



Les risques du jeu en ligne

Le jeu en ligne a de nombreux points positifs : c'est un loisir amusant pour les enfants qui peut non seulement leur faire développer des habiletés et leur apprendre à utiliser la technologie, mais aussi les faire socialiser avec leurs amis. Malheureusement, il peut aussi poser des risques pour les enfants et les adolescents. En voici quelques-uns :

- **Achats en jeu involontaires ou non autorisés** pouvant entraîner des factures très salées. Pour prévenir ce risque, on peut ajuster les paramètres d'achat de l'appareil ainsi que du jeu, par exemple en retirant les renseignements sur les cartes de crédit.
- **Exposition à du contenu inapproprié** qui a échappé aux logiciels de contrôle parental et de filtrage. Pour prévenir ce risque, il faut continuellement mettre à jour les paramètres de blocage et de filtrage. On peut aussi faire des vérifications périodiques, au cas où du contenu inapproprié n'aurait pas été détecté.
- **Exposition à du contenu problématique**, comme de la violence, du matériel à caractère sexuel ou des stéréotypes sexuels ou raciaux, ainsi qu'à des comportements inappropriés de la part d'autres joueurs.
- **Cyberintimidation et harcèlement** sur les plateformes de clavardage et forums de jeux en ligne, où il est souvent possible de publier des messages ciblés de manière anonyme.
- **Pratique excessive** encouragée par la structure des jeux vidéo multijoueurs en ligne. En effet, ces jeux peuvent créer une dépendance puisqu'ils sont précisément conçus pour inciter les utilisateurs à y revenir souvent, ce qui peut avoir des répercussions sur la santé physique et mentale des enfants.
- **Difficulté à distinguer la fiction de la réalité**, en particulier chez les jeunes enfants.
- **Cyberprédation**. On sait que des personnes mal intentionnées fréquentent les jeux multijoueurs et plateformes de jeu populaires afin d'entrer en contact avec des jeunes par le biais des fonctions de clavardage ou de vidéobavardage. Certaines peuvent inciter les jeunes à aller sur d'autres sites ou plateformes de clavardage.
- **Virus, maliciels et rançongiciels**. Sur les forums de jeu, des pirates peuvent tenter d'inciter les jeunes à télécharger des fichiers malicieux ou à consulter des sites infectés.
- **Violation de la vie privée**. Il pourrait y avoir communication de renseignements personnels à des tiers. Aussi, certaines plateformes de jeu peuvent encourager les utilisateurs à lier leur compte à d'autres plateformes dans les réseaux sociaux.



[Tirer pleinement profit des jeux vidéo](#)