Jouer en ligne

Vorname Name

Set d'exercices

1) Veuillez compléter le tableau suivant. Si vous ne jouez pas vous-même, interrogez alors quelqu'un de votre classe qui aime bien jouer.

À quels jeux en ligne jouez-vous? Indiquez vos trois jeux favoris.	Quel appareil utilisez-vous pour jouer à ce jeu?	Combien de temps passez-vous chaque semaine sur ce jeu?	Quels modèles économiques reconnaissez-vous dans ce jeu? Cochez les cases correspondantes (x) pour autant que vous ayez les connaissances nécessaires!	Combien d'argent dépensez chaque mois pour ce jeu (estimation)?
		heures	Comment pouvez-vous accéder à ce jeu? Free to Play (F2P) Jeu sur abonnement (*season pass*) Jeu tout compris Quels sont les achats possibles pendant le jeu? Extras liés au jeu *Skins* et produits cosmétiques Et sous quelle forme? *Lootboxes* Surclassement permettant de gagner du temps Fonctionnalités de commodité Divers	CHF
		heures	Comment pouvez-vous accéder à ce jeu? Free to Play (F2P) Jeu sur abonnement (*season pass*) Jeu tout compris Quels sont les achats possibles pendant le jeu? Extras liés au jeu *Skins* et produits cosmétiques Et sous quelle forme? *Lootboxes* Surclassement permettant de gagner du temps Fonctionnalités de commodité Divers	CHF
		heures	Comment pouvez-vous accéder à ce jeu? Free to Play (F2P) Jeu sur abonnement (*season pass*) Jeu tout compris Quels sont les achats possibles pendant le jeu? Extras liés au jeu *Skins* et produits cosmétiques Et sous quelle forme? *Lootboxes* Surclassement permettant de gagner du temps Fonctionnalités de commodité Divers	CHF

2) Qu'est-ce qui vous fascine dans les jeux en ligne? Cochez les activités qui vous concernent et exprimez ainsi vos motivations (si vous ne jouez pas vous-même, interrogez un/une camarade).

- ☐ Développer un personnage et le faire évoluer (level up)
- ☐ Anéantir des monstres ou tuer des ennemis
- ☐ Se soutenir et se protéger les uns les autres
- ☐ Résoudre des quêtes
- ☐ Atteindre un niveau supérieur
- ☐ S'amuser entre amis
- ☐ Construire et organiser des choses autant que possible
- ☐ Remplir une mission sous la pression, notamment la pression du temps
- ☐ Résoudre une énigme compliquée au bout d'intenses réflexions
- ☐ Se mesurer à d'autres joueurs

---

3) Lisez attentivement le cas pratique «Jouer en ligne». Reprenez l'exercice n°1 et complétez ou corrigez éventuellement vos réponses dans la colonne sur les modèles économiques.

---

4) Considérez dans un premier temps seulement les questions a à d. Puis, lisez le texte ci-dessous. Il s'agit d'une description du jeu en ligne «Clash of Clans».

Anne télécharge sur son smartphone l'application «Clash Of Clans». Le but de ce jeu de stratégie est de créer son propre village, de constituer des troupes afin de se mesurer aux autres joueurs lors de batailles en mode en ligne. À cet effet, Anne doit s'efforcer d'accumuler des ressources sous la forme de pièces d'or ou d'élixirs.
Au bout d'une dizaine de jours, Anne a réussi à ajouter quelques bâtiments dans son village et à atteindre le niveau 11 pour son hôtel de ville.
Anne se connecte de nouveau, améliore l'équipement de son laboratoire et continue de grossir ses troupes. Puis, elle n'a plus qu'à attendre avant de se lancer enfin dans la bataille avec ses forces de combat. Il est minuit. En fait, il faudrait qu'elle dorme, car elle a un examen de maths le lendemain. Or, elle sait que celui qui n'est pas en train de jouer court le risque d'être attaqué et de perdre des ressources précieuses. En effet, les personnes connectées ne peuvent pas être attaquées. Sinon, il est aussi possible d'acheter des boucliers contre des gemmes dans le magasin en ligne. Le prix est déterminé en fonction de la durée du bouclier (durée de la protection). Une demi-heure plus tard, Anne s'ennuie: «Le temps d'attente est toujours tellement long entre les attaques.» Elle investit donc 2500 gemmes pour une valeur de 19,90 CHF afin de finir instantanément les files d'attente de formation de troupes. Les gemmes sont les ressources les plus précieuses dans le jeu et peuvent être converties en d'autres ressources. Les achats effectués dans l'application sont directement débités de la carte de crédit enregistrée dans l'Apple Store.

Comme Anne a oublié de vérifier le niveau de son stock de ressources avant de se déconnecter, certains bâtiments de son village ont été détruits par d'autres joueurs pendant la nuit. Cela la contrarie énormément! Lors de sa pause de midi, Anne finit par se décider après de longues réflexions à prendre le pass Or. Ce dernier accélère la progression du jeu pendant un mois et permet à Anne d'acheter des skins pour ses héros. Afin de reconstituer son stock de ressources et d'acquérir de nouveaux boucliers, Anne achète notamment un coffre de 6500 gemmes pour 49,90 CHF. Elle pourrait aussi couper des arbres, défricher des buissons et ramasser des champignons dans le jeu pour gagner des gemmes - mais cela prend beaucoup plus de temps! Ainsi, les joueurs qui font des achats pendant le jeu sont clairement avantagés par rapport aux autres.

a) Redonnez à chaque modèle économique sa définition.

A	Pay to win	Un jeu vendu à un tarif (relativement élevé), mais où il n'y a pas de coûts supplémentaires ensuite.
B	Jeu sur abonnement (season pass)	Payer pour gagner – une progression plus rapide dans le jeu peut être achetée contre de l'argent réel.
C	Jeu à plein tarif	L'application peut être téléchargée gratuitement. On peut donc accéder gratuitement au jeu.
D	Free to play	Les joueurs paient un certain montant chaque mois pour pouvoir se connecter au jeu.

b) Parmi ces modèles économiques, lesquels reconnaissez-vous dans «Clash of Clans»?

- ☐ Pay to win
- ☐ Jeu sur abonnement (season pass)
- ☐ Jeu à plein tarif
- ☐ Free to play

c) Notez le nom de la monnaie fictive utilisée dans le jeu *(in game currency)* et le taux de change entre cette monnaie et les CHF.

d) Quels sont les types d'achat possibles pendant le jeu dans «Clash of Clans»? Complétez le texte avec l'un des termes proposés.
boucliers, extras liés aux jeux, gemmes, magasin, skins de héros

Des _____ (ressource la plus précieuse dans le jeu) peuvent être obtenu(e)s contre de l'argent réel dans le _____. Avec la monnaie fictive utilisée dans le jeu, il est alors possible d'acheter des _____ (protection contre les attaques) ou de sauter des files d'attente. Par ailleurs, les joueurs peuvent se procurer un passe mensuel en or. Les boucliers et le pass Or sont des _____. Si l'on possède un pass Or, il est également possible d'acquérir des _____. Il s'agit de produits cosmétiques qui n'apportent aucun avantage en termes de fonctionnalités du jeu.

e) Tamara, une amie d'Anne, déplore que la progression dans le jeu «Clash of Clans» soit très laborieuse si l'on n'investit pas de l'argent réel. À la différence d'Anne, elle n'a pas les moyens de procéder à des achats dans le jeu.

Prenez le point de vue de Tamara. Notez un argument contre le modèle économique *pay to win*.

_____

_____

_____

Prenez le point de vue d'Anne. Notez un argument en faveur du modèle économique *pay to win*.

_____

_____

_____

5) Indiquez trois caractéristiques des achats *in game* qui peuvent être problématiques au regard du risque d'endettement.

6) Donnez deux conseils à un accro des jeux en ligne qui souhaite épargner, mais a dépensé trop d'argent le mois dernier dans des achats en ligne.

7) Lisez l'article du site PédaGoJeux.fr et en particulier la partie intitulée «Skin betting et skin gambling: qu'est-ce que c'est?».

a) Expliquez avec vos propres mots en quoi consiste le *skin gambling*.

b) Le *skin gambling* est-il interdit en Suisse? Faites des recherches sur Internet!