

@dos - P@rents

Parlons net, jeux et enjeux



Définitions et questions élaborées
par le groupe d'adolescents
à l'origine de ce livret.

JEUX EN LIGNE

Ce sont des jeux avec
lesquels on s'amuse en réseau.
Il faut une connexion internet sur
l'ordinateur ou la console de salon.

Savais-tu qu'il existe différents
types de jeux en ligne ?
Par exemple les jeux de hasard
ou d'argent ...

Tu en connais toi ?

.....

POKE

On l'utilise sur
Facebook pour dire à
un ami : «Coucou je
suis là, comment
vas-tu ?»



HARCELEMENT

C'est une agression
répétée. Un acte
d'harcèlement peut être :

- **moral** : un appel tous les jours,
insultes par messages, menaces, ...
- **physique ou sexuelle** :
des coups, des touchés,
des caresses, ...

TCHATTER

Cela veut dire parler
dans le sens des ados.
On tchatte sur un téléphone
ou sur un ordinateur.

Des sites où l'on peut
tchatter : Facebook,
Ados-tchat,
Skype...

MOTEUR DE RECHERCHE

C'est un outil de
renseignements sur internet
pour chercher des infos.
Certains moteurs de recherche
servent à filtrer les données
pour préciser la recherche.
Exemple : Firefox, ask,
yahoo, google, ...

VIRTUEL

C'est irréel, ça
peut être des jeux,
des objets, des dessins
animés. Ils n'existent pas
mais se trouvent sur les
écrans.

Dans cette liste,
entoure ce qui est virtuel :

Messi - Marsupilami - Yochi
Mickaël Jackson - San Andreas
Titeuf - Batman - Les Mii - un poke
Justin Bieber - un clavier
un virus informatique - un logiciel
Mario - un «MP» - une musique mp3

Poke, avatar
tchatter...

ce c



.....



Qu'est
que c'est ?

Et toi, c'est quoi
ta définition d'accro ?

.....
.....
.....

ACCRO
C'est une
personne qui ne
peut plus se passer de
quelque chose. C'est
aussi un synonyme
d'addiction.



FACEBOOK
C'est un réseau social où
tu retrouves des amis. Tu peux
partager des choses et communiquer
avec des personnes.
Savais tu qu'aujourd'hui, il existe
1 milliard de comptes Facebook !
526 millions de personnes se connectent
en moyenne 52 minutes par jour !
398 millions de personnes sont
connectées 6 jours sur 7 !

AGRESSION
Cela peut être
morale, physique,
c'est un rapport de force
entre un agresseur et une
victime. Par exemple,
quelqu'un se fait taper
ou insulter.



BLOG
C'est un site internet
créé par des personnes
où elles peuvent y mettre des
photos des commentaires pour
que tout le monde puisse voir ce
qu'elles font.
Par exemple Andréa a créé un
blog où elle parle de sa
passion pour la fimo !



Et toi
quel blog tu consultes ?

.....

DISCRIMINATION
C'est lorsque l'on
insulte quelqu'un sur son
physique, son origine,
sa couleur de peau,
sa taille, sa religion,
son sexe,...

AVATAR
C'est un
personnage virtuel
créé sur internet. C'est
aussi un film avec de
grands personnages
bleus.

Tu as déjà créé un avatar ?

Oui Non
Si oui, lequel ?

Les pictogrammes

PEGI

Les pictogrammes PEGI apparaissent sur le devant et au dos de l'emballage et indiquent l'une des classes d'âge suivantes : 3, 7, 12, 16 et 18. Ils donnent une indication fiable du caractère adapté du contenu du jeu en termes de protection des mineurs. La classification par âge ne tient pas compte du niveau de difficulté ou des aptitudes requises pour jouer à un jeu.



PEGI 3

Avec cette classification, le contenu du jeu est considéré comme adapté à toutes les classes d'âge. Une certaine violence dans un contexte comique (par exemple les formes de violence présentes dans les dessins animés de type cartoon comme Bugs Bunny ou Tom & Jerry) est acceptable. L'enfant ne doit pas pouvoir associer le personnage à l'écran avec des personnages réels, ils doivent être totalement imaginaires. Le jeu ne doit pas comporter de sons ou d'images susceptibles d'effrayer ou de faire peur à de jeunes enfants. Le jeu ne doit faire entendre aucun langage grossier.



PEGI 7

Tout jeu qui obtiendrait normalement une classification 3 mais qui contient certaines scènes ou sons potentiellement effrayants peuvent être considérés comme convenant à cette classe.



PEGI 12

Les jeux vidéo montrant de la violence sous une forme plus graphique par rapport à des caractères imaginaires et/ou une violence non graphique envers des personnages à figure humaine ou représentant des animaux identifiables, ainsi que des jeux vidéo montrant des scènes de nudité d'une nature légèrement plus graphique tomberaient dans cette classe d'âge. Toute grossièreté doit rester légère et ne pas inclure d'insultes à caractère sexuel.



PEGI 16

Cette classification s'applique lorsque la représentation de la violence (ou d'un contact sexuel) atteint un niveau semblable à celui que l'on retrouverait dans la réalité. Les jeunes gens de cette classe d'âge doivent également être en mesure de gérer un langage grossier plus extrême, le concept de l'utilisation de tabac et de drogues, et la représentation d'activités criminelles.

LES PICTOGRAMMES PEGI ?

Près de 2 jeunes sur 3 disent en avoir entendu parler !

Par contre, «dur, dur chez les parents» : seulement 1 parent sur 4 déclarait avoir entendu parler de ce système !!

Alors KESAKO le système PEGI ?

Enquête Ipsos « Jeunes et jeux vidéos » Novembre 2009.



PEGI 18

La classification destinée aux adultes s'applique lorsque le degré de violence atteint un niveau où il rejoint une représentation de violence crue et/ou inclut des éléments de types spécifiques de violence. La violence crue est la plus difficile à définir car, dans de nombreux cas, elle peut être très subjective, mais de manière générale elle peut regrouper les représentations de violence qui donnent au spectateur un sentiment de dégoût.

Les descripteurs

Les descripteurs apparaissant au dos de l'emballage indiquent les principaux motifs pour lesquels un jeu s'est vu attribuer une classification par âge particulière.

Ces descripteurs sont au nombre de huit : violence, langage grossier, peur, drogue, sexe, discrimination, jeux de hasard et jeux en ligne avec d'autres personnes.



LANGAGE GROSSIER

Ce jeu contient des expressions grossières.



DISCRIMINATION

Ce jeu contient des images ou des éléments susceptibles d'inciter à la discrimination.



DROGUE

Ce jeu illustre ou se réfère à la consommation de drogues.



PEUR

Ce jeu risque de faire peur aux jeunes enfants.



JEUX DE HASARD

Ce jeu incite à jouer aux jeux de hasard ou enseigne leurs règles.



SEXE

Ce jeu montre des scènes de nudité et / ou des comportements ou des allusions de nature sexuelle.



VIOLENCE

Ce jeu contient des scènes violentes.



EN LIGNE

Possibilité de jouer à ce jeu en ligne.

Paroles d'ados



Dorianne 13 ans

Je possède plusieurs consoles à la maison (Wii ; DS ; PS3 ; ordinateur ; téléphone).
Je joue souvent à Doodle Jump par ce que ce jeu n'est pas trop compliqué et ça fait passer le temps.
Mes styles de jeux préférés sont les jeux de sport car c'est plus simple. J'aime aussi les jeux de stratégie.
Les autres styles de jeux que je connais sont les jeux d'aventure, de guerre, de foot et d'argent.
Je joue à la console avec mon frère et mes amis environ 1h30 par semaine.
Je n'achète pas de jeux tous les ans, j'en possède 5 que j'ai achetés avec l'argent de mes parents.



A la maison j'ai 3 consoles de jeux vidéo. (Wii ; DS ; PS VITA)
Fifa 14 est mon jeu préféré car c'est un jeu de foot et j'aime ce sport. Je connais d'autres styles de jeux comme les jeux de guerre ou d'aventure.

Je joue à la console avec des amis ou ma famille en moyenne 13 ou 14 h / semaine.

J'achète 12 à 13 jeux par an avec l'argent de mes parents.



Mikail 12 ans

aison.
(one)
c'est un jeu
temps.
plateforme
d'actions.
nt : les jeux
nt.



Alain 13 ans

J'ai plusieurs consoles.
(PS3 ; WII ; DS ; PSP)
Mon jeu préféré est Call Of Duty car je
peux jouer avec les copains.
Je joue beaucoup aux jeux de guerre
car j'aime ce style de jeu. Je connais
d'autres styles de jeux comme les jeux
de voiture, de courses et d'aventure.
Je joue à la console avec mes copains et
mes cousins environ 15 h/ semaine.
J'achète 5 jeux par an grâce à l'argent
de mes parents.



Lucas 13 ans

Chez moi, j'ai les PS3, WII, PSP.
Mon jeu préféré est WRC 3 car j'adore
le rallye. J'aime jouer aux jeux de sport,
un peu moins aux jeux de fiction ou
d'horreur... Quant aux jeux de guerre et de
combat mes parents me l'interdisent.
Je joue avec mes sœurs, mes beaux-frères
ou avec mes copains. Mon temps de jeu
par semaine est de 7 heures. Les jeux que je
possède ont été achetés avec mon argent
ou ma famille m'en offre à Noël ou à mon
anniversaire.
J'en achète 3 ou 4 / an.

J'ai 3 consoles de salon.
(PS3 ; PS2 ; WII)
Mon jeu préféré est Grand Theft
Auto (GTA5) car j'aime les jeux
d'action et d'aventure.
Je joue surtout à des jeux d'action
et d'aventure mais il existe plusieurs
styles de jeux comme les jeux de
réflexion par exemple.
Je joue à la console avec des amis
et mon frère.
Par semaine je joue environ
4 à 5 heures.
J'achète des jeux à Noël avec
l'argent de mes parents.



Ludovic 14 ans

J'ai 2 consoles de salon et 2 consoles portables. (la Wii ; l'ordinateur et la tablette ; la DS XL). Mon jeu préféré est le professeur Layton car j'adore résoudre des énigmes. Je joue aussi à des jeux d'aventure mais mon style préféré est le jeu de réflexion.

Je joue à la console avec mes amies et ma famille. Par semaine, je joue environ 2 heures. J'achète des jeux à Noël avec l'argent de mes parents.



Mathilde 13 ans

J'ai plusieurs consoles de jeu vidéo à la maison. (PS3, PS2, PS1, XBOX, DS, Game Cube, PSP GO et Game Boy) Mon jeu préféré est GTA. J'aime les jeux de guerre parce que ça me défoule. Je joue à la console avec mes parents et avec mes copains 14 heures par semaine. J'achète environ 10 ou 11 jeux par an.



Quentin 12 ans

SELON UNE ENQUÊTE IPSOS / DIF de DÉCEMBRE 2008

- **54% des parents ne parlent** que parfois, voire jamais, avec leurs enfants des jeux vidéo auxquels ils jouent. Entre 6 et 10 ans 84% savent toujours à quoi ils jouent. 64% entre 11 et 14 ans et 42% pour les enfants entre 15 et 17 ans.
- **En grande majorité, 79% des jeux auxquels s'adonnent les enfants sont des jeux achetés principalement par les parents.** (53% mère ; 48% père). L'enfant reste par contre le principal prescripteur. Entre 15 et 17 ans, 40% des enfants sont les principaux acheteurs.

Comme le témoigne les paroles d'ados ci avant, **nos enfants grandissent dans un monde d'outils numériques**. Les ordinateurs, les jeux vidéo, les téléphones portables ou les tablettes font partie intégrante de leur vie et contribuent à leur évolution.

Il semble donc important que ces nouveaux outils deviennent **un support de communication entre parents et enfants** tout comme leurs autres activités. L'utilisation de ces différents supports n'est pas un risque en soi. **Le risque provient de la place qu'occupe ces nouvelles technologies ou la manière de les utiliser.**

Pour prévenir

voici quelques notions importantes à retenir

Pour parler de jeu avec vos enfants, pas besoin d'être un expert. Il suffit de questionner l'enfant sur ses connaissances et sur son ressenti par rapport aux jeux.

Concernant les achats de jeux, rien de plus simple. Pour être sûr qu'il est bien adapté à son âge, **référez vous aux classifications PEGI et aux descripteurs présents sur la jaquette.**

Accompagnez votre enfant lors de ses premières utilisations d'internet. Avec le temps, faites lui confiance mais discutez de ses pratiques de temps en temps.

Pensez à dire à vos enfants de ne pas communiquer d'informations personnelles en ligne. De ne pas donner son mot de passe et de se déconnecter lorsqu'il quitte son profil.

Fixez des règles et des temps de jeu ou d'utilisation d'internet. Par contre pensez à prévenir votre enfant un peu avant d'arrêter afin qu'il ait le temps de sauvegarder ou de prévenir son interlocuteur en ligne.

Si vous utilisez vous-mêmes ses outils, n'hésitez pas à partager vos propres mésaventures pour les éviter à vos enfants.

Il n'y a pas de **durée définie de jeu** ou d'utilisation d'outil multimédia pour juger le bien ou le mal. Ce qui est important, c'est de replacer ce support dans un contexte de vie et de voir la place qu'il occupe.

Attention

au téléchargement illégal

Télécharger un film, un logiciel, regarder une série, ou écouter une musique sur Internet... Ces pratiques très répandues peuvent dans certains cas exposer l'utilisateur à des risques de sanctions, si elles relèvent d'un téléchargement illégal.

Pour lutter contre le téléchargement illégal, la Haute autorité Hadopi a été mise en place au sein du droit français.

En cas de téléchargement illégal, l'Hadopi est chargée d'avertir les internautes par le biais d'un premier email d'avertissement. Cet envoi s'inscrit dans la procédure de réponse graduée qui peut aboutir à une sanction pénale (jusqu'à 3 ans d'emprisonnement et 300 000 euros d'amende).

Attention

à la diffusion d'images ou d'informations

Aujourd'hui, avec Internet et les téléphones portables, tout va plus vite. La diffusion d'informations et d'images sans y réfléchir viennent alimenter les réseaux et peuvent rester des années sur le web. Le piège à ce moment est de ne pas mesurer l'impact d'un tel acte sur sa vie ou celle des autres.

Bien souvent, cette diffusion ne prend pas en compte la notion de droit à l'image. Pourtant, il impose de demander l'autorisation à la personne dont on souhaite publier la photo (ou l'autorisation des parents si celle-ci est mineur). Par contre si la photo/vidéo est prise pendant une manifestation publique (un concert, un rassemblement...),

Il est également important de noter que lors de ces téléchargements, vous vous exposez également au risque de télécharger un logiciel malveillant, un virus, une barre de recherche intrusive....



c'est le droit à l'information qui prime.

La diffusion d'information personnelle peut elle aussi constituer un danger. Elle peut permettre à quelqu'un d'usurper votre identité ou lui permettre d'utiliser certaines informations contre vous par exemple.

En référence à la loi, chacun possède un droit primordial qui est le droit à la vie privée. Ce dernier est inscrit dans le code civil et s'applique également sur Internet. En ce sens, soyez vigilant aux informations que vous communiquez.

Sachez également que vous êtes responsable de ce que les autres publient sur vos comptes.

Petit Test de connaissance

PICTO JEU

Relie les pictogrammes PEGI avec leur définition.



Incite à la discrimination

Allusion de nature sexuelle

Expressions grossières

Scènes violentes

Peur aux jeunes enfants

Drogue

Jeux de hasard



En ligne



Pour avoir plus d'informations, voici quelques liens utiles :

- S'informer et jouer avec vos enfants : www.internetsanscrainte.fr
- Des réponses à toutes vos questions : www.netecoute.fr
ou N° vert 0800 200 000
- Toute l'information sur PEGI : taper « pegi info » sur un moteur de recherche

La parole aux intervenants

«L'élaboration de ce livret est une belle et riche expérience que nous avons pu vivre.

Ensemble, nous sommes partis sur l'idée de créer une plaquette en lien avec internet, les jeux vidéo,...

L'objectif central nous paraissait évident : c'était aux adolescents de nous transmettre leurs savoirs, leurs mots, leurs habitudes liés à leurs pratiques.

Nous avons donc créé des temps d'échanges et de jeux afin de pouvoir libérer la parole des adolescents.

Au final, nous avons organisé et animé 8 séances sur les accueils du vendredi soir où en moyenne 7 adolescents des communes de Saint Léonard et de Saulcy sur Meurthe étaient réunis.

Chaque rencontre a été l'occasion pour le groupe de s'investir pleinement dans la création de la plaquette, mais également d'aller plus loin en étant source de proposition.

Les adolescents nous ont fait un très bon bilan de l'action : ils sont tout d'abord très fiers de la plaquette, de ce que l'on y trouve (« normal ca vient de nous !! ») et ils ont particulièrement aimé les activités proposées (« le ring des mots », « les interviews »,...). Les échanges, l'ambiance de jeu et de travail ont eu lieu dans le respect et l'écoute. Nous avons été ravis et impressionnés par leur implication et leurs présences régulières. C'est un projet qui en appelle d'autres...».

Un grand merci à Alain, Alex, Andréa, Dorian, Dorianne, Lucas, Ludovic, Mathilde, Melik, Mikail, Paul, Quentin, Solène pour leur travail et leur investissement.

Julien THIBAUT
Animateur permanent jeunesse
John DUMAN *Éducateur spécialisé*

C.S.A.P.A.


Le haut des frêts
www.le-haut-des-frets.fr

ASSOCIATION à but non lucratif

regroupant les institutions de prévention, d'accueil, de soins et d'hébergement en addictologie de l'Est.

 **03 29 50 68 28**

 **contact@assofete.fr**

 **www.assofete.fr**

Association F.E.T.E.
Le haut des Frêts
88430 GERBEPAL

