuvent mettre en ligne des vidéos de leurs jeux préférés en y ajoutant **leurs propres commentaires audio**.

Que cela soit pour narrer leurs exploits personnels, se mettre en scène de façon amusante ou pour apporter leurs commentaires experts ou décalés sur des parties d'autres joueurs. Publier des vidéos commentées sur Internet est un phénomène en forte augmentation.

Certains commentateurs peuvent même se targuer d'avoir des centaines de milliers d'internautes abonnés à leur chaîne **Youtube** ou **Dailymotion**. Ces « followers » suivent régulièrement leur commentateur préféré et interagissent avec eux par commentaire écrit ou sur les réseaux sociaux comme **Facebook** ou **Twitter**.

La tendance est telle que certains jeux facilitent le travail des commentateurs en enregistrant automatiquement les parties jouées qui sont ensuite facilement accessibles sous forme de simples fichiers.

Pour certains, derrière la publication de vidéos se cache l'espoir d'avoir suffisamment d'abonnés pour **intéresser des sponsors** et pouvoir faire de leur loisir une source alternative de revenus.

Un nombre infime de commentateurs ayant commencé de cette manière ont même réussi à devenir professionnels et **commentent des tournois de jeux vidéo** pour gagner leur vie ou publient leurs vidéos sur des sites privés contre rémunération.

Mais bien avant l'éventuel aspect financier, c'est surtout **la reconnaissance, ou la notoriété** d'une communauté formée autour d'un ou de plusieurs jeux différents que ces commentateurs cherchent à obtenir.

Le saviez-vous?

Le nombre de joueurs est en constante progression. Ainsi, en 2010, 25% des adultes en Europe jouaient aux jeux vidéo! (Etude «Video Gamers in Europe», www.isfe.eu).

Des jeux vraiment gratuits ?

Une tendance qui s'affirme ces dernières années c'est l'**émergence des jeux « Free-to-Play »**. Littéralement, ceci signifie un jeu vidéo « gratuit à jouer ». Cette catégorie concerne donc des jeux complets qui sont proposés gratuitement en téléchargement. Ces jeux sont d'abord apparus sur PC, puis on les a trouvés sur téléphones portables et tablettes (Systèmes Mac OS, Windows et Android). Certains commencent même à apparaître sur consoles de salon.

Le principe d'un jeu « Free-to-Play » est d'être **un jeu complet** (et non pas une démo) permettant de jouer seul ou en ligne avec d'autres joueurs. **Toutes les catégories de jeux sont représentées** : jeux de rôle, d'aventure, de course, de tir, de sport, de gestion, etc.

Si le jeu est souvent facile au début, il devient assez rapidement ardu de progresser : le joueur a alors la possibilité **d'acquérir des aides de jeu** pour l'aider à avancer plus facilement ou plus vite dans le jeu. Le jeu contient donc un « magasin » (ou shop) en interne vers lequel le joueur peut se tourner et pour lequel il va devoir déboursier de l'argent réel : il peut s'agir d'une armure offrant une meilleure protection, d'un fusil plus précis, d'un sort d'invincibilité temporaire, d'un objet qui accélère le temps, d'un code qui donne accès à de nouvelles zones à explorer, etc.

Parfois il s'agit aussi tout simplement d'éléments décoratifs sans aucun impact sur le jeu. Ces aides ne sont pas toujours obligatoires pour profiter du jeu mais parfois les joueurs y ont recours pour gagner du temps ou pour réussir certaines quêtes trop difficiles sans ces aides.

Le plus surprenant est que **ces micro-transactions** amènent parfois certains joueurs à dépenser de petites fortunes pour un jeu; dans certains cas, des joueurs peuvent dépenser 5 à 10 fois le prix d'un jeu en magasin sur une courte période.

Malgré ces écarts, l'avantage des jeux « Free-to-Play » est qu'ils représentent avant tout des titres de qualité et du divertissement gratuit pour la majorité des joueurs.

Le saviez-vous?

Selon de premières études, en moyenne seuls 0,5% à 6% des joueurs de «free-to-play» dépenseraient de l'argent réel dans ces jeux.

Et maintenant... à vous de jouer !

Nous espérons que cette brochure vous a incité à communiquer autour de ce loisir qu'est le jeu vidéo. Voici quelques pistes de réflexion pour continuer le dialogue:

Parents:

- Est-ce que je surveille le contenu des jeux auxquels mon enfant joue?
- Combien de fois ai-je joué avec mon enfant?
- Est-ce que je discute avec mon enfant des jeux que je lui achète?
- Comment mon enfant parle-t-il de la distinction qu'il fait entre «monde virtuel» et réalité?
- Comment une meilleure connaissance du monde des jeux vidéo m'aiderait-elle à fixer des règles adaptées?
- Quelles sont les limites que j'ai fixées par rapport aux pratiques ludiques et autres loisirs? Sont-elles adaptées? Sont-elles respectées?

Enfants:

- Ai-je expliqué à mes parents en quoi consiste le jeu auquel je joue?
- Est-ce que je renonce à voir mes copains si je pense avoir un jeu à finir?
- Est-ce que je parle de mes jeux à mes camarades?
- Est-ce que ce jeu m'est destiné selon **la norme PEGI**?
- Est-ce que j'ai envie de reproduire dans la vie ce que je vois à l'écran?
- Qu'est-ce que j'ai appris en jouant ?
- Ai-je amélioré des compétences à ce jeu?
- En quoi ce jeu me permet-il de faire des choses que je ne pourrais pas faire ailleurs?

Les joueurs de jeux vidéos développent sans le savoir des aptitudes et des réflexes qui leur seront nécessaires dans le monde des technologies de demain. *Serge Tisseron*



Définissez une durée de jeu quotidienne ou hebdomadaire avec votre enfant.

Retrouvez les aventures de la famille Pixel sur www.siea.ch

Lexique

Add-on / DLC: Un Add-on (anglicisme traduit littéralement par «extension») désigne du contenu additionnel venant se greffer à la version de base du jeu. DLC désigne du contenu additionnel disponible uniquement en téléchargement.

Avatar: Personnage du jeu manipulé par le joueur et qui le représente dans le jeu.

Boss: Anglicisme traduit littéralement par «chef», il désigne un personnage ennemi plus puissant et dangereux que les autres. Une fois vaincu, il marque une progression dans le jeu.

Cheat code: Ensemble de codes qui permettent à un joueur de «tricher» dans un jeu vidéo en le rendant, par exemple, invincible.

Combo: Mouvements liés - ou combinaison - que peut effectuer un joueur dans un jeu de combat, de sport, etc.

FPS: Jeu de tir à la première personne (First Person Shooter) dans lequel le joueur voit à travers les yeux du personnage.

Fragger: Eliminer son adversaire.

Gameplay: Désigne à la fois l'ensemble des règles gouvernant le jeu et le plaisir de jeu. Un jeu revendiquant un «bon gameplay» sera amusant, attractif et intuitif.

MMOG: Acronyme de l'expression anglaise "Massively Multiplayer Online Games", signifiant "jeux en ligne massivement multijoueurs".
Les MMOG consistent en un monde virtuel (imaginaire ou inspiré de la réalité) dans lequel le joueur évolue par le biais d'un avatar afin d'interagir avec les autres joueurs.

Pixel: Élément le plus petit d'une image numérique. Il s'agit des points qui composent une image.

RPG: Acronyme de l'expression anglaise «Role Playing Game», signifiant «Jeu de rôle».

RTS / STR: Acronyme de l'expression anglaise "Real Time Strategy", signifiant "Jeu de Stratégie en Temps Réel" (ou jeu de simulation de bataille).

Bibliographie et Références

Oullion, J.-M. (2008). Mes enfants sont accros aux jeux vidéo! Guide de premiers secours à l'intention des parents déboussolés. *Paris : les carnets de l'info*.

Tisseron, S., Missonnier, S., & Stora, M. (2006). L'enfant au risque du virtuel. *Paris : Dunod*.

Tisseron, S. (2008). Qui a peur des jeux vidéo?. *Paris : Albin Michel*.

Beau, F. (Ed.) (2007). Culture d'Univers. *Limoges : FYP*

Pour des articles de fond: www.omnsh.org

Pour s'informer sur l'actualité des jeux vidéo, deux sites Web en français: www.jeuxvideo.com et www.gamekult.com

Etude sur le jeu vidéo et les joueurs en Europe (disponible en anglais uniquement): «Video Gamers in Europe» (2012), à télécharger gratuitement sur www.isfe.eu.

Etude sur l'utilisation des nouvelles technologies par les jeunes en Suisse: «Etude JAMES 2012» disponible gratuitement en ligne.

Cette brochure est distribuée gratuitement par
«**Swiss Gamers Network**».

Nous proposons des conférences sur l'univers des jeux vidéo couvrant diverses thématiques:
la violence dans les jeux, communautés et jeux en ligne, comment rester raisonnable dans sa pratique du jeu vidéo, etc.

Pour toute information concernant nos conférences sur le jeu vidéo:
info@swissgamers.net

Partenaires et institutions

Action Innocence

19 Rue des Vollandes - 1207 Genève

www.actioninnocence.org

Addiction Valais

Rue du Scex 14 - 1951 Sion

www.lvt.ch

Centre du Jeu Excessif

Rue St-Martin 7 - 1003 Lausanne.

www.jeu-excessif.ch

Drop-In

Fausses-Brayes 5 - 2001 Neuchâtel

www.drop-in.ch

GREa (Groupement Romand d'Etudes des Addictions)

Rue Saint Pierre 3 - 1002 Lausanne

www.grea.ch

Fondation Phénix

21-23 Rue des Rois - 1204 Genève

www.phenix.ch

Association REPER (Promotion de la Santé et Prévention)

Rue Hans-Fries 11 - 1700 Fribourg

www.reper-fr.ch

Rien ne va plus

45, rue Agasse - 1208 Genève

www.riennevaplust.org

SIEA (Swiss Interactive Entertainment Association)

Association Suisse de l'Industrie du Jeu Vidéo

www.siea.ch

UMSA (Unité Multidisciplinaire de Santé des Adolescents)

Avenue de Beaumont 48 - CHUV - 1011 Lausanne

www.umsa.ch

Le saviez-vous?

Ventes de consoles dans le monde: Nintendo Wii (95 millions d'unités); Xbox 360 (65 millions); Playstation 3 (63 millions); Nintendo DS (150 millions); Playstation Portable (71 millions). *Etat en 2012.*

Cette brochure a été réalisée par l'association «Swiss Gamers Network» avec le soutien de Serge Tisseron

«Swiss Gamers Network» est une association à but non lucratif visant à réunir les passionnés de jeux vidéo. Fondée en décembre 2005, l'association défend une pratique responsable du loisir numérique et le respect de la norme PEGI.

Pour nous rejoindre ou nous soutenir:

Swiss Gamers Network

Route du Levant 45

1475 Forel

email: info@swissgamers.net

www.swissgamers.net

et sur FACEBOOK



Parrain de «Swiss Gamers Network», Serge Tisseron est psychiatre, psychanalyste, docteur en psychologie et chercheur associé HDR à l'université Paris VII.

Il a publié une trentaine d'ouvrages personnels, dont *Tintin chez le psychanalyste* (Aubier, 1985), *Vérités et mensonges de nos émotions* (Albin Michel, 2005) et *3-6-9-12 Apprivoiser les écrans et grandir* (érès, 2013).

Il est corédacteur de l'Avis de l'Académie des Sciences sur « L'enfant et les écrans » : Bach J.F, Houdé O., Léna P., Tisseron S. (2013) *L'enfant et les écrans, Un avis scientifique de l'Académie des Sciences*, Paris, Le Pommier (<http://www.academie-sciences.fr/activite/rapport/avis0113.htm>)



«Une association des usagers de jeux vidéo n'est pas seulement un lieu de rencontre possible pour les joueurs heureux, elle peut aussi constituer un interlocuteur utile pour tous ceux que ces jeux angoissent, soit parce qu'ils en ignorent tout, soit parce qu'ils s'en perçoivent comme dépendants.»

Serge Tisseron