

4. Internet – Pour tous

” « Être créatif, c’est avoir le courage d’abandonner ses certitudes »

Erich Fromm, psychologue

LISTE DE POINTS À VÉRIFIER :

14 . VIDÉOS, MUSIQUE ET IMAGES SUR INTERNET

Vérifiez la licence de tout contenu que vous souhaitez réutiliser.

Appliquez une licence Creative Commons aux contenus que vous créez et publiez en ligne.

Soutenez les modèles de commerce en ligne aux pratiques loyales qui vous permettent d’acheter les productions de votre artiste, musicien ou créateur de contenus favori.

15. CRÉATIVITÉ

Une image vaut mille mots, en particulier si l’on ne fait pas attention à ses données personnelles et à celles des autres.

Savez-vous comment faire en sorte que les autres respectent les droits de propriété sur vos créations ?

Le plagiat est un non-respect des droits de propriété sur les créations d’autrui. Il peut à divers titres, peser lourdement sur la société. Savez-vous comment ?

16. JEUX

L’équilibre de vie est important : le temps que vous passez à jouer en ligne empiète-t-il sur vos activités extérieures/en relation directe avec les autres ?

N’oubliez pas que les inconnus avec lesquels vous êtes amenés à communiquer dans le cadre des jeux en ligne ne sont pas toujours ce qu’ils prétendent être. Choisissez des jeux encadrés par un modérateur ou disposant d’un salon de discussion « sécurisé » qui propose des phrases prédéfinies pour les très jeunes enfants.

Les achats intégrés aux applications peuvent être un piège dans certains jeux pour qui ne se méfie pas. Avez-vous lu les conseils figurant dans la Fiche d’information 13 ?

17. CITOYENNETÉ NUMÉRIQUE

Connaissez-vous vos droits et devoirs en ligne ?

Avez-vous récemment vérifié votre empreinte numérique ? Tapez votre nom dans un moteur de recherche et voyez les résultats.

Quelles sont les compétences numériques nécessaires pour devenir un citoyen éclairé dans le monde numérique ?

18. LA PARENTALITÉ À L’ÈRE DU NUMÉRIQUE : UNE APPROCHE POSITIVE ET PROACTIVE

Adoptez une approche positive dans vos relations avec vos enfants dans le monde numérique et parlez avec eux de ce qu’ils font, des sites qu’ils visitent et des personnes à qui ils parlent en ligne.

Comprenez bien que même si la technologie a progressé à pas de géant, l’exercice des responsabilités parentales repose toujours largement sur les mêmes principes : rester présent dans la vie de ses enfants, les encourager à devenir de bons citoyens (numériques) et privilégier l’empathie et la bienveillance.

Que vous soyez parent d’un jeune enfant ou d’un adolescent, ayez conscience des défis qui pourront se poser du fait des technologies dans le développement de votre enfant. Utilisez les technologies de manière à favoriser ce développement et non à l’entraver.

Jeux



Les jeux vidéo peuvent être définis comme un divertissement reposant sur une interaction humaine avec une interface utilisateur en vue de générer un retour visuel sur un dispositif vidéo comme un écran de télévision, un ordinateur, une tablette ou un smartphone. Le terme englobe une grande diversité de genres, des jeux d'arcades aux jeux de rôle en passant par les jeux de stratégie et les mondes fantastiques. On appelle « sports électroniques » les compétitions – sportives ou autres – où les participants (souvent des joueurs semi-professionnels) s'affrontent en vue de remporter des sommes d'argent, devant un public en ligne toujours plus important. Les jeux peuvent être pratiqués seul, avec des partenaires en cercle restreint ou avec des milliers, voire des millions d'autres Internautes. Parmi ces jeux en ligne que l'on appelle « multijoueurs », on peut citer « World of Warcraft » et « Game of Thrones ». L'industrie du jeu vidéo est aujourd'hui le troisième plus grand secteur du marché du divertissement dans le monde, juste derrière la radiodiffusion et la télévision câblée, et a généré des ventes de 74 milliards de dollars américains en 2015 après avoir doublé ses recettes entre 2013 et 2014¹.

1. https://fr.wikipedia.org/wiki/Jeu_vidéo

■ Si l'on regarde de plus près l'évolution des tendances dans le domaine du jeu, on voit qu'elle est largement influencée par les smartphones et tablettes et l'utilisation croissante d'Internet par des personnes de tous âges. Des études de 2015² montrent que près d'un enfant sur trois de moins de 18 ans joue à des jeux en ligne mais que l'âge moyen des joueurs en ligne est de 31 ans. Auparavant dominé par les hommes, le secteur s'est également ouvert aux femmes qui représentent aujourd'hui la moitié des achats, 48 % des utilisateurs de jeux électroniques dans le monde et 52 % au Royaume-Uni. Les usages des consoles de jeux ont également évolué, leurs propriétaires consacrant désormais plus de la moitié du temps passé sur ces appareils à regarder la télévision, à visionner des vidéos en streaming et des disques Blu-ray ou à naviguer sur Internet³.

■ Les jeux sont également une activité de plus en plus largement pratiquée en famille et en classe. 74 % des enseignants des écoles K-8 affirment inclure les jeux en ligne dans les activités en classe, 4 sur 5 étant des jeux « éducatifs ». Par ailleurs, 56 % des parents affirment que les jeux ont un impact positif sur leurs enfants. Compte tenu de la popularité croissante des jeux et des répercussions qu'ils peuvent avoir sur les droits de l'homme, le Conseil de l'Europe a publié un ensemble de lignes directrices pour les prestataires de jeux, élaborées avec eux en collaboration avec des spécialistes de la protection de l'enfance, de l'éducation et des droits de l'homme⁴.

■ Tous ces chiffres montrent l'importance du secteur des jeux en ligne, qui compte chaque jour des millions d'utilisateurs sur Internet et téléphones portables.



DÉVELOPPEMENT PERSONNEL ET INTÉRÊT PÉDAGOGIQUE

- Le jeu est plus qu'un simple divertissement ; c'est une activité de groupe enrichissante qui plaît aux enfants et aux adultes de tous âges. Il favorise la créativité et l'interaction et joue un rôle important dans le développement social et intellectuel de chacun.
- Le jeu fait partie des rares moments où les adultes et les enfants peuvent échanger des idées sur un pied d'égalité (communication intergénérationnelle).
- Les enfants apprennent la démocratie en expérimentant diverses structures sociales dans un environnement encadré par des règles et des paramètres.
- Les jeux font souvent appel au partage et demandent de respecter les droits et les biens d'autrui ; certains permettent aux joueurs de découvrir d'autres cultures et des pratiques interculturelles. Les enfants peuvent y développer leurs aptitudes sociales sans crainte de l'échec et en ayant le sentiment de rester maîtres de la situation. Les jeux leur demandent d'obéir à des règles et des principes, ils renforcent leur aptitude à l'autodiscipline et leur autonomie.
- Les énigmes, jeux de société, jeux d'aventure et quêtes permettent aux joueurs de développer leurs capacités de réflexion stratégique et de résolution de problèmes. D'autres jeux peuvent être utilisés pour développer la motricité fine et l'organisation spatiale chez les enfants les plus jeunes, ou dans un but thérapeutique chez les personnes ayant un handicap physique.
- Certaines études semblent indiquer que les jeux, en particulier ceux comme Minecraft, peuvent avoir une utilité chez les personnes atteintes d'autisme.
- Les jeux en ligne permettent aux débutants d'apprendre les bases de la technologie et du codage, et plus généralement à renforcer leur intérêt pour les TIC⁵ et leur compréhension de ces dernières.
- Les jeux peuvent être intégrés à la quasi-totalité des disciplines du programme scolaire, des mathématiques aux langues en passant par les sciences humaines.

2. <http://web.archive.org/web/20160420163852/http://www.bigfishgames.com/blog/2015-global-video-game-stats-whos-playing-what-and-why/>

3. <http://web.archive.org/web/20151023082205/http://www.nielsen.com/us/en/insights/news/2015/game-consoles-in-2015-one-stop-shop-for-games-and-entertainment.html>

4. <http://www.coe.int/fr/web/portal/guidelines-for-providers>

5. https://fr.wikipedia.org/wiki/Technologie_de_l'information



CONSIDÉRATIONS ÉTHIQUES ET RISQUES

- L'existence de liens entre les jeux vidéo et les addictions, les agressions, la violence et l'insociabilité, ainsi que d'autres stéréotypes et questions de moralité sexuelle font débat depuis des décennies sans qu'il n'ait jamais pu être démontré avec certitude que les jeux aient une plus grande influence sur ces comportements que les autres médias⁶.
- Il est important que les jeux soient adaptés à l'âge des enfants, en particulier chez les très jeunes.
- L'addiction est souvent citée comme risque. L'Association américaine de psychiatrie (APA) a conclu en 2013 qu'il n'y avait pas suffisamment d'éléments pour inscrire l'addiction au jeu dans la classification officielle des troubles mentaux mais a proposé le terme « trouble de l'usage du jeu sur Internet » et a appelé à la réalisation d'études complémentaires pour en définir les critères. La question de savoir dans quelle mesure ce trouble est causé par l'activité de jeu elle-même ou s'il résulte d'une manière quelconque d'autres troubles n'est pas tranchée⁷.
- Avec le jeu comme avec les autres activités sur Internet, le maintien d'un équilibre de vie est important. Le temps passé à jouer ne devrait pas empiéter sur les activités extérieures et en relation directe avec les autres.
- Certains jeux en ligne vous font entrer en contact avec des inconnus. Veillez à ce que les jeux qui encouragent l'interaction entre utilisateurs, notamment ceux qui sont destinés aux très jeunes enfants, soient animés par un modérateur ou prévoient un chat « sécurisé » avec phrases prédéfinies.
- Les achats intégrés à certaines applications de jeu font courir le risque que les enfants dépensent par inadvertance une grande partie de l'argent de leurs parents pour s'acheter des outils et des éléments à collectionner.



BONNES PRATIQUES

- Les systèmes d'étiquetage et de classification des jeux encouragent les acteurs de l'industrie du jeu à agir avec responsabilité, en exigeant d'eux qu'ils définissent et décrivent leurs produits. Cela permet également aux acheteurs d'évaluer le contenu des jeux et leur adéquation avec l'âge des utilisateurs, et de faire leurs choix en toute confiance sur le marché des jeux. Le système PEGI (Pan European Game Information) est le seul système de classification paneuropéen qui fournit des recommandations détaillées sur l'âge auquel convient le contenu de divers jeux. La notation de quelque 20 000 jeux peut être consultée sur son site web <www.pegi.info>. PEGI fait également partie de l'IARC (International Age Rating Coalition) qui propose un système global de notation et de classification par âge des jeux et applications numériques⁸. Les classifications PEGI sont désormais disponibles pour tous les produits du Google Play Store et du Marketplace de Mozilla Firefox. Les boutiques d'applications Microsoft Windows Mobile et Windows 10 devraient suivre sous peu.
- Contrôlez le nombre d'heures que l'enfant passe à jouer. Prenez des contre-mesures s'il ne participe plus à d'autres activités sociales ou s'il manque des cours pour jouer.
- Les communautés de jeu peuvent renforcer le sentiment d'appartenance des enfants et les amener à accorder trop facilement leur confiance. Rappelez-leur que ceux qu'ils considèrent comme leurs amis en ligne ne sont quelquefois pas ce qu'ils prétendent être. C'est pourquoi il est important de ne jamais communiquer d'informations personnelles en ligne.
- Les jeux en ligne deviennent une activité appréciée de toute la famille et permettent d'aborder le sujet de l'usage responsable d'Internet. Si vous craignez que vos enfants ou élèves

6. https://fr.wikipedia.org/wiki/Controverse_autour_du_jeu_vidéo

7. https://fr.wikipedia.org/wiki/Dépendance_au_jeu_vidéo

8. <http://www.globalratings.com>

consacrent trop de temps aux jeux électroniques, sachez qu'il existe de nombreux tests d'addiction au jeu que vous pouvez trouver facilement en effectuant une requête sur un moteur de recherche. Ils permettent également d'engager la discussion.

- Le Conseil de l'Europe a produit un jeu en ligne amusant et interactif⁹ pour promouvoir les droits des enfants et les protéger contre toute forme de violence.
- Choisissez un jeu de rôles pour votre classe ou votre famille sur un sujet d'actualité à l'adresse <<http://www.playdecide.eu>>. Vous pouvez également créer votre propre jeu sur le modèle de Play Decide et le partager avec d'autres en le chargeant sur ce site web.
- Les achats intégrés aux jeux, c'est-à-dire l'achat de nouveaux contenus, fonctionnalités, outils et/ou mises à niveau pour un jeu ou une application donnés, mais également dans certains cas d'autres articles disponibles dans des magasins en ligne ne faisant pas partie du jeu, sont une source de préoccupation croissante, surtout pour les parents. Les filtres de contrôle parental permettent souvent de les éviter.



INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES

- Consultez le site « Ask about games » <<http://www.askaboutgames.com/>> pour mieux comprendre les jeux vidéo.
- Pour une revue des études en cours sur les jeux, voir le site de l'International Journal of Computer Game Research : <<http://www.gamestudies.org/>>.
- La législation relative aux jeux vidéo est un vaste domaine qui peut comprendre des éléments de droit pénal, réglementaire, constitutionnel, administratif, contractuel et même, dans certains États, de droit de la concurrence. La section « politiques publiques » de l'ISFE (Interactive Software Federation of Europe – <<http://www.isfe.eu/objectives/public-policy>>) donne des informations utiles sur la législation européenne et internationale en vigueur.
- Le site web de la Pan European Games Information (PEGI) donne des informations sur la classification et l'étiquetage des jeux : <<http://www.pegi.info/pegi/index>>. PEGI Online, en complément de ce système, vise à renforcer la sécurité de l'environnement du jeu en ligne. Les fournisseurs de jeux obtiennent le label PEGI Online s'ils respectent les normes du code de sécurité de PEGI Online <www.pegionline.eu> prévoyant notamment une triple obligation de veiller à l'absence de contenus illicites ou offensants créés par les utilisateurs et de liens indésirables, de protéger la vie privée et de disposer d'un mécanisme indépendant de dépôt de plaintes.
- La vérification de l'âge est un défi pour l'industrie du jeu, comme pour tous les autres secteurs en ligne qui s'adressent aux jeunes enfants. Des projets pilotes sont en cours en Europe pour étudier la possibilité de mettre en place un « échange d'attributs » grâce auquel les sociétés qui distribuent ou qui fournissent un accès à des biens et services réservés aux publics d'un certain âge pourraient regrouper et échanger des informations pour améliorer l'efficacité des systèmes de vérification de l'âge.
- On trouve chaque semaine de nouveaux articles sur les jeux en ligne, qui sont le marché du divertissement le plus florissant. Pour un panorama complet des jeux qui se vendent le mieux, des nouveautés, descriptions, rapports de recherche et statistiques, consultez plusieurs sites. Vous pouvez commencer par les sites web Bigfishgames, IFSE, PEGI et Nielsen. Il est également possible de s'abonner aux fils d'actualité ou aux lettres d'information proposés par ces sites ou de paramétrer avec précision une alerte Google pour rester informé.

9. <http://www.wildwebwoods.org/popup.php?lang=fr>