

## La Boy Academy: Un simple jeu?



# Sommaire

1- La présentation de la Boy Academy .....	3
a- Comment jouer ? .....	4
b- Les activités proposées.....	4
1- Critique du jeu .....	6
a- Objectif et valeurs véhiculées par le jeu.....	6
b- Prescription à l'achat dans le jeu.....	7
c- Une attribution de points illogique.....	9
d- Les points positifs du jeu .....	11
Conclusion.....	12

## 1- La présentation de la Boy Academy

Boy Academy est un jeu flash en ligne sur le site [www.totallyspies.com](http://www.totallyspies.com), qui a également son propre nom de domaine [www.boyacademy.net](http://www.boyacademy.net).

Boy Academy s'adresse à une cible âgée en moyenne de 8 à 12 ans, et principalement aux jeunes filles en raison des objectifs du jeu : le but du jeu est de rendre un garçon le plus amoureux et le plus populaire. Le personnage que le joueur a créé dans le jeu est considéré comme son « boyfriend », c'est-à-dire son petit copain virtuel, et il y a un certain nombre d'actions possibles pour le rendre de plus en plus populaire et amoureux.

Ce jeu est fait sous la forme de Flash, grâce à ses images simples et sa facilité à manipuler, l'enfant s'adapte rapidement à jouer.

Nous avons connu ce jeu lors d'une étude du site internet et dès les premiers instants, le nom ainsi que la description du jeu ont attiré notre attention. En effet, le caractère original du jeu nous a tout de suite interpellé : il propose de créer son petit ami idéal. Nous avons donc choisi de l'explorer pour savoir ce qui se cachait derrière cette « boy academy ».

Au premier abord le jeu apparaît comme un simple outil de divertissement sans répercussions sur les croyances ou les comportements des enfants. Cependant, en y jouant de temps en temps et en explorant les diverses fonctionnalités proposées par le jeu, nous avons pu remarquer certaines choses qui nous ont choquées. Face à cela il convient de se demander si même un jeu anodin peut avoir un impact négatif sur les comportements futurs des enfants.

Ainsi nous verrons dans un premier temps l'objectif et les activités proposées dans le jeu. Puis dans une seconde partie nous émettrons une critique des aspects du jeu qui nous ont interpellés.

## **a- Comment jouer ?**

Pour entrer dans le jeu, il faut tout d'abord que le joueur s'inscrive à sa première visite. Une fois de l'inscription faite, le joueur peut utiliser son nom et son mot de passe pour entrer dans le jeu quand il le souhaite.

Après s'être inscrit, l'enfant peut créer son personnage : il choisit le visage, la couleur de la peau, des yeux et des cheveux. Puis il peut choisir aussi le style de son futur « boyfriend » en déterminant ses vêtements et sa coupe de cheveux.

Comme l'objectif de jeu est de rendre notre boyfriend amoureux de nous et de le rendre populaire, il existe plusieurs types d'actions dans le jeu. Elles ont toutes des résultats différents : certaines pourront améliorer la popularité de ce garçon et d'autres l'affection qu'il a pour le joueur. Les actions qui augmentent sa popularité sont celles qui rapportent des points de : *humour/culture, forme/force physique, beauté et travail/argent*, ainsi que les actions qui augmentent l'affection que le « boyfriend » éprouve pour le joueur sont celles qui lui rapportent des points de : *humeur, forme/santé, propreté et nourriture*. Et pour savoir exactement son niveau, on peut regarder le cœur, l'étoile et les pourcentages indiqués : plus ils sont remplis et plus son niveau est haut, c'est-à-dire que l'objectif est atteint.

De plus, pour effectuer toutes ces actions, le joueur devra se rendre dans les différents lieux du jeu, où il pourra faire des activités. Pour aller dans les différents lieux, il suffit de cliquer sur la « carte », le joueur aura alors accès aux différents lieux du jeu pour faire effectuer les actions au garçon comme il le souhaite.

Dans le jeu, le temps passe en accéléré lorsque le joueur fait faire des actions à son boyfriend. Chaque action prend un certain temps à « boyfriend ». Il y a donc des actions que l'on ne peut faire qu'une fois par journée, ou que l'on peut faire le matin et pas le soir par exemple.

## **b- Les activités proposées**

En entrant dans le jeu, on voit tout d'abord 'La Villa', dans ce lieu on peut faire faire à notre personnage des activités telles que 'regarder la télé', 'aller au lycée', 'prendre des cours du soir', 'faire de la musique', 'se laver' et 'se reposer'. Parmi elles, certaines activités permettent d'emporter des points positifs tandis que certains vont entraîner des points négatifs.

En cliquant 'la carte' en bas, le jeu nous propose 6 lieux différents, y compris « la villa ». Les 5 cartes indiquent chacune un lieu différent, tel que 'le Groove', 'lycée', 'Cafétéria', 'Beverly Hills' et le 'salle de sport'.

Dans le Groove, on a encore 5 choix de plus. 'Groove' – on peut faire de la musique, aller au ciné, visiter un musée, ou donner des cours à domicile. Dans le 'Grouvy', c'est un magasin de

vêtement, le joueur y peut acheter des habits grâce à des crédits, pour changer l'apparence de son boyfriend. Chez 'the cutting hedge', il permet de changer la coiffure du boyfriend contre des crédits. 'Groupe sport' est un magasin de chaussure. 'Thou style' est un magasin de chaussure aussi, mais il vend des modèles plus spéciaux et variés. 'Happy Mall' est un magasin qui vend des chaussons, des pantalons, et encore des accessoires, il permet au joueur de personnaliser son boyfriend avec des différentes pièces.

Dans la carte de 'Lycée', le joueur peut faire tout ce qui fait référence au lycée, par exemple, 'aller en cours', 'prendre un cours du soir', 'aller à la bibliothèque', etc.

De plus, dans la cafétéria, le boyfriend peut boire un verre pour rattraper sa forme, et puis faire le ménage ou faire le videur pour gagner de l'argent. Encore, le boyfriend peut faire un concours pour un défilé de mode.

'Beverly Hill' est aussi une zone commerciale. Là, le joueur peut acheter des produits numériques (l'appareil photo, console de jeux vidéo, etc.), des miniatures, ou des accessoires variétés qui font plutôt un style Punk, ou Rock.

La dernière carte, 'salle de sport', notre boyfriend peut faire un footing, faire de la musculation, ou faire du skateboard, ils lui permettent d'augmenter le point de forme et de garder son charme. De plus, le joueur peut s'inscrire au club, ou encore faire un match pour attirer plus de filles afin d'augmenter son pourcentage de popularité.

Ainsi dans ce jeu on fait évoluer un personnage dans plusieurs lieux pour qu'il fasse différentes activités qui lui rapportent des points de popularité ou d'affection.

De plus on peut aussi acheter des vêtements ou des coupes de cheveux à notre boyfriend grâce à des crédits. Dès le début du jeu un solde de 1200 crédits nous est offert, ensuite si l'on souhaite en racheter on peut le faire en envoyant un SMS depuis notre téléphone portable.

Le personnage, quand il effectue les activités se transforme en avatar type manga, qui fait ce qui lui est demandé, toujours d'une façon expressive et amusante pour les fillettes.

# 1- Critique du jeu

## *a- Objectif et valeurs véhiculées par le jeu*

Le jeu est basé sur des jeux existants du type tamagotchi, Nintendo dog ou élever un animal. Il faut créer un personnage puis s'en occuper et le faire évoluer en prenant soin de lui et en lui faisant faire des activités. Cependant la différence est que là ce n'est pas un animal mais un homme que l'on contrôle. L'aspect éducatif est donc inexistant dans ce cas, il ne doit pas aider son personnage à grandir et prendre soin de lui mais juste à lui faire atteindre des objectifs « superficiels ».

D'un point de vue éthique cela amène certaines critiques :

-les valeurs véhiculées dans ce jeu posent aussi quelques questions

Ce jeu s'adresse aux jeunes filles de 8 à 12 ans, c'est-à-dire qui entrent dans l'adolescence. C'est une période très complexe de la vie où l'enfant se cherche, construit son identité et devient très sensible aux relations entre pairs. Il est donc souvent prêt à tout pour s'intégrer à un groupe et ne pas en être rejeté. Le jeu joue sur cette dimension puisque le but est que notre personnage soit populaire et amoureux de nous. De manière implicite il véhicule donc des « soi disant » recettes clés pour être intégré en fonction des différentes activités et des points qui sont attribués.

Selon le jeu, pour arriver à être populaire et irrésistible, tout passe par l'aspect esthétique et les loisirs dits « cools ».

En effet le personnage peut faire des concours de beauté, des concerts ou du sport pour augmenter sa popularité. Cela peut être interprété par l'enfant comme les activités à faire pour être intégré dans un groupe.

Dans ce jeu, les passions, l'épanouissement personnel n'apparaissent que très peu. Le principal est de faire des activités que tout le monde aime pour s'attirer la sympathie des autres et augmenter le capital popularité du personnage. Cette popularité ne repose que sur des aspects superficiels, la sympathie ou le partage de passion ou d'autres qualités personnelles ne sont pas, dans le jeu, des facteurs d'intégration.

Ainsi, cela pourrait entraîner une certaine frustration chez l'enfant qui ne pourrait pas avoir accès à ces activités ou porter le même style de vêtements que ceux du jeu.

-peut-on laisser les enfants jouer à un jeu où l'on contrôle quelqu'un ?

Dans ce jeu la petite fille crée son petit ami « idéal », et doit le rendre populaire et le rendre amoureux d'elle. Mais qu'est ce que cela apprend aux petites filles ? Que l'on peut rendre n'importe quel homme amoureux en le contrôlant ?

En effet, dans notre société on tente d'inculquer aux enfants que les gens sont libre de leurs opinions, de leurs sentiments, qu'on ne peut pas obliger quelqu'un à ressentir des « choses » ou à faire des activités qu'il ne souhaite pas.

Et dans ce jeu aucun de ces principes n'est respecté : c'est tout le contraire, l'enfant contrôle entièrement tous les faits et gestes du personnage, ainsi que son apparence.

En ce qui concerne les sentiments du personnage, le joueur les contrôle grâce à des fonctionnalités qui permettent d'augmenter ou de diminuer son amour pour nous. A aucun moment dans le jeu, le personnage peut répondre d'une manière négative à une attention de la part de la petite fille. Le personnage du jeu n'a aucune liberté, il dépend entièrement du joueur.

Ainsi lorsque dans la vie réelle un garçon ne donnera pas suite à une tentative d'approche de la petite fille cela peut la perturber. Elle pourrait ne pas comprendre pourquoi un garçon la rejette alors qu'elle a fait les mêmes choses que dans le jeu et que dans ce cas-là ça avait fonctionné.

Ainsi ce jeu, s'il est pris au premier degré, pourrait entraîner des perturbations dans les relations des « joueuses » avec les autres. De plus, nous avons pu remarquer que derrière ce jeu une certaine prescription à l'achat était dissimulée.

### ***b- Prescription à l'achat dans le jeu***

-de plus ce jeu permet à certaines marques de faire de la publicité de manière implicite.

Lorsque nous naviguons dans les magasins du jeu, nous avons l'impression de retrouver les mêmes produits que dans les magasins pour adolescents

En effet lorsque l'on se rend dans le « magasin » pour acheter de nouveaux vêtements « fashion » à notre « boy-friend » on peut voir des répliques de vêtements de grandes marques qui sont tout à fait identifiables même si la marque n'est pas présente. Quand on choisit des chaussures on se retrouve avec un large choix de Converse, cela permet de promouvoir ces produits. Cela laisse penser que comme ils sont présents dans le jeu, ils ont donc une image de produits *indispensables* pour être à la mode et donc conduiront sûrement les jeunes filles à les réclamer plus tard à leurs parents. Cela permet donc de faire de la

publicité pour un style de vêtements à la mode qui pousseront l'enfant à désirer les produits du même style pour espérer à son tour devenir populaire et que les autres tombent amoureux ...

- Le jeu est basé sur un business model payant

Lors de l'inscription pour le jeu, à aucun moment il n'est fait mention qu'il existe une partie payante dans le jeu qui pourrait alerter les parents. Cependant une fois dans le jeu, un stock de crédits nous est alloué pour pouvoir acheter des vêtements et des accessoires à notre boyfriend ainsi que pour lui changer sa coupe de cheveux. Une fois que l'on a épuisé notre stock de crédits on peut le renflouer par téléphone. En effet le site propose pour 1,80 euros de racheter 2000 crédits, cela peut se faire en envoyant un SMS ou en composant un numéro payant.

Devant la facilité d'achat de ces crédits, on peut se demander si cela ne va pas pousser les enfants qui jouent à ce jeu à acheter sans autorisation. Effectivement, à aucun moment le site ne rappelle à l'enfant de demander l'accord de ses parents avant de procéder à l'achat.

Ainsi, la cible du dessin animé *Totally Spies* est les jeunes filles de 8 à 12 ans, et seulement une légère partie d'entre elles possèdent déjà leurs propres téléphones portables. On peut donc penser que si les enfants ne font pas appel à leurs parents pour acheter, ils seront tentés d'utiliser le téléphone portable de leurs parents ou le téléphone de la maison sans permission.

- Une invitation permanente à revenir sur le site :

Le jeu ne laisse que peu de répit à l'enfant. Si pendant plus d'une semaine l'enfant ne s'est pas rendu sur le jeu il reçoit un e-mail lui disant que son « boyfriend » s'ennuie et qu'il a besoin de lui, et n'oublie pas de lui rappeler son nom d'identifiant et son mot de passe.

Ceci peut être considéré comme une forme de prescription puisque cela pousse l'enfant à jouer de nouveau au jeu et donc de se retrouver face à de la publicité dissimulée. De plus lorsque l'enfant va de nouveau jouer, il va utiliser une partie de ses crédits et donc les épuiser plus rapidement et ainsi être susceptible d'en racheter.

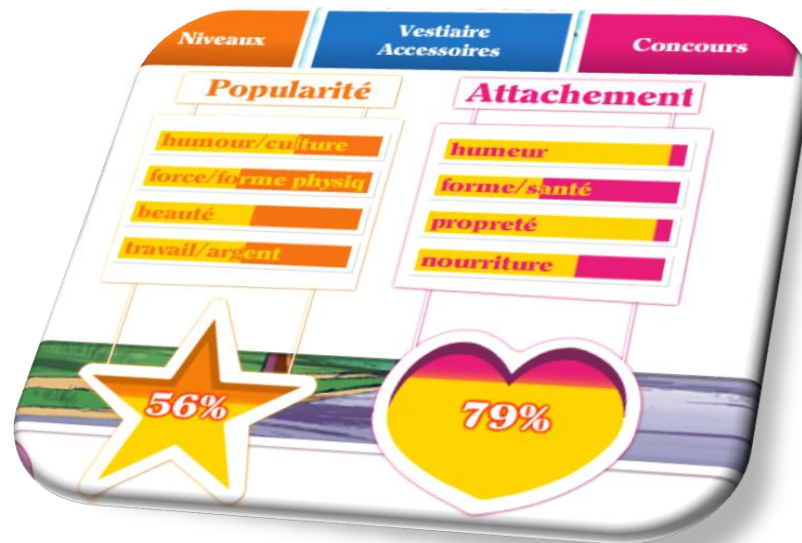
De plus nous avons tenté de nous désinscrire pour savoir si pour les enfants il était simple de quitter définitivement le jeu, mais nous n'y sommes pas parvenues. On peut seulement quitter le jeu en fermant la fenêtre, mais dans ce cas là on n'est pas désinscrit.

Nous avons alors pensé que dans les mails envoyés il y aurait peut-être un lien nous permettant de nous désinscrire, puisque les mails s'adressent aux joueurs n'ayant pas joué depuis un certain temps. Cependant là encore il n'y avait aucun moyen de quitter d'une manière définitive le jeu.

Ainsi une fois inscrit sur le jeu il semble difficile, voire impossible, de le quitter.



### c- Une attribution de points illogique



Voyons maintenant les points attribués au Boyfriend par le biais des activités que la joueuse a la possibilité de lui faire faire (après avoir testé et répertorié l'ensemble des activités, nous avons choisi de ne faire apparaître ici que celles qui nous semblaient vraiment insensées en termes d'attribution des points) :

<p><b>Regarder la télé</b>            - 22 humour / culture            +2 humeur            +1 forme / santé</p>	<p>Ici le nombre de points perdu concernant l'humour et la culture est démesuré. De l'ensemble du jeu, c'est le chiffre le plus élevé.            Le paradoxe est que ce jeu existe grâce à une série animée diffusée à la télé, et qu'ici l'impact de la télévision est très négatif pour le « boyfriend ».</p>
<p><b>Aller au lycée</b>            + 9 humour / culture            - 4 humeur            - 2 forme / santé</p>	<p>On voit ici que les concepteurs du jeu ont souhaité mettre en évidence l'aspect culture apporté par le lycée, ainsi que la mauvaise humeur que peuvent ressentir les jeunes à aller en cours.</p>
<p><b>Prendre des cours du soir</b>            + 1 humour/ culture            - 1 forme / santé            - 4 humeur</p>	<p>Le nombre de points attribué est très faible, alors que les cours du soir sont censés être bénéfiques en termes de culture.</p>
<p><b>Faire de la musique</b>            - 3 humour /culture            + 1 humeur</p>	<p>Faire de la musique, jouer d'un instrument est une activité artistique qui aurait mérité d'apporter des points au « boyfriend », d'autant plus que les musiciens sont souvent populaires auprès des jeunes filles ! Ici il n'y a aucun avantage pour le « boyfriend » à jouer de la musique en public. On notera la grande différence de points avec la même activité faite à la villa.</p>
<p><b>Visiter un musée</b>            + 7 humour / culture</p>	<p>Très peu de jeunes visitent régulièrement de musée (en comparaison par exemple au cinéma), on peut penser qu'il</p>

+ 2 humeur	s'agit d'un effort de la part des concepteurs du jeu pour valoriser cette façon de se cultiver.
<b>Aller au lycée</b> - 2 humour / culture - 4 humeur - 2 santé	Aller au lycée et prendre des cours du soir n'apporte que des points négatifs en culture, ce qui est totalement incohérent, car il s'agit d'activités pour s'instruire, censées être valorisées aux yeux des enfants.
<b>Prendre des cours du soir</b> - 4 humour / culture - 1 humeur - 1 santé	
<b>Surveillant de lycée</b> - 12 argent / travail - 3 forme / santé - 3 humour	Alors qu'être surveillant de lycée est une activité qui est sensée rapporter de l'argent, ici le « boyfriend » en perd. Travailler ne présente ici que des points négatifs.
<b>Boire un verre</b> - 3 beauté - 2 santé / forme + 3 nourriture	Ici le simple fait de boire un verre fait perdre des points beauté
<b>Faire le ménage</b> - 9 argent / travail - 10 humeur - 2 forme / santé - 3 propreté	Cette activité n'est absolument pas valorisée. Au lieu de gagner de l'argent le boyfriend en perd. L'aspect rébarbatif du ménage est mis en évidence par le grand nombre de points perdu au niveau de l'humeur. Il est bien connu que les jeunes n'aiment pas participer aux tâches ménagères.
<b>Videur</b> + 13 argent / travail - 2 forme / santé -2 nourriture	Cette activité n'est pas réaliste, car aucun jeune (enfant ou adolescent) ne sera amené à être videur. Paradoxalement, c'est l'une des activités professionnelles la plus rémunérée dans le jeu.
<b>Faire des concours</b> + 8 argent / travail - 3 santé / forme + 2 propreté - 1 nourriture	Ici le « boyfriend » gagne de l'argent en défilant ou en faisant des concours, tout n'étant basé que sur l'apparence, le look et la beauté physique. Alors que certaines activités « normales » pour se faire de l'argent ne sont absolument pas valorisées dans le jeu, ici on sous-entend aux fillettes qu'il est facile de s'enrichir par cette activité plutôt superficielle.
<b>Faire un défilé de mode</b> + 2 argent/ travail - 3 forme/ santé - 1 nourriture	
<b>Manger au fast food</b> - 6 beauté +5 humeur +6 nourriture -1 propreté + 1 forme/santé	Comme boire (vu précédemment), manger enlève des points beauté. Cela pose un problème, notamment en ce qui concerne des fillettes et adolescentes pouvant être victimes de troubles alimentaires : si pour rester beau, il ne faut pas manger... Ici nous pouvons nous interroger sur l'interprétation des utilisatrices du jeu, qui vont peut-être préférer ne pas nourrir leur « boyfriend » pour qu'il reste beau. La dérive dans la vie réelle, est qu'elles appliquent
<b>Manger au restaurant</b> - 4 beauté	

+ 1 forme / santé + 10 nourriture	ce principe à elles-mêmes.
<b>Vendeur</b> - 1 argent / travail - 1 humeur - 1 forme/ santé - 1 nourriture	Alors qu'il s'agit d'une activité professionnelle, ici le « boyfriend » ne gagne pas d'argent, et perd un point dans plusieurs catégories.
<b>Travailler dans un bureau</b> + 5 argent / travail - 5 humeur	C'est l'une des rares activités pour laquelle le « boyfriend » reçoit de l'argent. Il s'agit d'un travail de « grande personne », ce qui est un peu surprenant dans le cadre de ce jeu, destiné aux enfants.

Il nous a semblé peu pertinent que l'humour et la culture soient réunis, l'un n'étant pas nécessairement lié à l'autre. Par exemple en ce qui concerne l'école, il aurait semblé logique que la culture seule entre en compte.

L'attribution des points est totalement incohérente et favorise une conception faussée du monde réel. Bien qu'un jeu soit fait pour s'amuser et ne doive pas nécessairement être un calque de la vie quotidienne, il nous a semblé important de critiquer la valorisation de la superficialité véhiculée par ces activités.

L'école, le sport, le travail et l'alimentation sont ici perçus négativement, dans la mesure où des points sont retirés au « boyfriend » lorsque la joueuse lui fait faire ce type d'actions.

De plus, il malgré les relances du site, on laisse le boyfriend intact, sans rien lui faire faire, les conséquences ne sont pas très visibles. On peut ne pas nourrir son boyfriend pendant très longtemps, cela ne se verra pas particulièrement et il ne réclamera pas. Ainsi l'évolution des points n'est même pas un tant soit peu réaliste, car le personnage virtuel n'a vraiment rien d'un humain.

#### ***d- Les points positifs du jeu***

Malgré les nombreuses critiques négatives que l'on peut faire à ce petit jeu, il y a quand même certains points positifs qu'il faut aussi mettre en avant.

- Une bonne mise en avant de la législation :

Alors que dans la plupart des sites Internet destinés aux enfants, ce qui concerne la législation qui les régleme, est difficile à trouver et est écrit selon le langage « officiel » donc incompréhensible de la part d'un enfant, dans le cas de ce jeu elle est très claire.

En effet lorsque l'enfant s'inscrit et donc donne des informations personnelles, la loi sur la protection des données personnelles s'affiche automatiquement. De plus elle est expliquée, l'encart qui lui est réservé dit à l'enfant qu'il peut quand il le souhaite enlever ou modifier ses informations et un renvoi vers l'aide proposée par le site est clairement mis en avant.

- Essaye de véhiculer certaines « valeurs »

On peut noter un effort de la part des producteurs, quant à certains éléments tels que la télé, les visites de musées... dans l'attribution des points lors des activités. Pourtant il s'agit dans ces cas-là d'attribution plutôt surprenante car injustifiée, (par exemple les 22 points retirés si le boyfriend regarde la télévision), on peut donc se demander si ce n'est pas simplement pour se donner « bonne conscience » que ces points sont donnés (ou retirés).

Pour conclure...

Nous avons donc mis en évidence un certain nombre d'aspects négatifs lors de notre étude du jeu Boy Academy, cependant nous pensons qu'il est nécessaire de nuancer notre critique.

En effet, il s'agit au final d'un jeu assez peu dense, sur lequel les fillettes ne passeront sans doute qu'un temps limité, avant de se lasser. Contrairement à des jeux tels que les Sims, où il faut faire vivre, se déplacer les personnages et être constamment en train de leur faire faire des actions, ici c'est une version très simplifiée à laquelle les joueuses ont accès.

Le manque d'interactivité avec le personnage rend le jeu beaucoup moins attrayant et addictif qu'il aurait pu l'être. Il est donc important de comprendre que ce jeu est imparfait, et par conséquent il n'est pas une grande « menace » pour les fillettes et leur quotidien, bien qu'il soit concevable que certaines d'entre elles y passent plus de temps que d'autres, pouvant ainsi être plus influencées...