Prévenir

Voici quelques notions importantes à retenir

Pour parler de jeux vidéos avec vos enfants, pas besoin d'être un expert. Il suffit de questionner l'enfant sur ses connaissances et 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 descriptions présentes sur la plaquette.**

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 les règles et de temps de jeu ou d'utilisation d'internet. Mais pensez à prévenir un peu avant d'arrêter afin qu'il ait le temps de sauvegarder ou de prévenir son interlocuteur en ligne.

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 voir la place qu'il occupe.

@dos – P@rent Parlons net, jeux et enjeux.

PICTO JEU : Relie les pictos PEGI avec leur définition.

Incite à la discrimination

En ligne

Peur aux jeunes enfants

Allusion de nature sexuelle

Drogue

Jeux de hasard

Scène s violentes

Copyrignt : Axel Debiemme et Charlie Dargaud

EMC: EMI/ Internet, réseaux sociaux et identité numérique.

Addiction aux écrans

Qu’est ce que l’addiction aux écrans

TCHATTER : Cela veut dire parler en ligne. Pour les ados, on dit tchatter sur le téléphone ou sur un ordinateur.

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.

MOTEUR DE RECHERCHE : C’est un logiciel qui permet de chercher dans une base de données ou sur internet pour chercher des infos. Ils proposent souvent de filtrer les données pour préciser la recherche.

HARCELEMENT : C’est une agression répétée. Un acte de harcèlement peut être :

- **Moral** : tous les jours, des insultes par messages, menaces…
- **Physique ou sexuelle** : des coups, des contacts physiques ou caresses non consenstis.

VIRTUEL : C’est irréel, ça peut être des jeux, des objets, des dessins animés. Cela n’existe que sur l’écran.

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

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

AVATAR : C’est un personnage créé sur internet.

FACEBOOK / INSTAGRAM : Ce sont des réseaux sociaux où tu retrouves des amis. Tu peux partager des choses et communiquer avec des personnes.

Les Pictogrammes

Les pictogrammes PEGI apparaissent sur le devant et au dos de l’emballage et indiquent les classes d’Age. Ils donnent une indication fiable du caractère adapté du contenu 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.

Les descripteurs

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

Paroles d’ados

Rafael, 12 ans : J’ai plusieurs consoles. Je joue beaucoup aux jeux de guerre carj aime ce style. Je connais d’autre jeux comme les jeux de voitures, de courses et d’aventures. Je joue à la console avec mes copains et mes cousins environ 15h/semaine. Je m’achète les jeux avec mon argent de poche.

Lucas 13 ans : J’ai une PS3, PS2 et WII. Mon jeu préféré est WRC 3 car j’adore le rallye. J’aime jouer au jeu de sport. Je joue avec mes frères et mes copains. Mon temps de jeux par semaine est de 7h. J’ai 5 jeux que j’ai eu à mes anniversaires et noël.

Manon 16 ans: J’ai une console SWITCH et mon téléphone portable. J’aime les jeux d’aventure, Mario, Splatoon, Mincraft. Je joue environ 2h par jour. J’achète environ 4 jeux par an avec l’argent de mes anniversaires et Noel.

Comme en témoignent ces paroles, les enfants grandissent dans un monde d’outils numériques. Les ordinateurs, jeux vidéos, téléphones, tablettes font partie de leur vie et contribuent à leur évolution.