

Extrait du Internet : Culture et Communication

<http://filipe.f.ferreira.free.fr/dlst>

# Les jeux en ligne : un danger pour les adolescents ?

- DLST Mag' - Les drogués d'internet -

Date de mise en ligne : lundi 17 décembre 2007

---

**Internet : Culture et Communication**

---

Depuis la démocratisation massive d'internet, et plus particulièrement du haut-débit, le jeu en ligne est devenu très populaire, le plus important se vante d'avoir plus de 9 millions de joueurs.

[[http://farm1.static.flickr.com/252/516738441\\_45d6135b5c.jpg?v=0](http://farm1.static.flickr.com/252/516738441_45d6135b5c.jpg?v=0)] Ils se caractérisent par la présence simultanée de plusieurs joueurs pour partager une même activité. C'est un marché en plein développement, de plus en plus de jeux de ce type sont développés, et le public visé est le plus souvent les jeunes adultes et les adolescents. On voit souvent dans les médias des cas d'utilisation abusive de ces jeux, des jeunes en échec scolaire restant cloîtrés chez eux devant leur ordinateur. On peut donc se demander : les jeux en ligne sont-ils dangereux pour les adolescents ?

[[http://farm1.static.flickr.com/187/474907382\\_de59e72093.jpg?v=0](http://farm1.static.flickr.com/187/474907382_de59e72093.jpg?v=0)] Tout d'abord, quelques définitions. Le type de jeu en ligne le plus utilisé, et aussi le plus "addictif" est le MMORPG (Massive Mulplayer Online Role Playing Game). Traduit grossièrement, ça donne : Jeu de rôle en ligne multi-joueur. Les plus connus sont "Everquest", "Guild Wars" et "World of Warcraft" souvent appelé "WoW". C'est ce dernier qui compte plus de 9 millions de joueurs, dont environ 300000 en France. Ils se caractérisent par un monde persistant sans limite de temps où le monde évolue en dehors des temps de jeu. Le joueur incarne un personnage qu'il fait évoluer pour gagner des niveaux. Mais pour progresser, le joueur doit rapidement s'associer avec d'autres participants (former une guilde), générant ainsi une forme d'auto-dépendance. Je vous invite à lire les articles sur le sujet "Univers Virtuels". Sur le plan économique, ses jeux sont très souvent accessibles sur abonnement et leur stratégie marketing repose sur la dépendance du joueur pour le transformer en un abonné fidèle. Ainsi le joueur est tenté de se connecter régulièrement pour rentabiliser son investissement, suivre l'univers qui évolue sans lui et ne pas trahir la guilde sans laquelle il ne peut progresser. Une fois en ligne, l'accomplissement des quêtes nécessite généralement plusieurs heures et le jeu lui-même n'a pas de fin. Ce type de jeu est le plus susceptible d'entraîner une dépendance car du principe de jeu au modèle économique, tout est fait pour rendre le joueur accro.

[[http://farm1.static.flickr.com/34/108468413\\_3d68e0c2c7.jpg](http://farm1.static.flickr.com/34/108468413_3d68e0c2c7.jpg)] L'autre type de jeu le plus populaire sur internet est le FPS (First Person Shooter, jeu de tir subjectif), dont le plus célèbre est Counter Strike (ou CS). Ce genre de jeu n'est pas particulièrement addictif en soi, mais quand il se joue en ligne, les joueurs s'affrontent entre eux, forment des équipes et s'affrontent lors de compétitions. Il est souvent apparenté à un "sport électronique". En effet les joueurs réguliers effectuent des entraînements avec leurs équipes, tels des sportifs, pour améliorer leur niveau et préparer les compétitions. Le nombre de joueurs réguliers à ce type de jeu est plus difficile à évaluer, car il ne nécessite pas d'abonnement, mais il touche tout de même moins que le MMORPG.

Mais revenons en au sujet : la dépendance. Evidemment, les millions d'utilisateurs de ces jeux en ligne ne sont pas "accro". La plupart sont des joueurs occasionnels, mais hélas certains dénigrent leur vie sociale, scolaire et même professionnelle pour le jeu. Je pense qu'il est assez difficile de savoir quand un joueur devient accro. Se replier sur soi, oublier de manger, de dormir, délaisser ses amis ou se déscolariser sont des signes qui doivent alerter les parents.

Voici quelques reportages passés dans les médias français :

Au journal de 20h, sur TF1 :

Un autre reportage très intéressant, qui "diabolise" moins le jeu en ligne, et qui montre l'ampleur du phénomène en Corée : [Partie 2](#) [Partie 3](#)