

# JEUX VIDÉO : ACCRO, MAIS PAS TROP !

Fortnite, Mario, Call of duty... avec leurs scénarios qui déchirent et leurs images de plus en plus réalistes les jeux vidéo ont de quoi faire pâlir les meilleures productions de ciné. Des jeux qui investissent toutes nos plateformes et explosent les records !

## C'EST QUOI ?

**Avatar**  
Avatara vient de la langue des brahmanes hindous. Il désigne les différentes formes que prend la déesse Vishnu quand elle vient sur Terre. Avatara est son incarnation physique sur terre, donc. En informatique, c'est l'incarnation numérique d'une personne dans un monde virtuel.

## CHACUN SON AVATAR

Deviens le héros d'un monde totalement imaginaire mais toujours fantastique ! Crée ton avatar dans Fortnite, dans Detroit : Become human ou dans des simulateurs de vie comme Les Sims. Dans ces MMORPG (jeux de rôle massivement multijoueurs) ton personnage peut intégrer des guildes ou rejoindre une communauté de joueurs. Et grâce aux add-ons, tu télécharges de nombreuses fonctionnalités complémentaires (niveaux, équipements, scénarios, armes...)

Plus de 150 millions de joueurs sur Fortnite.

## LE POTE DE MON AVATAR N'EST PAS MON AMI

Poulpi63 t'a aidé à gagner la partie ? Ce n'est pas une raison pour chater avec lui comme si tu le connaissais dans la vraie vie. Qui te dit qu'il est vraiment réglo ? Ne lui donne aucune info perso sur toi et ta famille.



## UN VASTE TERRAIN DE JEU

Si hier il fallait acheter une console et la cartouche de jeu qui va avec, aujourd'hui, on peut télécharger des jeux sur son mobile ou sa console depuis des plateformes en ligne, gratuites ou payantes. D'ailleurs, près de ¾ des joueurs français jouent en ligne. On joue même sur Facebook. La moitié des membres du super réseau social télécharge des jeux sur cette plateforme.

74% des Français jouent aux jeux vidéo.



## C'est pas du jeu ?

De nombreuses études prouvent que les jeux vidéo permettent de développer des compétences : agilité, réflexion, stratégie... Ce n'est pas pour rien que l'armée américaine a adopté Doom II dès les années 90 pour entraîner ses troupes, que des universités scientifiques se servent du jeu vidéo pour faire des découvertes, que des sociétés recrutent des chefs de guildes pour gérer leurs équipes, ou que d'autres utilisent les serious games (des jeux sérieux, c'est tordant, non ?) pour recruter ou former leurs employés.

## STARS DU PODIUM

Les streamers ont la cote. Ils partagent l'affichage de leur écran avec une communauté de joueurs pour montrer leurs performances en live, comme sur la plateforme Twitch. Un bon moyen d'échanger des tips pour gagner le prochain niveau ! Et les jeux vidéos ont leurs championnats du monde. Fin 2018, 144 joueurs de plus de 30 nationalités différentes se sont affrontés sur League of Legend devant 99,6 millions de spectateurs ! Certains joueurs deviennent même des professionnels de l'esport. Les dotations aux gagnants ont d'ailleurs atteint plus de 121 millions de dollars en 2017.

4,3 milliards d'euros pour le marché français du jeu vidéo en 2018.

## PLEIN LES YEUX

La réalité virtuelle débarque à la maison. Les premiers périphériques de réalité virtuelle grand public sont en vente depuis 2016. Les éditeurs de nos titres favoris nous préparent des jeux de plus en plus immersifs et réalistes. On va se régaler !

## SUIS PEGI

Les jeux violents c'est pas ton truc ? Ca tombe bien, la signalétique PEGI te dit si le jeu que tu veux acheter est ok pour ton âge. La signalétique PEGI c'est 5 catégories d'âge et 7 indications de contenu (violence, teneur sexuelle, stupéfiants, peur, jeu de hasard, discrimination, langage grossier).



Les actions d'information et d'éducation de **Génération Numérique** en milieu scolaire sont réalisées et conduites avec le soutien de :

Notre équipe est à votre disposition au tél. : 01 45 66 00 47 et par mail : [info@asso-generationnumerique.org](mailto:info@asso-generationnumerique.org)  
Pour plus d'informations, consultez le site de l'association : [www.asso-generationnumerique.org](http://www.asso-generationnumerique.org)  
<https://www.facebook.com/assogenerationnumerique> - Twitter : [@AssoGeNum](https://twitter.com/AssoGeNum)

Ce livret a été imprimé grâce à la participation d'Instagram.

