

## 6. Jeux vidéo et en réseau

---

- "Billet hebdo « Gagner de l'argent en ligne »", Infor Jeunes, 24 octobre 2014.
- "Billet hebdo « Jeux vidéo, tous accro »", Infor Jeunes, 18 octobre 2013.
- "Le jeu vidéo, une activité à comprendre, pas à diaboliser !", Eric WILLEMS, Assistant et Chercheur – Cellule TICE, Département Education & Technologie de l'Université de Namur, 21 avril 2016 .



# Gagner de l'argent en ligne?



Qui n'a jamais tenté de gagner facilement et rapidement de l'argent tout en restant chez lui ? Avec Internet, gagner de l'argent en ligne est possible. Mais est-ce si simple ? Attention aux arnaques ! Petit tour de ce qui existe et rappel de la législation.

## Différentes façons (légales) de gagner de l'argent en ligne :

1) Devenir « youtubeur » ou « blogueur » est la mode : il s'agit de créer une vidéo (tutoriel d'un jeu vidéo, vidéo expliquant comment s'habiller ou se maquiller, clip, court-métrage ou encore blog vidéo quotidien) et de la poster sur YouTube, tout en se faisant connaître au nombre de vues. Ainsi, tu peux toucher 1 euro toutes les 1000 vues, pour autant que tu aies déjà atteint un minimum de 1000 vues. Pour pouvoir monétiser ta vidéo, il faut généralement respecter le règlement de la communauté YouTube mais aussi de tenir tous les droits nécessaires à l'utilisation commerciale des éléments visuels et audio (qu'il s'agisse d'un logo, d'une musique d'introduction, d'un poster ou simplement

du T-shirt porté...) qu'ils t'appartiennent ou soient la propriété d'un tiers. Le plus simple est de créer toi-même entièrement la vidéo, de A à Z pour proposer une œuvre totalement originale. Sinon, il faut pouvoir démontrer avoir l'accord de la marque présentée via le règlement que tu portes, par exemple, et respecter donc les droits d'auteur. Un simple accord écrit peut servir de preuve suffisante. Si tu n'as pas d'autorisation d'utilisation, YouTube pourra reverser intégralement les revenus à la société possédant la licence.

Aujourd'hui, des blogueurs ou youtubeurs sont devenus célèbres de par le monde et ont réussi à faire une place parmi les grandes marques qui les sponsorisent pour présenter leurs produits ! À savoir, DailyMotion permet généralement de diffuser tes vidéos. Pour plus d'infos, rendez-vous sur <https://www.youtube.com/yt/copyright/fr/> ou sur <http://official.dailymotion.com/fr/>.

2) Bien connus, les jeux d'argent en ligne tels que le poker, les paris ou autres jeux de hasard : attention, ils peuvent créer une addiction et sont particulièrement rentables !

Il faut savoir qu'en principe, tous ces jeux sont interdits. Mais puisque l'interdiction a donné lieu de plus en plus de dérives, il a été décidé de canaliser un peu en donnant des licences.

Ces licences sont octroyées par la Commission des jeux de hasard, afin qu'ils soient encadrés au maximum. Les sites qui n'ont pas cette licence sont recensés dans une « liste noire » disponible via le site de la Commission :

[http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/hkswb\\_fr/establishments/Online/blacklist/](http://www.gamingcommission.be/opencms/opencms/hkswb_fr/establishments/Online/blacklist/).

Sources : Image : <http://www.martin-missfeldt.net/dessins-peintures/illustration/lot-sur-les-droits-dauteur/>  
<https://support.google.com/youtube/answer/2490020?hl=fr>  
<http://www.topito.com/top-sites-gagner-argent-internet>

Sache qu'en jouant sur un site sans licence, tu peux être sanctionné pénalement !

Un site spécialisé crée pour pouvoir t'informer ou t'aider si tu rencontres des difficultés dans tes habitudes vis-à-vis des jeux d'argent et de hasard : <http://www.aide-aux-joueurs.be>.

3) Il existe des plateformes d'affiliation qui te permettent de récupérer de l'argent si tu recommandes des produits ou services et que des internautes les achètent grâce à toi. D'autres plateformes de blog/site permettent généralement d'afficher de la publicité en changeant d'une manière rationnelle.

4) Tu peux publier des articles sponsorisés ou diffuser des vidéos sponsorisées sur ton blog ou comptes Twitter et Facebook. Pour exemple, DailyMotion propose de devenir « partenaire Publisher » en partageant des vidéos sur DailyMotion sur ton site ou blog.

5) Enfin, pour faire des économies, tu peux trouver sur Internet des bons de réduction à imprimer ou à encoder (souvent disponibles lors de promotions spéciales ou comme cadeau de bienvenue via les sites officiels des marques) ou utiliser des comparateurs de prix en ligne avant de faire tes achats. Pense aussi aux sites de seconde main !

Gagner de l'argent en ligne n'est tout compte fait peut-être pas si simple que cela ! Le plus important est donc de rester vigilant et de bien se renseigner par rapport aux règles du site sur lequel on joue ou s'inscrit mais aussi par rapport aux lois en vigueur, notamment en ce qui concerne les jeux en ligne ou de hasard !

## Jeux vidéo, tous accros ?

Le jeu vidéo est depuis plusieurs années, un loisir en expansion. La plupart des amateurs de jeux vidéo les utilisent principalement pour se divertir. Cependant, pour une minorité d'entre eux, la pratique peut devenir excessive, conduisant à des conséquences négatives significatives.



## Addiction ou passion ?

Même si le comportement de personnes qui passent parfois plus de dix heures par jour à triturer leur manette pourrait le laisser croire, le jeu vidéo est-il pour autant assimilable à une drogue ? En réalité, il n'y a pas de consensus scientifique sur l'existence de telles addictions aux jeux vidéo. C'est pourquoi, en l'absence d'études prouvant leurs critères, on préfère souvent utiliser le terme de pratique excessive.

## Excessif, à partir de quand ?

Il existe autant de façons de jouer que de joueurs. Néanmoins, on peut tenter de définir différents profils de joueurs :

> Les **joueurs occasionnels** (ou casual gamers), pratiquent les jeux vidéo de manière épisodique, le plus souvent en famille ou en compagnie d'autres joueurs. Les jeux vidéo ne constituent pas leur principal centre d'intérêt et le temps consacré à cette activité est très limité.

> Les **joueurs réguliers** jouent pratiquement chaque jour. Ils s'intéressent à l'actualité vidéoludique, discutent volontiers de leurs jeux préférés et consacrent une partie non négligeable de leur budget à leur hobby. Ils aiment se réunir entre eux et peuvent se lancer dans des parties très longues en soirée ou le week-end.

> Les **joueurs excessifs** se caractérisent par leur surconsommation de jeux vidéo avec toutes les conséquences négatives que cela peut entraîner.

## Quelles conséquences ?

Les conséquences d'une pratique excessive sont liées à la situation personnelle de chacun; voici celles qui sont le plus souvent rapportées par les personnes qui passent un temps considérable devant un écran :

**Conséquences physiques** : manque de sommeil, d'appétit, malnutrition, maux de tête, fatigues, troubles musculo-squelettiques...

**Conséquences relationnelles** : isolement, conflits avec l'entourage, abandon des autres activités de loisirs...

**Conséquences professionnelles** : difficultés scolaires ou professionnelles, désinvestissement, échec, absentisme...

Sources : [www.jeuxvideo.com](http://www.jeuxvideo.com)  
[www/jeu-excessif.ch](http://www/jeu-excessif.ch)

## Le jeu pathologique

Les joueurs dits "pathologiques" restent rares. Dans ce cas, le jeu devient l'unique centre d'intérêt. Ce n'est plus un simple loisir mais un besoin qu'il faut assouvir. Il devient impossible de résister à l'impulsion de jouer, et les conséquences négatives sont amplifiées et insurmontables. Une pratique excessive qui s'installe durablement dans le temps peut conduire à une pratique pathologique.

## Contrôler son utilisation

Il n'existe pas de solution toute faite pour réguler son temps de jeu. Néanmoins, les conseils suivants peuvent être appliqués :

- garder une montre à côté de soi, programmer l'alarme du réveil;
- demander un tiers d'interrompre l'activité ;
- fixer un certain nombre d'objectifs à atteindre dans le jeu;
- être attentif aux signes physiologiques (faim, sommeil) et les respecter;
- couper parallèlement la radio ou un cd;
- fixer préalablement des pauses.



[www.inforjeunes.be](http://www.inforjeunes.be)  
[www.cliniquedujeu.be](http://www.cliniquedujeu.be) : informations et aide pour les joueurs et leur famille



070 233 444  
[www.inforjeunes.be](http://www.inforjeunes.be)

## Le jeu vidéo, une activité à comprendre, pas à diaboliser !

Le jeu vidéo est une activité avant tout ludique, conçue pour procurer de l'amusement aux joueurs. Et pourtant, force est de constater qu'il est souvent à l'origine d'inquiétudes et de conflits au sein de la famille. Pour caricaturer, souvent le jeune voudrait jouer plus là où sa famille trouve qu'il joue trop !

Dans les lignes qui vont suivre, nous tenterons d'expliquer brièvement en quoi le jeu peut représenter une source d'amusement pour l'un et une source d'inquiétudes pour l'autre.

### ***Pourquoi jouer ?***

Nous devons nous souvenir que le jeu est l'un des mécanismes d'apprentissage premier développé par le petit enfant. Le jeu lui sert alors à découvrir son environnement, à interagir avec lui, à stimuler son imagination (à travers le jeu symbolique)... à apprendre.

Comme bon nombre de théoriciens ont pu le démontrer (ne citons par exemple que Freud et Piaget), le jeu est bel et bien constitutif du développement de l'enfant, de notre développement !

Nous allons chercher dans le jeu le plaisir de jouer, un certain vertige qui parfois est lié au hasard de l'issue de celui-ci, tout cela dans un cadre sécurisant garanti par des règles et le rôle que nous endossons pour y entrer.

Quand nous décidons de nous engager dans le jeu, notre engagement cognitif va être total. Nous allons y engager toutes nos compétences afin d'essayer de le terminer ou de le gagner.

Ce que nous pouvons retenir, c'est que le jeu est un élément essentiel à notre développement qui va permettre d'apprendre et ce en ayant du plaisir à apprendre.

### ***Et le jeu vidéo ?***

Contrairement au jeu symbolique, où le scénario n'est limité que par notre imagination, le jeu vidéo intègre un scénario nécessitant de dépasser les difficultés ou de résoudre des énigmes pour avancer dans le jeu.

Le concepteur de jeux vidéo doit construire un scénario rempli de difficultés croissantes et incluant suffisamment de récompenses afin de garder le joueur motivé à poursuivre le jeu.

Pour parvenir à cet objectif, la majorité des jeux vidéo développe plusieurs quêtes de difficultés et de durées différentes en parallèle, sachant que chacune d'elles va permettre de recevoir des récompenses plus ou moins importantes.

Ajoutons un élément à ce phénomène : dans les jeux en ligne, la structure traditionnelle en succession de niveaux de jeu tend à disparaître. De facto, le jeu n'a plus de fin !

Quel que soit le moment où vous vous trouvez dans le jeu vidéo, il vous reste toujours des tâches à accomplir. Tâches autour desquelles vous avez mis tous vos sens en éveil, autour desquelles vous vous êtes concentré, vous vous êtes appliqué...et qu'il est extrêmement difficile de quitter!

Dans le jeu vidéo, tout est conçu pour motiver le joueur. Et lorsque l'engagement dans le jeu est réel, il est très difficile de s'arrêter !

### ***Une éducation au jeu ?***

Comme nous venons brièvement de l'expliquer, le jeu est conçu pour capter l'intégralité de notre attention. Ce qui a entre autres pour corollaire de nous faire perdre la notion du temps.

Le premier niveau de cadrage qui doit être effectué autour du jeu (et qui pose bien souvent le plus de problèmes) est bel et bien la gestion du temps de jeu.

À ce stade, nous parlons bien de gestion et non d'imposition !

Dans la mesure où il est très difficile d'abandonner une activité qui nous plaît et qui nous motive, la privation d'autorité d'un jeu sera toujours mal vécue.

Une gestion harmonieuse du temps de jeu passe inévitablement par la négociation.

Le temps de jeu devrait faire l'objet d'une discussion familiale où la prise en compte des arguments de chacun permettra la création d'une règle acceptée par tous.

Pour le jeune, le jeu vidéo est une activité à part entière. À ce titre, elle mérite que les adultes s'y intéressent un minimum. Le propos n'est pas ici de faire des adultes des joueurs convaincus, mais bien de les sensibiliser à échanger avec leurs enfants sur l'intérêt de leurs jeux, comme tout adulte le ferait par rapport à un autre type d'activité (les mouvements de jeunesse, l'école, le sport...).

### ***Pour conclure...***

Pour conclure cette première approche du jeu, nous souhaiterions requalifier le jeu et les adultes.

**Le jeu :** le jeu vidéo est une activité dans laquelle le jeune peut vraiment trouver du plaisir, apprendre des choses, rentrer en contact avec d'autres... Le jeu peut, dès lors, avoir bon nombre d'aspects positifs, mais ils ne pourront se révéler que s'il est cadré et investi par les parents.

**Les adultes :** les adultes, ont en général, une crainte des jeux vidéo et cette peur est souvent liée à une profonde méconnaissance de ce type de médias. Pour pouvoir cadrer le jeu vidéo, il est nécessaire que les parents s'impliquent dans cette activité, au même titre qu'ils le font pour l'ensemble des activités que vit leur jeune.

Bien vivre le jeu vidéo, ce pourrait être réapprendre à communiquer sur et autour des jeux vidéo !

---

WILLEMS Eric,  
Assistant et Chercheur - Cellule TICE  
Département Education & Technologie de L'Université de Namur.