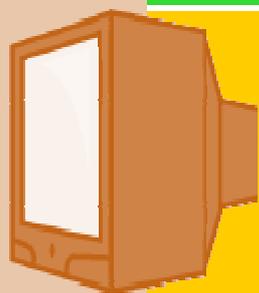
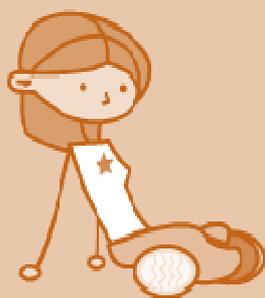




FAMILLES JOUEZ MALIN !

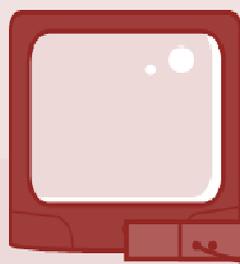
Je choisis un jeu adapté à l'âge et à la sensibilité de mon enfant

www.pegi.info/fr/

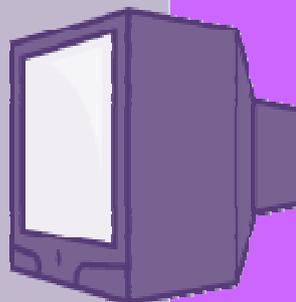


Je fixe les règles du jeu :
quand et où ?
combien de temps
mon enfant joue ?

J'utilise le
contrôle parental

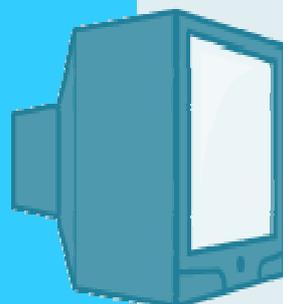


mon accès internet,
la console de jeu, en
sont équipés :
j'y pense !



Je joue avec mon enfant :
en famille,
le jeu
c'est toujours mieux

Je m'informe, je discute,
au besoin je demande de l'aide !
Familles de France
n° vert 0 800 00 65 18



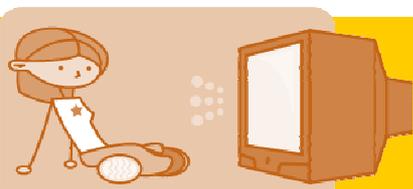


FAMILLES JOUEZ MALIN !

Guide d'achat et bonnes pratiques

Je choisis un jeu adapté à l'âge et à la sensibilité de mon enfant

www.pegi.info/fr/



Je fixe les règles du jeu
quand et où ? combien de temps mon enfant joue ?



J'utilise le contrôle parental mon accès internet, la console de jeu, en sont équipés : j'y pense !



Je joue avec mon enfant
en famille, le jeu c'est toujours mieux



Je m'informe, je discute et au besoin je demande de l'aide !
Familles de France n° vert 0 800 00 65 18

Les enfants ont besoin du jeu, et l'attrait des jeux vidéo chez les plus jeunes est évident.

Mais les parents, eux, peuvent parfois se sentir perdus.

Alors Familles de France leur propose ici quelques informations simples, pour que jouer reste un plaisir.

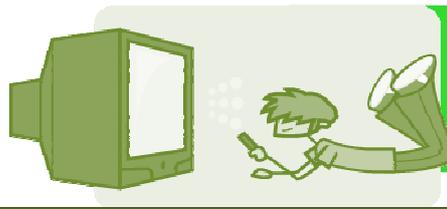
Quelques conseils d'achat, un guide des bonnes pratiques, pour jouer malin !

<http://www.familles-de-france.org>

2012



Familles de France
28 Place Saint-Georges
75009 PARIS
Tél. : 01 44 53 45 90
Fax : 01 45 96 07 88
E-mail : accueil@familles-de-france.org



TYPES DE JEUX
TYPES DE JOUEURS

LES JEUX EN QUELQUES POINTS

Ludique et éducatif, à tous les âges le jeu c'est :
Découvrir et explorer un nouvel univers,
Imaginer de nouveaux personnages,
Intégrer des règles,
Gagner des récompenses...

Le jeu fait appel à de nombreuses compétences stratégiques et intellectuelles, il explore un univers imaginaire : un intérêt qui n'a plus besoin d'être démontré. Alors jeu récréatif, éducatif ou collectif : chacun y trouve son propre intérêt, et chacun y trouve plaisir selon ses goûts.

Mais à chaque type de joueur son type de jeu. Aussi avant d'acheter, la bonne question à se poser c'est : quel joueur ? Qu'est ce qui le motive ? Apprentissage ? Compétition ? Evasion... ? Comment souhaite t'il jouer, seul ou a plusieurs ? ...

Des différentes consoles (de salon ou portables) à l'ensemble des jeux proposés, l'industrie du jeu vidéo développe des possibilités et des variétés de jeu très larges, qui peuvent s'adapter aux goûts de tous.

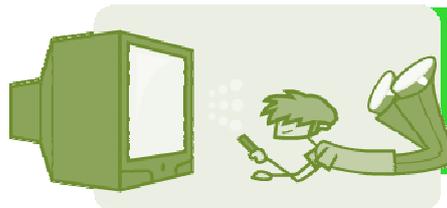
Alors pour faire un bon joueur, choisissez bien, choisissez avisé !

TYPES DE JEUX TYPES DE JOUEURS



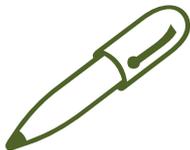
LES TYPES DE JEUX

Jeux d'aventure		:	habileté et observation
Jeux de combat		:	compétitivité et adresse
Jeux de guerre		:	héroïsme et stratégie
Jeux d'horreur		:	calme et sang froid
Jeux d'infiltration		:	prudence et stratégie
Jeux ludo-éducatifs		:	logique et curiosité
Jeux de plates-formes		:	habileté et vitesse
Jeux de réflexion		:	logique et culture
Jeux de rôle		:	imagination et audace
Jeux de simulation		:	curiosité et méthode
Jeux de sport		:	compétitivité et esprit d'équipe
Jeux de stratégie/gestion		:	patience et méthode
Jeux de tir		:	adresse et réflexe



TYPES DE JEUX TYPES DE JOUEURS

LES MODES DE JEU



Selon le jeu et selon la console, la pratique va changer. Alors avant d'acheter, comment veut-on jouer ?

▸ Chaque jeu offre un panel d'actions réalisables. Plus ce panel d'actions est grand et varié, plus le jeu est riche, les difficultés importantes, et donc plus le jeu a de chance d'intéresser le joueur sur une longue période.

▸ Les supports : manette, joystick, clavier, stylet ... sont les instruments du jeu. A chacun sa préférence !

Si les motivations des joueurs peuvent être différentes, un des attraits principaux du jeu est bien de « jouer avec les autres ». D'ailleurs les possibilités se sont multipliées ces dernières années :

▸ Les consoles fixes disposent de plusieurs sorties, qui permettent de connecter plus d'une manette et de jouer à plusieurs.

▸ Les consoles portables peuvent également se connecter entre elles.

▸ Les consoles les plus récentes permettent d'accéder à internet. C'est pourquoi de nombreux jeux sur console sont (comme certains jeux sur ordinateur ou jeux en ligne) jouables à plusieurs et à distance.



LES JOUEURS EN QUELQUES CHIFFRES

Enquête TNS Sofres pour Unaf et Action innocence - septembre 2010 (réalisée auprès d'un échantillon 500 adolescents de 12 à 17 ans)

6 adolescents sur 10 se sont déjà sentis gênés par le contenu d'un jeu (images violentes, propos racistes. etc.), et 52% des adolescents ont déjà joué à des jeux déconseillés pour leur âge. Ce sont souvent ces chiffres qui inquiètent les parents. Sans les minimiser, et tout en rappelant que les familles peuvent encore améliorer certaines pratiques, il faut aussi valoriser que beaucoup de jeunes jouent intelligemment :

▀ **Les adolescents aiment jouer aux jeux vidéo, mais pas plus que tout...**

Les 3 activités auxquelles les adolescents consacrent le plus de temps sont, dans l'ordre : passer du temps avec ses amis, sur Internet et en famille.

▀ **Tous les adolescents jouent aux jeux vidéo et le font, la plupart, raisonnablement**

Ils jouent plutôt le week-end (96%), et après avoir fait leurs devoirs (62%), la moitié d'entre eux joue moins d'1 heure par jour la semaine. Par contre 22% des adolescents peuvent être considérés comme de gros joueurs.

▀ **Dans près d'1 foyer sur deux, les parents gardent un œil sur l'activité de leurs enfants**

1 adolescent sur 2 s'est vu fixer des règles par ses parents, et dans 60% des cas ces règles ont été fixées conjointement. La moitié des adolescents joue au moins de temps en temps avec leurs parents, Les règles, quand elles sont fixées par les parents, portent avant tout sur le temps de jeu et les moments du jeu, beaucoup moins sur les contenus. Le logiciel de contrôle parental reste très peu installé : dans moins d'1 foyer sur 3 sur l'ordinateur, 1 foyer sur 8 sur la console et 1 foyer sur 10 sur le téléphone portable.

▀ **Le jeu cause de conflit**

50% des ados se sont déjà disputés avec leurs parents pour des raisons de partage de l'équipement (ordinateurs, téléviseurs, etc.), 49% parce qu'ils passent trop de temps à jouer aux jeux vidéo et 45% parce qu'ils préfèrent les jeux vidéo à une autre activité.

▀ **Les Jeux en ligne et jeux d'argent**

Alors que le marché des jeux d'argent et de hasard en ligne est ouvert à la concurrence depuis juin 2010, mais interdit aux mineurs, 8 % des adolescents ont déjà essayé d'y jouer.



AVANT 3 ANS

A cet âge beaucoup se construit, beaucoup s'apprend. L'éveil des sens et du corps passe aussi par l'activité physique, pas à rester immobile devant un écran ! Il faut mieux écarter les enfants de moins de 3 ans de toutes les formes d'écran, jeux vidéo inclus. Au contraire pour favoriser l'apprentissage d'un jeu et de ses règles, il est préférable de choisir un jeu qui mobilisera tous les sens et toutes les fonctions cognitives.



Pas de jeux vidéo avant 3 ans

DE 3 A 7 ANS

L'enfant continue son apprentissage de la vie, il maîtrise de plus en plus son corps et ses gestes.

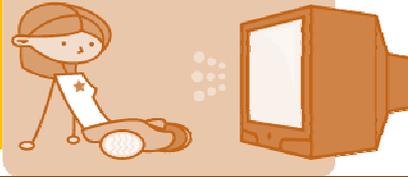
Sa capacité de concentration devant un écran reste relativement courte, ce qui rend aisé l'apprentissage de la télé par petites périodes, mais un temps de concentration qui n'est pas encore assez adapté aux jeux vidéo.

Il est rassurant pour un enfant de suivre une fiction où il reconnaît les personnages, dont il connaît la fin, mais il peut avoir des difficultés sur un jeu vidéo : inutile de le pousser.

De plus l'enfant doit commencer à intégrer les règles du jeu en société, la frustration de perdre, etc. : le jeu physique et le jeu à plusieurs sont donc vivement conseillés.



Jeux vidéo déconseillés avant 7 ans



DE 7 A 10 ANS

A cet âge les demandes deviennent persistantes, et l'enfant lui-même subit la pression sociale des copains qui sont déjà équipés en consoles diverses. Un âge donc délicat à gérer. Aux parents d'exercer leur autorité, de faire des choix et de fixer des règles avec et pour leur enfant. Inutile de tout exclure, mais quelques principes de précaution :

- pas de jeu vidéo (pas d'écran en général) avant d'aller à l'école
- pas de jeu vidéo (pas d'écran en général) avant d'aller se coucher
- pas de téléphone portable (le cerveau n'a pas terminé sa croissance)
- pas de télévision ni console de jeux dans la chambre de l'enfant
- une heure d'écrans maximum (télévision, DVD ou jeux) après les devoirs du soir
- respecter la norme PEGI et choisir les jeux en fonction de l'âge
- prendre le temps de regarder et de jouer avec l'enfant, pour répondre aux questions et montrer l'intérêt que l'on prend à ses activités, tout en lui apprenant à les limiter ;
- ne jamais laisser l'enfant seul sur Internet



Pas plus d'1 heure d'écrans par jour
Pas d'écran dans la chambre



DE 10 A 12 ANS

L'enfant utilise de plus en plus Internet, la messagerie, et réclame télévision et jeux dans sa chambre. Attention car le temps devant les écrans augmente naturellement, ne serait-ce qu'en raison des premières recherches pour l'école, ou le besoin d'utiliser la messagerie pour parler avec ses copains. Mais pensez aussi que les sites de jeu en ligne dont les enfants sont friands proposent pubs (notamment pour les jeux d'argent) et cookies divers ...

S'il est donc temps de commencer l'apprentissage de l'autonomie, faites-le en fixant des règles : temps, choix de l'activité, limites des jeux accessibles...

Pour rester maître du temps, pensez que l'enfant doit savoir avant de jouer le temps dont il dispose (idem sur Internet), et que celui qui joue perd facilement la notion du temps passé : n'hésitez pas à poser un chronomètre sur l'ordinateur pour l'aider.

Certaines règles peuvent aider à gérer les difficultés croissantes :

- toujours aucun écran avant d'aller à l'école
- pas de téléphone portable (le cerveau n'a pas encore terminé sa croissance)
- pas de télévision ni console de jeux dans la chambre
- pas d'Internet seul, mais autonomie pour certaines phases contrôlées
- limiter si possible, les jours d'école, les écrans à 1h30 maximum
- rester très vigilant sur les indications d'âge sur les jeux vidéo



Pas plus d'1h30 d'écrans les jours d'école
Contrôle des sites internet accessibles



DE 12 A 14 ANS

3 éléments délicats à gérer :

1. le téléphone portable
2. la catégorisation des jeux vidéo
3. Internet

On dit aujourd'hui qu'un enfant entrant au collège passe plus de temps devant les écrans que devant ses enseignants, soit 1200 heures par an ! Alors n'oubliez pas que sans contrôle l'ado peut se complaire à rester scotché devant l'écran.

Eduquer à l'autonomie et au choix raisonné n'est pas brimer, mais donner les outils pour grandir et s'épanouir. Il ne faut pas avoir peur d'expliquer encore, et répéter de manière différente, les règles fixées auparavant et qui restent valables.

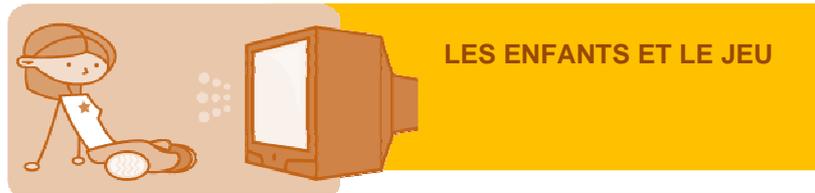
Si les bonnes habitudes ont été prises avant, vous arriverez à guider le jeune vers un bon usage. Dans le cas contraire, la situation peut rapidement devenir conflictuelle. Tous les enfants qui ont des difficultés avec le temps de jeu jouent dans leur chambre. Un jeune fatigué dès le début de la journée, ou inattentif, dont les résultats scolaires baissent, ou qui abandonne ses activités sportives ou culturelles, doit immédiatement être observé et écouté avec plus d'attention : le temps passé sur les écrans peut être une explication à cette situation et il peut être en danger. Ca peut être aussi le signe de problèmes plus complexes.

Il faut donc rester ferme sur certains points :

- pas de télévision et ordinateur relié sur Internet dans la chambre
- pas de téléphone portable, sauf en cas de besoin très particulier
- rappeler régulièrement les règles de l'Internet (sites interdits, sites dangereux, informations à ne pas communiquer, etc.)
- pas de jeux avant d'avoir fait son travail scolaire
- garder un contrôle sur le temps de sommeil



Fixer les priorités (travail scolaire, sommeil, ...) et laisser une certaine autonomie dans ce cadre
Discuter et contrôler les risques



PEGI

PEGI, c'est la norme qui garantit un étiquetage clair des contenus de loisirs (films, vidéos, DVD et jeux vidéo) :

- une **signalétique par classe d'âge** en fonction du contenu, qui guide les consommateurs (en particulier les parents) afin de leur permettre de décider s'ils peuvent acheter ou non un produit donné.
- des **pictogrammes** qui décrivent les principales raisons pour lesquels un jeu s'est vu attribuer une classification par âge particulière.



PEGI 3 : 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 et ne contenir aucune scène de nudité ni aucune référence à un contact sexuel.



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. Des scènes de nudité partielle peuvent être autorisées, mais jamais dans un contexte sexuel.



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.



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.



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.



JOUER EN FAMILLE

Les règles du jeu en société s'apprennent d'abord en famille. En les pratiquant, aucune raison de ne pas faire de votre enfant un « grand joueur » !

- ▀ Les jeunes parents, aujourd'hui trentenaires, sont une génération de « serial gamers » ! En effet les plus gros joueurs sont souvent les adultes, et les parents accros existent aussi ! Montrez l'exemple. Pour le travail ou pour les loisirs, si vous passez vous-même votre temps pendu au téléphone ou scotché à l'écran, difficile d'expliquer ensuite les limites à un enfant.
- ▀ Le jeu s'invente et se réinvente... les jeux en ligne les plus populaires sont des jeux société classiques (dames, échecs, puissance 4 ou mahjong...). Alors débranchez des tournois en ligne le temps de faire un tournoi en famille. Si vos enfants pratiquent ces jeux, ça peut en effet être une bonne idée de cadeau que de leur acheter le jeu physique.
- ▀ Pour faciliter la supervision et le contrôle, évitez de multiplier les écrans : télé dans le salon, dans la chambre de chacun, téléphone pour tous, plus les consoles portables... ce sont autant d'occasions de commencer un jeu, et au lieu d'apprendre à gérer le temps en partageant les écrans cela laisse libre chacun de jouer dans son coin. Moins d'écrans, et plus les temps de jeu devront être partagés.
- ▀ De même limiter les écrans (surtout dans la chambre) facilitera la supervision ; encore plus quand il s'agit d'Internet. Pensez que même si votre enfant surfe Internet pour une tout autre raison, les publicités pour des jeux en ligne sont nombreuses, qu'il peut y être exposé, et donc facilement se laisser déconcentrer.
- ▀ Certains jeux permettent d'enregistrer la dernière partie ou le dernier niveau joué. Pensez y aussi ! N'hésitez pas à choisir ce type de jeux : c'est une très bonne idée qui apaisera les frustrations (difficile en effet de s'arrêter quand on a « presque fini », « presque gagné » et que l'on perd ses exploits quand on éteint la console), puisque l'enfant pourra effectivement reprendre son jeu tel qu'il l'a laissé.



PENSEZ-Y !



Jouez du chronomètre

**Mettez en place le contrôle
parental**

PEGI

Montrez l'exemple

Essayez le jeu

**Choisissez un mot de passe
d'accès inconnu de vos enfants
et qu'ils ne pourront pas
deviner**

**Choisissez une question
secrète dont vos enfants ne
connaissent pas la réponse**



LE CONTROLE PARENTAL

Attention : aucun contrôle parental n'est parfait. Ce n'est en aucun cas une garantie absolue, et les enfants trouvent souvent les moyens de les contourner. Le logiciel de contrôle parental en tant que tel ne suffit donc pas, et il convient aux parents de superviser et discuter avec leurs enfants des règles et des pratiques.

Le contrôle parental n'est pas installé initialement : c'est à l'utilisateur de faire la démarche pour l'activer.

Internet

Où trouver le contrôle parental ?

Tous les fournisseurs d'accès proposent un contrôle parental gratuit. Des logiciels de contrôle parental sont disponibles en téléchargement sur Internet. Quel que soit le logiciel, il est important de lire attentivement le guide d'installation pour comprendre ce que le contrôle parental fait, ou ne fait pas, et être sûr de l'avoir installé correctement.

A quoi sert le contrôle parental ?

Ils proposent généralement 3 profils :

▶ **Enfant (- 10 ans)**

Sous ce profil l'enfant navigue sur une « liste blanche », c'est-à-dire une liste de sites préalablement définis et autorisés. Le reste du web lui est inaccessible.

▶ **Adolescent (+ 10 ans)**

A l'inverse tout (ou presque) le web est accessible, mais certains sites illégaux, ou inappropriés (« liste noire ») sont filtrés et interdits d'accès.

▶ **Adulte**

Pas de limitation.

Les logiciels de contrôle parental permettent de bloquer les chats, forums, ou téléchargements vidéo et musique (illégaux), et de limiter les horaires de connexion.



Téléphones portables

Tous les adolescents ont un portable ? Pensez aussi que ces portables sont équipés de jeux embarqués, et d'un accès internet ! Le contrôle parental doit donc fonctionner là aussi. Chaque opérateur de téléphonie a mis en place un service de contrôle parental (blocage de certains sites) disponible sur demande. L'option est gratuite.

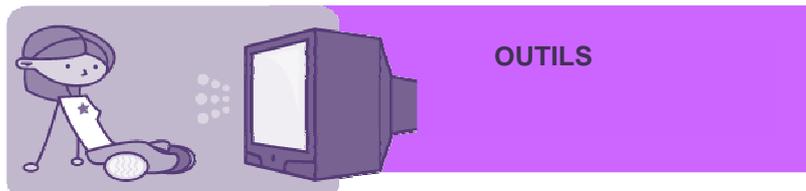
Consoles de jeu

Certaines consoles de jeu permettent de se connecter à Internet, sans quitter la console, afin de jouer en ligne avec d'autres joueurs, de communiquer avec eux, voire de télécharger des contenus en ligne.

Des systèmes de contrôle parental installés sur les consoles de salon et les consoles portables permettent de s'assurer que l'enfant évolue sur sa console de jeu sans risquer d'être confronté à des contenus choquants ou inapproprié à son âge.

Outre ce filtre, il peut proposer d'autres fonctionnalités comme la limitation/gestion des temps et horaires de jeux, ou la mise en place d'accès restreints à Internet. Renseignez vous sur les systèmes disponibles sur chacun de vos équipements et jeux.

Certains jeux vidéo comportent aussi des systèmes de contrôle parental. Idem : renseignez vous avant d'acheter si vous souhaitez opter pour ce type de jeu.



SITES RESSOURCES





FAMILLES DE FRANCE VOUS ACCOMPAGNE ET VOUS CONSEILLE

Des actions Familles de France, pour agir mieux, tous ensemble :

■ **Jeux vidéo, jeux en ligne, jeux d'argent...**

Familles ne restez pas seules avec vos questions ! on en parle, on s'informe, on agit !

Numéro vert (appel gratuit) 0 800 00 65

■ **« Tu t'es vu sur ton blog ? » :**

Une opération de sensibilisation autour des nouvelles technologies, pour apprendre aux jeunes, dès le plus jeune âge, quelles informations communiquer et comment communiquer sur Internet. Campagne qui s'adresse aux élèves, aux parents et aux enseignants. Les interventions comprennent des conférences, des ateliers et des interventions en milieu scolaire :

1. interventions de 55 minutes, effectuées directement dans les classes
2. ateliers organisés, à l'initiative des municipalités, des associations familiales ou de parents d'élèves
3. formation des enseignants aux bonnes

■ **Des formations :**

« Education aux médias : être intervenant en milieu scolaire »

« Vie privée et internet »

« L'enfant face aux médias »

« Décrypter les images »

« Jeux vidéos : prendre plaisir, éduquer, protéger »

Contacts et renseignements :

Intervenant : Michel BONNET

Contact : accueil@familles-de-france.org

