

*J*eu de rôle en ligne massivement multijoueur *

Univers persistant, attractif qui se renouvelle à l'infini ne lassant jamais le joueur.

LES ABONNEMENTS

Mensuel



Free to play (gratuit pour jouer)

Le jeu est gratuit pour jouer, mais le joueur se retrouve très vite limité dans le jeu (nécessite des micro transactions).



Pay to win (payer pour gagner)

Plus l'investissement sera conséquent, plus le personnage pourra évoluer.



Buy to pay (acheter pour jouer)

L'achat du jeu initial n'impose pas de paiement pour progresser.



LE BON USAGE

- ◆ Permet le développement des compétences de l'apprentissage précoce.
 - ◆ Permet l'amélioration de la mémoire, de la vitesse du cerveau, de la concentration et du comportement multitâche.
 - ◆ Favorise le travail d'équipe et renforce la confiance.
- ⇒ Contribue au bon développement et à la sociabilisation de l'enfant lorsqu'il joue raisonnablement.

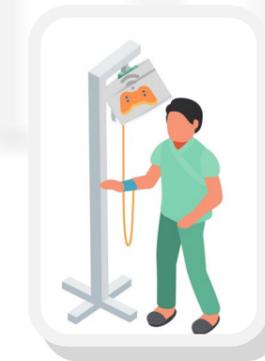
LES RISQUES



Coûts cachés



Les informations personnelles restent sur les consoles et/ou PC



L'addiction



Le piratage de webcam



Certains jeux permettent de jouer/discuter avec n'importe qui

Le 18 juin 2018, l'**ADDICTION** au jeu vidéo est reconnue comme une maladie à part entière par l'Organisation Mondiale de la Santé.

Fixation de 3 critères cumulés par l'OMS

- ♦ La perte de contrôle
- ♦ Le temps important passé à jouer
- ♦ Les conséquences négatives sur la vie quotidienne

Ces troubles doivent se manifester pendant 12 mois minimum.

Les conséquences négatives de l'addiction



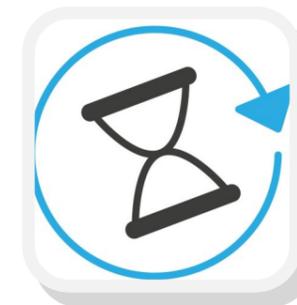
Problème relationnel/
isolement familial



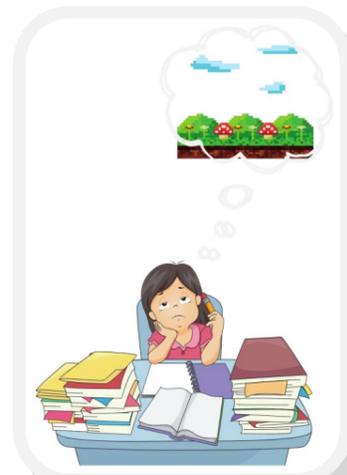
Problèmes de santé



L'impulsivité et
la violence



L'impossibilité de limiter
son temps de jeu



Négation des
obligations

Elle touche
actuellement
0.5 à 4% des
joueurs

Les différents usages addictifs

- ♦ L'abus
Consommation abondante, simple et banale.
- ♦ La dépendance
Concerne surtout les adultes et quelques grands adolescents à partir de 16 ans.
- ♦ La passion
Concerne 1% à 2% des adolescents, cela coexiste souvent avec l'abus. Le joueur continue à avoir une vie sociale.

Comment protéger les enfants ?

- Encourager son enfant à parler des jeux avec lesquels il joue
- Etudier la classification d'âge des jeux →
- Envisager d'installer la console de jeu dans un espace social partagé
- S'assurer que le profil de son enfant soit configuré comme privé
- Utiliser les contrôles parentaux pour configurer le profil (aide <https://www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr/controle-parental-suivez-le-guide/> et <https://www.e-enfance.org/espace-controle-parental>)
- Limiter le type de personnes avec lesquelles votre enfant peut discuter en ligne
- Contacter Sosjumeurs au 09 69 39 55 12 et passer le test d'addiction aux jeux sur leur site <https://sosjumeurs.org/tester-comportement-jeu>

Classification PEGI par âge

| | |
|----------------------------|---|
| 3 www.pegi.info | Adapté à tous les âges. Légère violence dans un contexte comique. Personnages fantastiques. Aucun contenu inapproprié. |
| 7 www.pegi.info | Violence non réaliste ou implicite, cartoonnesque ou humoristique.. Scènes pouvant effrayer les plus jeunes enfants. |
| 12 www.pegi.info | Violence réaliste envers des personnages fantastiques ou violence non réaliste envers des personnage à caractère humain. Langage grossier modéré, nudité, horreur. |
| 16 www.pegi.info | Violence réaliste envers des personnages à caractère humain. Action sportive avec présence de sang. Langage grossier, usage de drogues. Représentation d'activités criminelles ou sexuelles. |
| 18 www.pegi.info | Violence crue/extrême envers des personnages à caractère humain sans défense ou innocents. Idéalisation des drogues. Expressions ou activités sexuelles. |

Descripteurs PEGI

| | | |
|---|--|---|
|  | Contient des scènes de violence |  |
|  | Risque de faire peur aux jeunes enfants |  |
|  | Contient des images susceptibles d'inciter à la discrimination |  |
|  | Se réfère à la drogue ou y fait allusion |  |
|  | Représente des corps nus et/ou des comportements ou allusions de nature sexuelle | |
| | Fait usage d'un langage grossier | |
| | Possibilité de jouer en ligne | |
| | Apprend et/ou incite à parier | |
| | Présence d'achats intégrés | |

Source: pegi.info/fr