



LEÇON

Années scolaires : 4^e à la 6^e année

Au sujet de l'auteur : Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias

Durée : 1 1/2 heure

Payer pour jouer



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Dans cette leçon, les élèves discuteront de leurs expériences avec les jeux gratuits en ligne, puis ils apprendront les coûts de ces jeux « gratuits », qui se manifestent par plusieurs moyens : déboursement d'argent, partage de renseignements personnels ou attention accordée à la publicité ou au contenu de marque. Les élèves apprendront ensuite diverses techniques pour atténuer les risques et les inconvénients des jeux en ligne; puis, pour communiquer leur apprentissage, ils décriront l'une de ces techniques dans le contexte des jeux vidéo.

Objectifs visés

Les élèves vont :

- comprendre le caractère parfois trompeur des jeux gratuits en ligne;
- apprendre à reconnaître les différents moyens par lesquels les jeux à accès gratuit sont rentables;
- reconnaître la publicité, les stratégies de marque, la vente incitative et les risques d'entrave à la vie privée dans les jeux en ligne;
- élaborer des stratégies pour atténuer les risques et les inconvénients liés aux jeux gratuits en ligne.

Préparation et matériel

Photocopiez les documents *Payer pour jouer* et *Le jeu n'en vaut pas la chandelle*.

Obtenez l'accès à Internet pour tous les élèves ou, encore, l'accès à Internet pour un vidéoprojecteur ou un tableau blanc numérique.



Déroulement suggéré

Les jeux gratuits

Pour commencer, posez les questions suivantes aux élèves :

- Qui aime les jeux gratuits en ligne?
- Quels sont vos jeux gratuits préférés?
- Où les trouvez-vous? (*Boutique d'applications, site de jeux, etc.*)

Dressez une liste des jeux mentionnés par les élèves et des endroits virtuels (boutique d'applications, site de jeux, etc.) où ils les trouvent. Vous pouvez compléter votre liste à l'aide des adresses suivantes, tirées des sites préférés des élèves canadiens de la 4^e à la 6^e année selon l'enquête *Jeunes Canadiens dans un monde branché* d'HabiloMédias :

- Miniclip.com
- Y8.com
- Andkon.com
- Friv.com
- Addictinggames.com

Qu'est-ce qui est gratuit?

Demandez aux élèves ce que signifie le mot « commercial ». (Ils pourraient penser au mot anglais *commercial* utilisé pour parler des annonces télévisées). Expliquez que l'adjectif qualifie quelque chose qui est fait dans le but de gagner de l'argent. Demandez aux élèves combien d'endroits, parmi ceux où ils trouvent des jeux, sont des endroits *commerciaux*. Dites-leur que dans les cinquante sites les plus populaires auprès des élèves canadiens, un seul – Wikipédia – n'est pas un site commercial.

Maintenant, demandez-leur : Si les jeux sont gratuits, comment font leurs concepteurs et ceux qui les hébergent pour gagner de l'argent? (Pour cette question, les élèves auront probablement peu de suggestions à donner; certains pourraient mentionner la publicité, d'autres pourraient parler du contenu haut de gamme en accès payant).

Discutez avec les élèves du sens du mot « gratuit ». Faites remarquer que si certaines choses agréables (la lumière du soleil, l'air frais, etc.) sont vraiment gratuites, beaucoup comportent des coûts cachés. Nous payons certaines choses par l'entremise des taxes et des impôts (comme les parcs), nous en payons certaines par notre attention (comme les émissions de télévision sur les chaînes commerciales) et, pour avoir accès à d'autres, il faut acheter ou louer quelque chose (comme un ballon pour jouer au soccer).

Maintenant, demandez-leur :

- Qu'est-ce que vous aimez des jeux gratuits?
- Qu'est-ce que vous n'aimez pas des jeux gratuits?



Payer pour jouer

Au cours de la discussion issue du dernier point, soulignez que la plupart des jeux « gratuits » en ligne sont plutôt des *jeux à accès gratuit*, ainsi, il peut être gratuit de commencer à jouer, mais il faut payer soit par son attention, soit par des renseignements personnels ou, encore, en déboursant de l'argent pour avoir accès à un meilleur contenu (c'est le « modèle semi-payant », gratuit au départ, mais offrant un contenu haut de gamme en accès payant). En outre, certains jeux permettent de jouer gratuitement, tout en incitant à dépenser de l'argent pour bénéficier d'un avantage par rapport aux autres joueurs ou sauter les parties ennuyantes.

Distribuez le document *Payer pour jouer* et examinez-le avec la classe. Demandez aux élèves comment ces aspects peuvent nuire au côté agréable des jeux et les amener à dépenser de l'argent ou à dévoiler des renseignements personnels, alors qu'ils ne le feraient pas normalement. Demandez aux élèves de donner des exemples tirés des jeux auxquels ils jouent.

Évaluation : Le jeu n'en vaut pas la chandelle

Maintenant, distribuez le document *Le jeu n'en vaut pas la chandelle* et examinez-le avec la classe. Dites aux élèves d'ouvrir les sites ou les applications de leurs jeux gratuits préférés (ils peuvent le faire en classe, dans un laboratoire informatique ou en devoir), puis de trouver des jeux qui utilisent au moins **quatre** des techniques présentées dans le document *Payer pour jouer* et de suggérer **un** des outils ou **une** des habitudes présentés dans le document *Le jeu n'en vaut pas la chandelle* pour atténuer les dangers associés à ces techniques.



Payer pour jouer

La plupart des jeux gratuits **ne sont pas** vraiment gratuits : tu paies pour certains par ton attention, en regardant des annonces ou en jouant avec des personnages de marque, d'autres par les renseignements personnels que tu dévoiles en répondant à un jeu-questionnaire ou en participant à un sondage. D'autres jeux sont gratuits au départ, mais pour avoir accès à un meilleur contenu, il te faut payer.

Méfie-toi des dangers suivants dans les jeux « gratuits »!



Les placards publicitaires : Ces publicités sont affichées en permanence à l'écran, d'ordinaire dans le haut ou sur le côté de l'écran. Tu les vois tout le temps pendant que tu joues au jeu!



Les publicités vidéo : Elles sont comme des annonces télévisées qui passent avant que tu puisses jouer à ton jeu et même parfois au moment où tu fermes le jeu.



Le contenu de marque : Certains jeux sont en soi une longue publicité. Ton personnage pourrait être la mascotte d'un jouet ou d'une marque de collation ou de céréales ou, encore, le personnage d'une bande dessinée ou d'un film; tu pourrais aussi **interagir** avec la marque en faisant quelque chose, comme préparer des hamburgers dans un casse-croute virtuel.



Les liens vers des sites commerciaux : Certains sites de jeux font leur argent en vendant des **liens** à des sites commerciaux. Lorsque tu cliques sur quelque chose sur ces sites, tu ne sais pas toujours si tu pourras jouer à un jeu ou si tu te retrouveras sur un site publicitaire.



Les inscriptions et la création de profils : Un grand nombre de sites te demandent de t'inscrire ou de créer un profil avant de pouvoir jouer. Le but est d'en savoir le plus possible sur toi, afin de vendre ces renseignements aux annonceurs.



Les concours et les sondages : Une autre façon d'obtenir tes renseignements personnels est de t'offrir des points ou quelque chose de spécial en échange de ta participation à un concours ou à un sondage. Toutes les informations que tu y inscris sont vendus à des annonceurs.



La connexion aux réseaux sociaux : Si tu as un compte dans un réseau social comme Facebook, de nombreux sites t'inviteront à t'inscrire à partir de ce compte afin qu'ils puissent obtenir tous les renseignements personnels qui s'y trouvent.



Les outils de suivi : Certains sites utilisent des fichiers spéciaux appelés « fichiers témoins » (ou *cookies* en anglais) qui gardent un suivi de ce que tu fais et d'où tu vas pendant que tu es sur le site. Certains peuvent même continuer à te suivre après ton départ du site!



Le contenu haut de gamme : Souvent, tout ce qui est gratuit, c'est le premier niveau ou la version « de base ». Pour accéder au reste, tu dois payer.



La personnalisation : Il est aussi possible qu'un jeu « gratuit » t'amène à payer pour créer un personnage ou construire l'endroit où tu vis, de sorte que celui-ci soit différent de ceux des autres. Si tu veux te démarquer, il te faut payer!



Les avantages : L'accès à un jeu multi-joueurs peut être offert gratuitement, mais pour obtenir des pouvoirs ou des armes que les autres joueurs n'ont pas, il te faut payer. Rester dans la compétition sera de plus en plus difficile si tu ne paies pas pour avoir accès aux avantages.



Les laissez-passer : D'autres jeux t'imposeront des tâches ennuyantes répétitives avant de pouvoir progresser, comme cultiver ou extraire de l'or. Dans un tel cas, on te proposera habituellement de déboursier de l'*argent réel* pour pouvoir sauter cette étape.

Crédits artistiques

Bouclier, coffre, potion, armure CC 2D-Retroperspectives <http://opengameart.org/users/2d-retroperspectives>

Chaîne CC Gwes <http://opengameart.org/users/gwes>

Pièce de monnaie, enveloppe, cœur, carte, livre CC Ravenmore <http://opengameart.org/users/Ravenmore>

Avatar avec lunettes CC Noble Master Games <http://www.noblemaster.com> and Mei-Li Nieuland <http://liea.deviantart.com>

Le jeu n'en vaut pas la chandelle



Salut, je m'appelle Électre ! Je vais te donner quelques trucs pour rendre les jeux en ligne gratuits plus amusants.

Outils

Demande à ta mère ou à ton père d'installer les outils suivants sur le téléphone ou le navigateur que tu utilises afin de bloquer les publicités et les outils de suivi.

AdBlock : Les bloqueurs de publicités sont des modules d'extension qui s'intègrent aux navigateurs Web comme Firefox ou Chrome. Lorsqu'ils sont en marche, ils t'évitent de voir la plupart des publicités. Toutefois, ils ne seront pas très utiles si l'annonce fait partie du jeu ou de la vidéo qui t'intéresse.

Ghostery : Ghostery est un autre module externe de navigation. Il t'informe de la présence d'outils de suivi sur les pages Web et t'aide à les bloquer.

Disconnect Kids : Une application pour le cellulaire ou la tablette qui empêche les autres applications de suivre tes activités.

Habitudes

*Voici ce que **tu** peux faire pour rendre les jeux en ligne plus amusants.*

Pose-toi toujours les questions suivantes : Est-ce une publicité? Qu'est-ce qu'on essaie de vendre? Les publicités ne sont pas toujours évidentes. Si le jeu comporte quelque chose que tu peux acheter ou qui représente quelque chose que tu peux acheter (comme la mascotte de céréales), c'est une publicité. Cela n'est pas nécessairement un problème – pour autant que tu *saches* que tu es en présence d'une publicité.

Ne clique pas sur n'importe quoi. Même si le jeu auquel tu joues n'est pas une publicité, dans plusieurs cas des annonces et des liens te mèneront à des sites publicitaires. Ne clique pas sur quoi que ce soit qui ne fait pas partie de ton jeu.

Trouve une version qui est *réellement* gratuite. La plupart des publijeux sont des copies de jeux populaires. Cherche des versions de jeux gratuites (ou qui ne coûtent qu'un dollar ou deux) qui t'offrent le même plaisir à jouer, sans publicité.

Demande à ta mère ou à ton père de lire la politique de confidentialité du jeu. Chaque jeu, chaque application ou chaque site de jeu devrait comporter une *politique de confidentialité* qui explique comment seront utilisés les renseignements personnels que tu leur donnes. Assure-toi qu'un adulte lise la politique de confidentialité avant de dévoiler des renseignements.

Réponds seulement aux questions obligatoires. Lorsqu'un site te demande de remplir un formulaire ou un sondage, les questions auxquelles tu *dois* répondre sont indiquées (habituellement par un astérisque ou des caractères rouges), dans l'espoir que tu répondras aux autres. Contente-toi de remplir les cases obligatoires.

Ne te connecte pas à tes réseaux sociaux. Ouvrir une session dans un jeu par l'entremise de Facebook ou un autre réseau social peut être une option plus rapide que celle de créer un nouveau compte, mais en faisant cela, tu dévoiles une grande quantité de renseignements personnels. Quand tu t'inscris directement au jeu, tu choisis ce que tu acceptes de partager!

Arrête-toi. Si tu ressens de la frustration par rapport à la lenteur de la progression d'un jeu, il se peut que tu aies envie d'acheter un avantage ou un laissez-passer. Mais souviens toi : tu devras payer avec de l'argent réel! Prends une pause et fais autre chose pendant quelque temps.

Laisse tomber les corvées. Si tu as l'impression de passer ton temps à faire des tâches ennuyantes dans un jeu dans le seul but de te rendre aux parties amusantes, prends un peu de recul. Est-ce que tu t'amuses vraiment?

Joue avec un ami ou une amie. Être le seul pingouin ordinaire sur l'île, ce n'est pas agréable! Certains jeux sont conçus ainsi pour t'amener à payer pour une personnalisation. Au lieu de cela, demande à un ami ou à une amie de jouer à la version gratuite avec toi, ainsi tu te sentiras moins solitaire.

Demande une carte-cadeau. S'il t'est absolument nécessaire de dépenser de l'argent pour acheter quelque chose dans un jeu ou t'abonner à un service haut de gamme, demande à tes parents de t'acheter une carte-cadeau, plutôt que de payer pour toi avec une carte de crédit. Ainsi, tu ne pourras pas dépenser plus que tu le voulais et tu apprendras à gérer ton argent.

Crée tes propres œuvres d'art. Il est amusant de garnir ton avatar, ton animal de compagnie, ta maison et autres choses dans les mondes virtuels. Mais des applications et des logiciels d'art gratuits te permettront également de faire tout cela.

Conçois ton propre jeu. Si tu aimes les jeux, pourquoi ne pas en inventer un? Tu peux transformer ton jeu vidéo préféré en jeu de cartes, en jeu de plateau ou en activité pour le terrain de jeux. Tu peux même concevoir ton propre jeu vidéo : un grand nombre d'applications, de logiciels et même de langages de programmation sont conçus pour permettre aux enfants de créer gratuitement leurs propres jeux.

*Jette un coup d'œil à certains de **tes** jeux gratuits préférés et observe les moyens qui sont utilisés pour t'amener à déboursier de l'argent, à regarder des publicités ou à dévoiler des renseignements personnels. Lequel de ces trucs peut t'aider à avoir davantage de plaisir?*

