MedecinGeek
Fiche d'analyse des jeux vidéo

World of Warcraft



MMORPG • Aventure • Exploration • RPG • Coopération • Multijoueur

Sortie : 2004

Éditeur et développeur : Blizzard Entertainment

12 PEGI 12

Modèle économique : Essai gratuit jusqu'au niveau 20, puis abonnement, extensions payantes et achats facultatifs (montures, mascottes, services et Jetons WoW).

C'est quoi, World of Warcraft ?



World of Warcraft (WoW) est un jeu de rôle massivement multijoueur dans lequel les joueurs incarnent des héros explorant **Azeroth**, un immense monde fantastique peuplé de créatures, de donjons et de nombreux autres joueurs.
Chaque personnage appartient à une race, une **classe** et à l'une des deux grandes factions : **l'Alliance** ou la **Horde**.
Le jeu propose plusieurs activités :

- **Exploration et quêtes :** découvrir des régions et suivre des histoires.
- **Donjons et raids :** affronter des ennemis puissants en groupe.
- **Guildes et JcJ :** rejoindre une communauté et participer à des activités collectives ou compétitives.
- **Collection et artisanat :** obtenir des équipements, montures, mascottes et hauts faits.
- **Logis :** depuis l'extension Midnight (2026), posséder et personnaliser une maison dans un quartier communautaire.

WoW propose aussi des versions **Classic**, permettant de retrouver les anciennes expériences du jeu.

Pourquoi les joueurs l'aiment ?

- **L'immersion :** explorer un univers immense et découvrir ses histoires.
- **La progression :** développer ses personnages, leurs compétences et leurs équipements.
- **La coopération :** réussir des donjons et raids avec d'autres joueurs.
- **L'appartenance :** retrouver sa guilde, créer des amitiés et partager des aventures.
- **La collection et la créativité :** rechercher des objets rares, collectionner des montures et décorer son logis.

Les points de vigilance

Raids et engagements collectifs

Les activités organisées en guilde peuvent durer plusieurs heures. La présence de chaque joueur est parfois importante pour le groupe, créant une pression à respecter les horaires et à rester jusqu'à la fin.

Progression et récompenses régulières

Donjons Mythique+, raids, défis saisonniers et Grande chambre forte proposent des objectifs et récompenses renouvelés. Certains joueurs peuvent ressentir le besoin de terminer leurs activités avant la réinitialisation hebdomadaire.

Collection et activités sans fin

Équipements rares, montures, hauts faits, métiers et désormais décoration du logis multiplient les objectifs. La recherche d'un objet exceptionnel peut nécessiter de nombreuses tentatives et prolonger les sessions.

Interactions et dépenses

Guildes, discussions textuelles ou vocales et communautés externes peuvent exposer aux conflits ou comportements toxiques. L'abonnement, les extensions, les achats cosmétiques et les Jetons WoW constituent également des dépenses à surveiller.

L'avis de MedecinGeek



World of Warcraft est un univers particulièrement immersif, dont l'engagement repose sur la progression personnelle, l'appartenance à une communauté et la coopération entre joueurs.

- Contrairement aux jeux compétitifs à parties courtes, son principal mécanisme d'engagement est la continuité de l'aventure : chaque objectif atteint peut en révéler un autre.
- La responsabilité envers la guilde constitue un point de vigilance majeur : un raid peut rendre difficile l'interruption de la partie sans pénaliser le groupe.
- Les récompenses hebdomadaires et la recherche d'objets rares peuvent également favoriser une pratique répétée.
- WoW offre aussi de nombreuses possibilités de jeu solo, sans obligation de participer aux raids ou aux compétitions.

Une pratique régulière ou un fort investissement dans une guilde ne caractérise pas un trouble du jeu vidéo.
L'évaluation doit rechercher une perte de contrôle, la priorité excessive accordée au jeu et des conséquences négatives sur le sommeil, la scolarité, le travail, les relations ou les autres activités.

Les conseils MedecinGeek aux parents

1. **Comprenez ses activités :** distinguez les quêtes en solo, les donjons, les raids et les rendez-vous de guilde. Anticipez les activités collectives longues.
2. **Préservez l'équilibre du quotidien :** définissez ensemble les horaires et le nombre de soirées de jeu. Rappelez que toutes les récompenses hebdomadaires ne sont pas indispensables.
3. **Encadrez les échanges et les dépenses :** intéressez-vous à la guilde, aux conversations vocales et aux communautés externes. Vérifiez l'abonnement, les extensions et les achats dans la boutique.

À RETENIR

World of Warcraft associe exploration, progression et relations sociales durables. Son principal point de vigilance concerne l'articulation entre les objectifs personnels, les rendez-vous collectifs et les récompenses régulières. L'essentiel est de préserver le plaisir de jouer ensemble sans transformer les engagements virtuels en contraintes excessives sur la vie quotidienne.