



Union nationale des
associations familiales



CONFERENCE DE PRESSE

JEUX VIDEO ET JEUX D'ARGENT EN LIGNE :
Quelles sont les pratiques de nos ados ?
Quel est le rôle des parents ?



DOSSIER DE PRESSE

18 novembre 2010



L'UNION NATIONALE DES ASSOCIATIONS FAMILIALES est l'institution nationale chargée de promouvoir, défendre et représenter les intérêts de l'ensemble des familles vivant sur le territoire français, quelles que soient leurs croyances ou leurs appartenances politiques. Les technologies et médias font partie de la vie des familles. L'UNAF défend, accompagne et informe les familles sur les pratiques et les usages.

**28 place Saint Georges
75009 PARIS**

www.unaf.fr

Contact presse :

Laure Mondet, 01 49 95 36 05



Créée en 1999, aux débuts d'Internet, pour lutter contre la pédo pornographie, **ACTION INNOCENCE** évolue en permanence, à l'image de ce média, de ses usages et des nouveaux risques encourus par les jeunes internautes. Depuis 10 ans, Action Innocence développe des actions de prévention, pour qu'enfants et adolescents aient une utilisation prudente et citoyenne des nouvelles technologies. Action Innocence intervient au quotidien dans les écoles auprès des élèves, parents et professionnels, mène des campagnes d'information dans les médias et participe aux débats publics sur les thèmes de la gouvernance d'Internet.

www.actioninnocence.org

Contacts :

Pascale Montéville, attachée de presse, 01 43 80 66 72

Véronique Fima, Directrice Action Innocence France, 01 44 05 05 33, vff@actioninnocence.org



Union nationale des
associations familiales



Jeudi 18 Novembre 2010

COMMUNIQUE DE PRESSE

Jeux vidéo et jeux d'argent en ligne : Quelles sont les pratiques de nos ados ?

Comment jouent-ils ? Le jeu vidéo prend-il trop de place dans leur vie ? Est-ce un sujet de disputes avec leurs parents ? Quel est le rôle des parents ? Faut-il fixer des règles ? Et les jeux d'argent en ligne ?

Pour savoir vraiment comment les adolescents se comportent face aux jeux vidéo, l'UNAF et ACTION INNOCENCE ont demandé à TNS SOFRES de réaliser une étude auprès de 500 jeunes de 12-17 ans. Un double objectif : mieux connaître les pratiques et délivrer des conseils aux parents pour accompagner leurs enfants dans l'usage des jeux vidéo.

Des résultats qui vont souvent à l'encontre des idées reçues !

PRINCIPAUX CONSTATS DE L'ETUDE

La place occupée par les jeux vidéo dans la vie des adolescents

Les adolescents aiment jouer aux jeux vidéo, mais pas à tout prix :

- ✓ Les jeux vidéo constituent un loisir apprécié des adolescents, mais ils ne prennent pas le dessus sur leurs activités sociales et numériques : passer du temps avec ses amis, de même que sur Internet et en famille restent les trois activités auxquelles les adolescents consacrent le plus de temps.
- ✓ Les jeux vidéo en ligne sont très prisés des adolescents : 68% d'entre eux y ont déjà joué.

Si tous les adolescents jouent aux jeux vidéo, ils semblent, pour la plupart, raisonnables :

- ✓ Ils choisissent les moments du jeu : plutôt le week-end (96%) que la semaine (50%), et après avoir fait leurs devoirs (62%).
- ✓ Les ados ne jouent pas trop longtemps : moins d'1 heure par jour la semaine pour la moitié d'entre eux.
- ✓ Au total, 22% d'adolescents peuvent être considérés comme de « gros joueurs ». Il s'agit surtout de garçons et de collégiens, issus de foyers plutôt modestes.

Les parents face aux jeux vidéo de leurs ados

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

- ✓ La moitié des adolescents joue au moins de temps en temps avec leurs parents aux jeux vidéo (54%).
- ✓ Un adolescent sur 2 s'est vu fixer des règles par ses parents en matière de jeux vidéo (49%). Dans 60% des cas, ces règles ont été fixées conjointement.
- ✓ Le contrôle des parents s'exerce également à travers le refus d'acheter un jeu (24%).
- ✓ Les parents rappellent à l'ordre leurs adolescents : à titre d'exemple, 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 situations à risque et les points sur lesquels il faut rester vigilant

- ✓ Les règles, quand elles sont fixées par les parents, portent avant tout sur le temps de jeu et les moments du jeu, et beaucoup moins sur les contenus.
- ✓ Le logiciel de contrôle parental reste très peu installé (dans moins d'un foyer sur 3 sur l'ordinateur, un foyer sur 8 sur la console et un foyer sur 10 sur le téléphone portable).
- ✓ 6 adolescents sur 10 se sont déjà sentis gênés par du contenu de jeu, et notamment par des situations effrayantes, des images violentes et des propos racistes.
- ✓ 52% des adolescents ont déjà joué à des jeux déconseillés pour leur âge, malgré une bonne visibilité du système PEGI. Ces conseils sont donc visibles, connus, mais restent peu suivis.
- ✓ 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. Une tendance à surveiller.

Véronique Fima, Directrice d'ACTION INNOCENCE France : « Ces résultats confortent notre discours de prévention sur les jeux vidéo : comme pour toutes les activités numériques, il faut responsabiliser les adolescents, fixer des règles avec eux et maintenir le dialogue. »

François Fondard, Président de l'UNAF : « Nous avons là, la preuve que les parents sont la clef d'une utilisation raisonnée du jeu vidéo. Nous encourageons donc les parents à s'intéresser sans a priori et en connaissance des signalétiques aux jeux vidéo de leurs enfants afin d'exercer leur rôle éducatif comme pour tout autre de leurs activités. »

CONSEILS AUX PARENTS

Face à ces constats, l'UNAF et ACTION INNOCENCE proposent aux parents quelques bonnes pratiques pour mieux accompagner leurs adolescents :

1. Dialoguez avec vos enfants, intéressez-vous à leurs jeux, posez-leur des questions.
2. Fixez des règles en concertation avec eux car cela permet à la fois de mieux les protéger et de développer leur sens critique et leur discernement. Adoptez une attitude plus stricte pour les plus jeunes et plus souple à partir de 15 ans. Ne vous limitez pas à des règles sur le temps de jeu et le moment de jeu mais intéressez-vous aussi au contenu.
3. Renseignez-vous sur la signalétique PEGI et respectez-la. N'achetez que des jeux qui leur sont adaptés. Veillez à ce que les plus jeunes de vos enfants ne jouent pas avec les jeux de leurs aînés.
4. Installez le système de contrôle parental sur les consoles de jeux de salon : il permet de limiter période et temps de jeux et empêche l'accès à des jeux inadaptés à l'âge du joueur.
5. Soyez particulièrement vigilants sur les jeux en ligne car ils sont très chronophages, et amènent parfois les ados à jouer tard le soir, voire la nuit. Or, le manque de sommeil a des incidences notables sur l'attention et la santé des adolescents.
6. La pratique du jeu vidéo par les enfants, développe des compétences : valorisez leurs réussites. Jouez avec eux de temps en temps !
7. www.pedagojeux.fr est le site d'information des parents sur les jeux vidéo : consultez-le !

Pour que le jeu vidéo reste un « loisir plaisir », il faut poser des règles du jeu, même à la maison. Les parents peuvent en faire un outil d'éducation. A eux de définir, avec leurs enfants, un cadre, de mettre des limites et de les faire appliquer.

Pour défendre les intérêts des familles et protéger les enfants, l'UNAF et ACTION INNOCENCE sont, par ailleurs, des membres fondateurs actifs du collectif Pédagojeux et agissent par divers moyens pour :

- éviter la démonstration de jeux réservés aux adultes dans les lieux de vente de jeux accessibles aux mineurs,
- simplifier l'installation et le paramétrage des systèmes de contrôle parental sur les consoles de jeux,
- renforcer la promotion de la signalétique PEGI et de www.pedagojeux.fr auprès des parents et des éducateurs.

Contacts presse :

UNAF : Laure Mondet, 01 49 95 36 05

ACTION INNOCENCE : Pascale Montéville, 01 43 80 66 72



Les adolescents et les jeux vidéo

Conférence de presse du 18 novembre 2010



1. Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ? p. 4
2. Quels sont les moments du jeu dans la vie d'un adolescent ? p. 14
3. Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ? p. 20
4. Quels points de vigilance ? p. 29



Les adolescents et les jeux vidéo

Conférence de presse
du 18 novembre 2010

TNS Sofres

Fabienne SIMON
Sarah DUHAUTOIS
Gaëlle DONNEZ

Action Innocence - UNAF

Véronique FIMA-FROMAGER
Patrick PION
Frédérique NICOLLET
Olivier GERARD

18PO69 | © TNS



Fiche technique de l'enquête

- * Enquête réalisée par téléphone à domicile auprès d'un échantillon national de 500 adolescents âgés de 12 à 17 ans, représentatif de l'ensemble des adolescents âgés de 12 à 17 ans

(autorisation parentale pour les 12-14 ans)

- * Méthode des quotas (sexe, âge, profession du chef de ménage) et stratification par région et catégorie d'agglomération

- * Date de réalisation : Du 9 au 11 septembre 2010



Les adolescents et les jeux vidéos



3



Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?

Les adolescents et les jeux vidéos

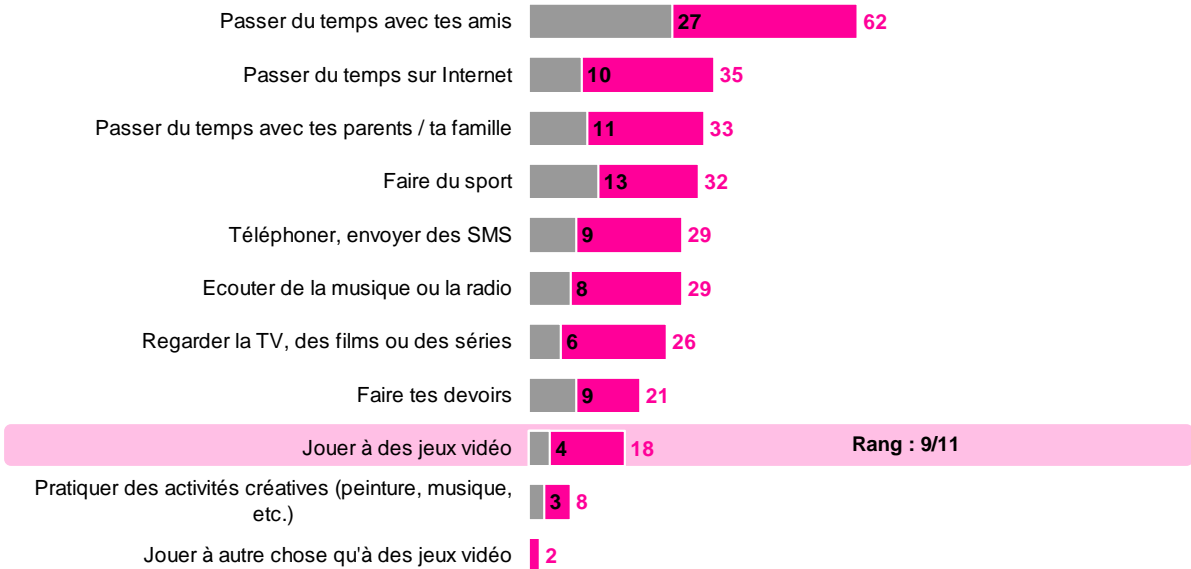


Les jeux vidéo : un loisir certes, mais auquel les adolescents consacrent moins de temps qu'à leurs amis et leur famille.. et à Internet

Parmi les activités suivantes, peux-tu me dire quelles sont les 3 auxquelles tu consacres le plus de temps?

En %

■ Total des réponses citées ■ Dont : réponse citée en premier



Base : Ensemble de l'échantillon, adolescents de 12 à 17 ans (n=500)

tns

Les adolescents et les jeux vidéos > Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?

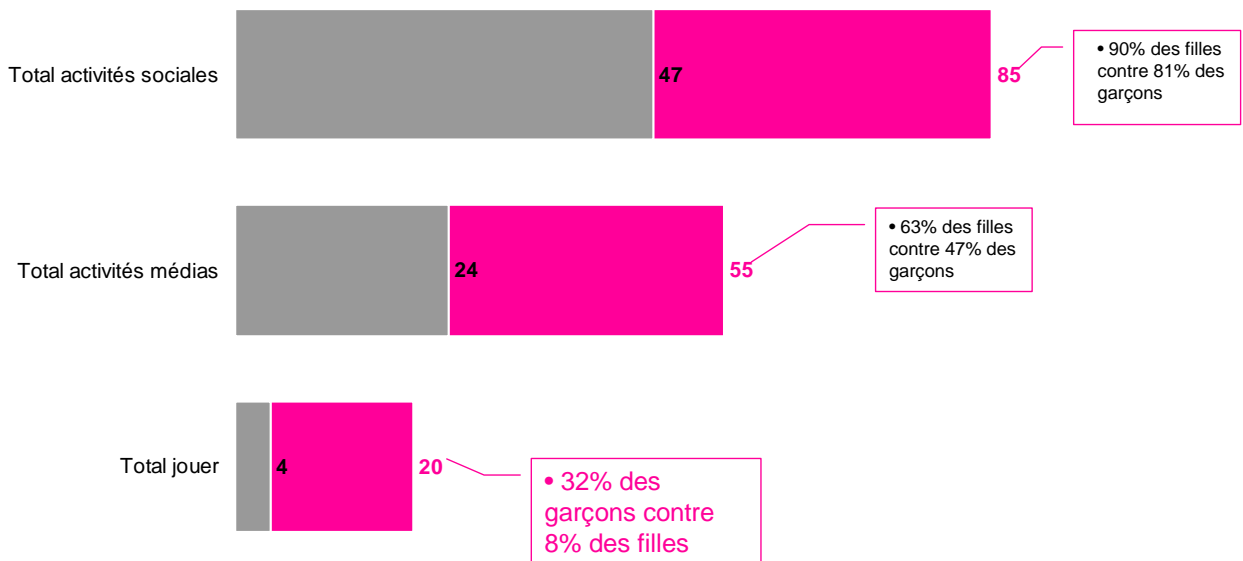
5

Les adolescents plus joueurs que les adolescentes

Parmi les activités suivantes, peux-tu me dire quelles sont les 3 auxquelles tu consacres le plus de temps?

En %

■ Réponse citée en premier ■ Total des réponses citées



Base : Ensemble de l'échantillon, adolescents de 12 à 17 ans (n=500)

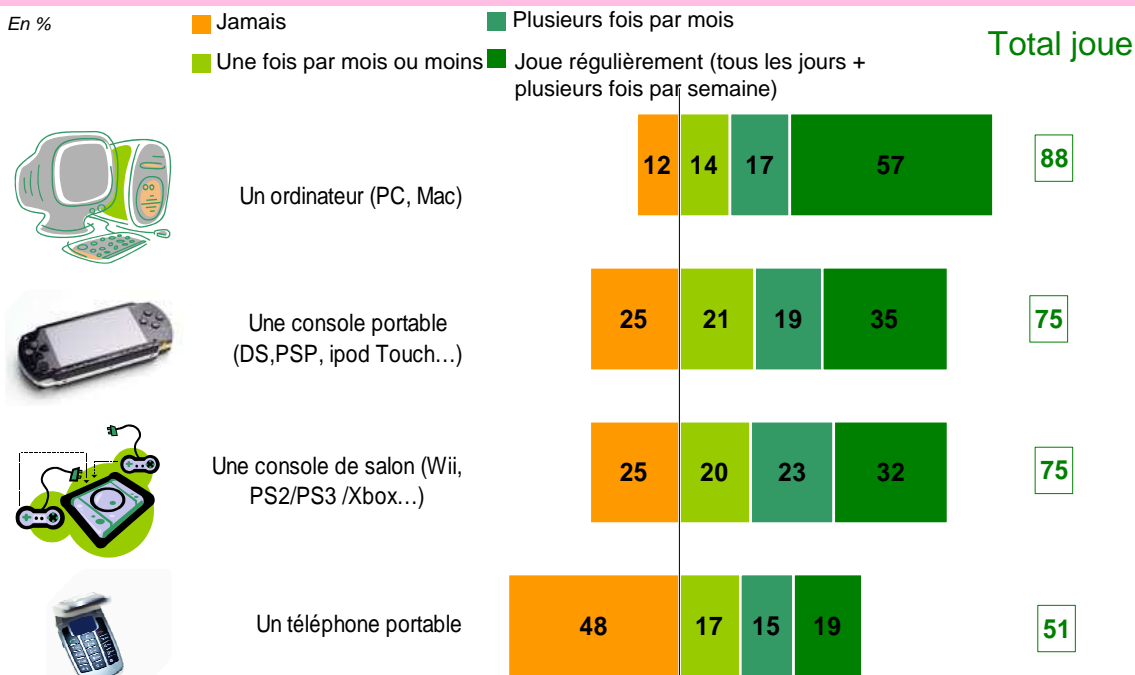
tns

Les adolescents et les jeux vidéos > Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?

6

Les adolescents jouent sur TOUT

T'arrive-t-il de jouer sur...

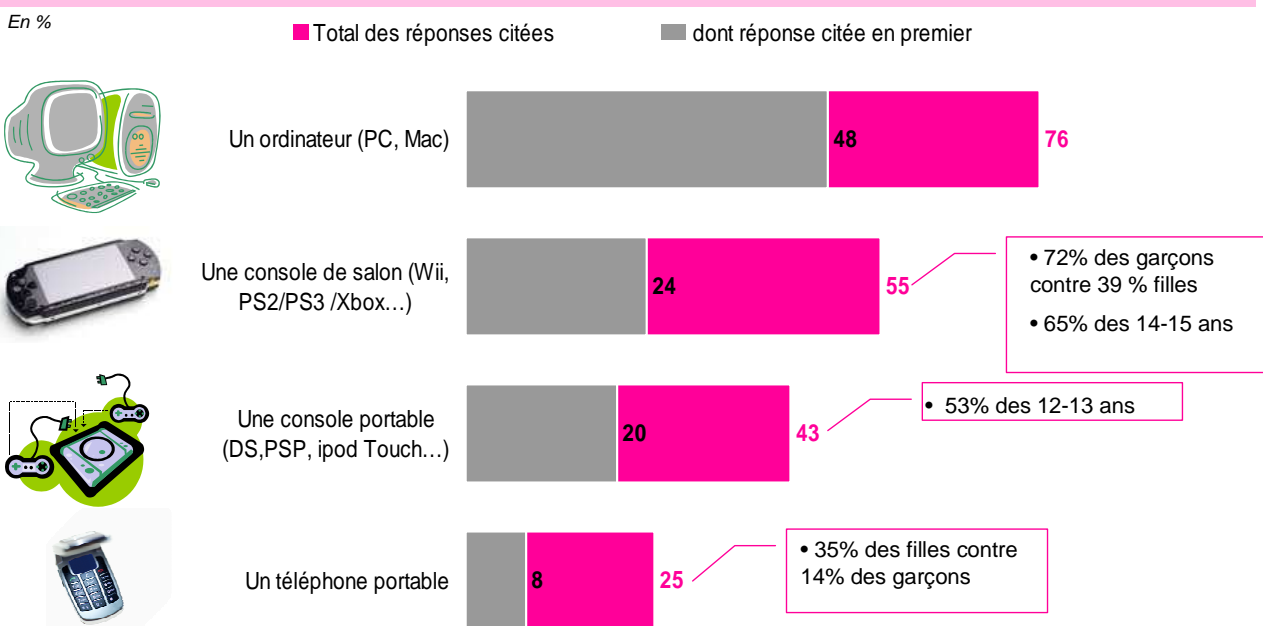


Base : Ensemble de l'échantillon, adolescents de 12 à 17 ans (n=500)



Excepté pour l'ordinateur, à chaque genre et chaque âge son support privilégié

Sur quoi joues-tu le plus souvent?



Base : adolescents de 12-17 ans qui jouent sur plusieurs supports (n=447)

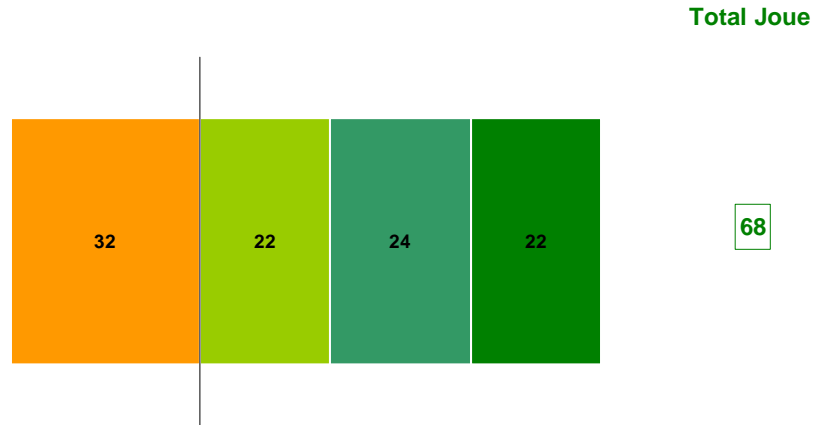


Les jeux vidéo en ligne : 2 adolescents sur 3 y ont déjà joué...

As-tu joué à des jeux vidéo en ligne ?

En %

Jamais Rarement De temps en temps Souvent



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)



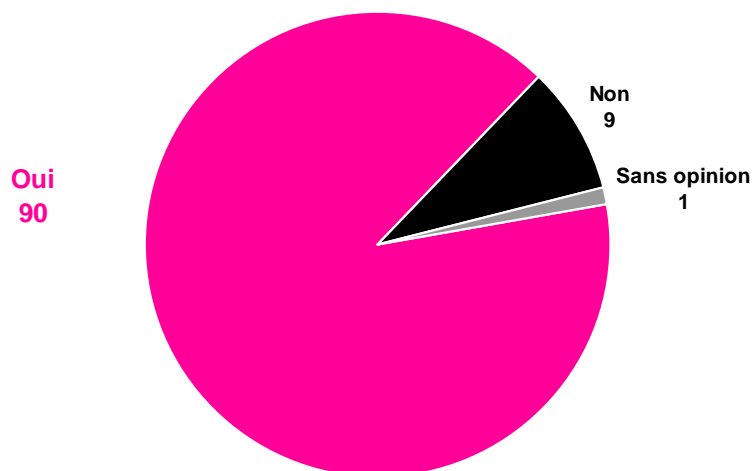
Les adolescents et les jeux vidéos > Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?

9

...dont 9 sur 10 avec l'autorisation de leurs parents

Tes parents t'autorisent-ils à jouer à des jeux en ligne ?

En %



Base : adolescents 12-17 ans qui jouent à des jeux en ligne (n=340)



Les adolescents et les jeux vidéos > Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?

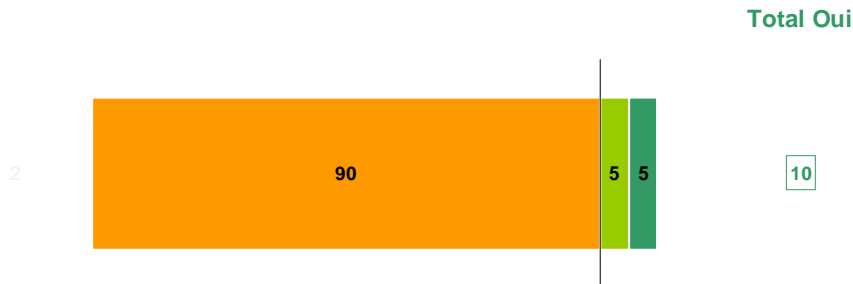
10

L'achat d'objets virtuels / du compte d'autres joueurs est peu fréquent...

As-tu déjà acheté des objets virtuels ou le compte d'un joueur contre de la monnaie réelle ?

En %

■ Non jamais ■ Oui une fois ■ Oui plusieurs fois



Base : adolescents de 12-17 ans qui jouent à des jeux en ligne (n=340)



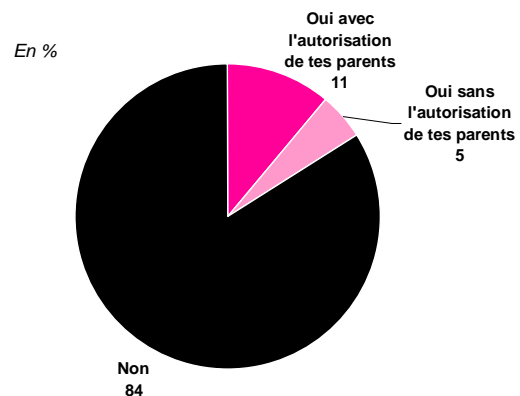
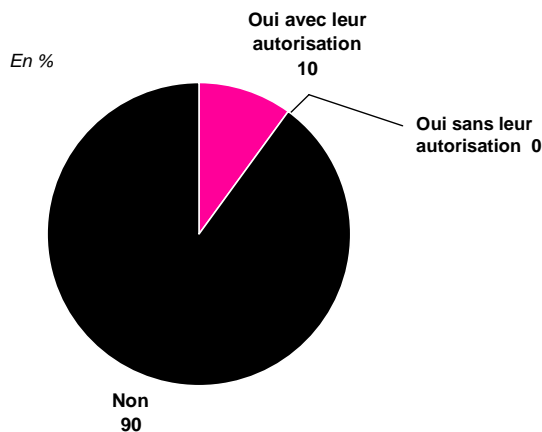
Les adolescents et les jeux vidéos > Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?

11

...de même que l'utilisation de la carte bancaire des parents et de l'audiotel pour des jeux en ligne

As-tu déjà utilisé la **carte bancaire** de tes parents pour des jeux en ligne ?

As-tu déjà utilisé l'**audiotel** (c'est-à-dire un numéro surtaxé) pour des jeux en ligne ?



Base : adolescents 12-17 ans qui jouent à des jeux en ligne (n=340)



Les adolescents et les jeux vidéos > Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?

12

Ce qu'il faut retenir

- * Les jeux vidéo constituent un loisir apprécié des adolescents, mais ils ne prennent pas le dessus sur leurs activités sociales et numériques : passer du temps avec ses amis, de même que sur Internet et en famille restent les trois activités auxquelles les adolescents consacrent le plus de temps.
- * L'ordinateur est le support privilégié pour jouer aux jeux vidéo, devant la console de salon, la console portable et bien plus encore, devant le téléphone portable.
- * Les jeux vidéo **en ligne** sont très prisés des adolescents : 68% d'entre eux y ont déjà joué, dont 22% *souvent*. Hormis le coût représenté par l'investissement de départ nécessaire pour jouer (achat de l'équipement et des jeux), peu d'adolescents dépensent peu de l'argent pour jouer en ligne.



Les adolescents et les jeux vidéos > Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?



13



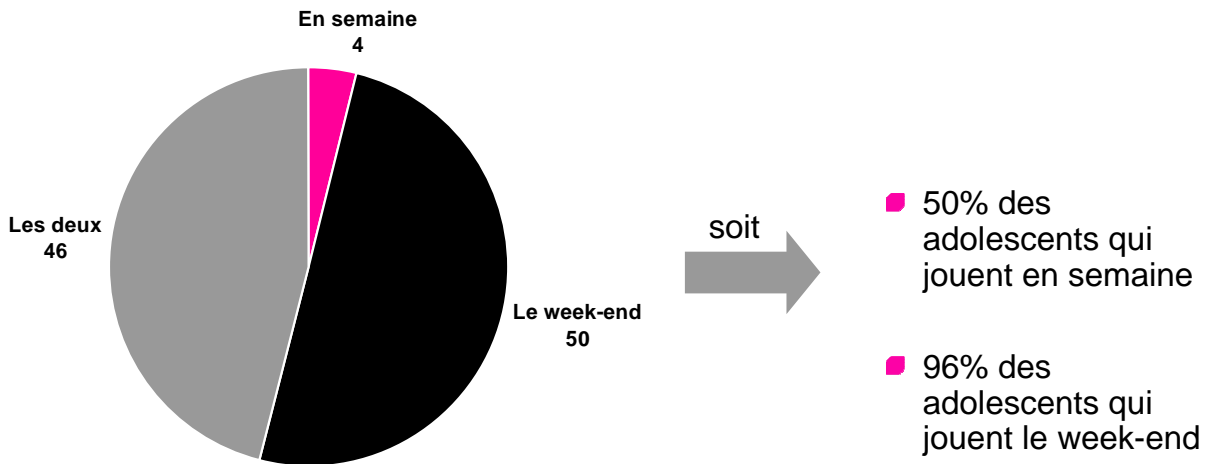
Quels sont les moments du jeu dans la vie d'un adolescent ?

Les adolescents et les jeux vidéos

Les ados privilégient le week-end pour jouer

Quand tu joues aux jeux vidéo, que ce soit sur un ordinateur, sur une console ou un téléphone portable, c'est plutôt...

En %



Base : Joueurs 12-17 ans (n=500)

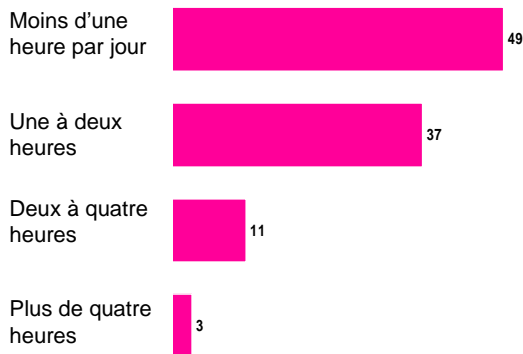


Et jouent plus longtemps le week-end que la semaine

En %

La **semaine**, combien de temps par jour en moyenne joues-tu aux jeux-vidéo ?

Le **week-end**, combien de temps en moyenne joues-tu aux jeux-vidéo ?



• 64% des filles contre 36% des garçons

• 47% des filles contre 11% des garçons

Base : adolescents de 12-17 ans qui jouent en semaine (n=248)

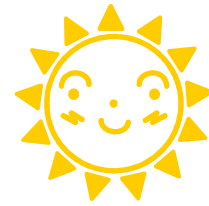
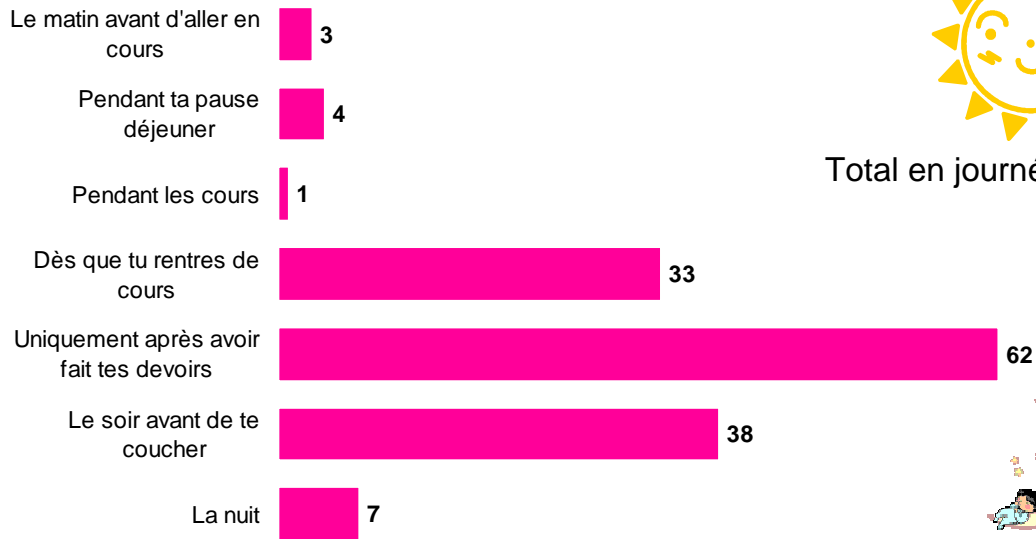
Base : adolescents de 12-17 ans qui jouent le week-end (n=479)



En semaine, 6 ados sur 10 jouent uniquement après avoir fait leurs devoirs, mais un sur 14 joue la nuit

La semaine, à quel moment de la journée joues-tu aux jeux vidéo en général ?

En %



Total en journée : 82 %



Total en soirée / nuit : 41%

Base : adolescents de 12-17 qui jouent en semaine (n=248)



Profil des différents types de joueurs

Sur 100 petits joueurs...



- 65 sont des filles (+13 par rapport à la part qu'elles représentent dans l'échantillon au global)
- 38 ont entre 12 et 13 ans (+4)
- 52 sont issus d'un foyer favorisé (chef de ménage PCS+) (+7)
- 55 jouent aux jeux vidéo avec leurs frères et sœurs (+2)

Sur 100 gros joueurs...



- 75 sont des garçons (+41)
- 38 ont entre 12 et 13 ans (+4)
- 59 sont issus d'un foyer défavorisé (chef de ménage PCS -) (+12)
- 56 sont collégiens (+9)
- 89 ont leurs deux parents présents au foyer (+4)



Ce qu'il faut retenir

Si tous les adolescents jouent aux jeux vidéo, ils semblent pour la plupart raisonnables :

- ils choisissent les moments du jeu : plutôt le week-end que la semaine, après avoir fait leurs devoirs qu'avant...
- et ne jouent pas trop longtemps : moins d'une heure par jour pour la moitié d'entre eux
- Au total, seuls 22% d'adolescents sont des « gros joueurs ». Il s'agit surtout de garçons et de collégiens, issus de foyers plutôt modestes.



Les adolescents et les jeux vidéos > Quels sont les moments du jeu dans la vie d'un adolescent ?



19



Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?

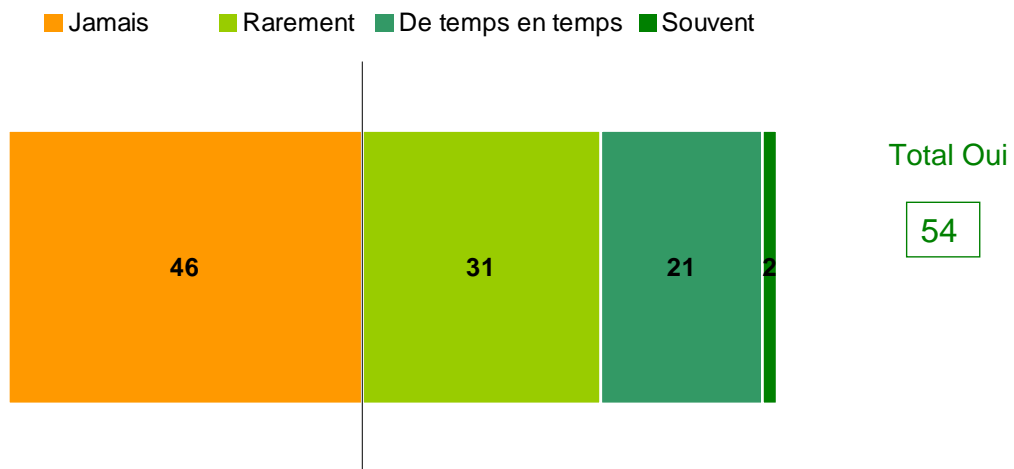
Les adolescents et les jeux vidéos



Des parents qui jouent aussi... et avec leurs enfants pour 54% d'entre eux

Tes parents jouent-ils avec toi aux jeux vidéos ?

En %



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

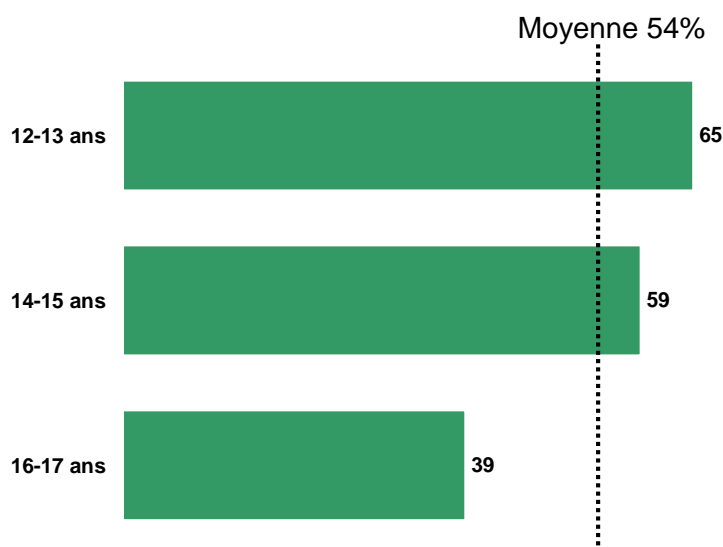


Les adolescents et les jeux vidéos > Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?

Des jeux avec les parents qui décroissent avec l'âge

Tes parents jouent-ils avec toi aux jeux vidéos ? **Total Jouent** (Souvent, de temps en temps, rarement)

En %

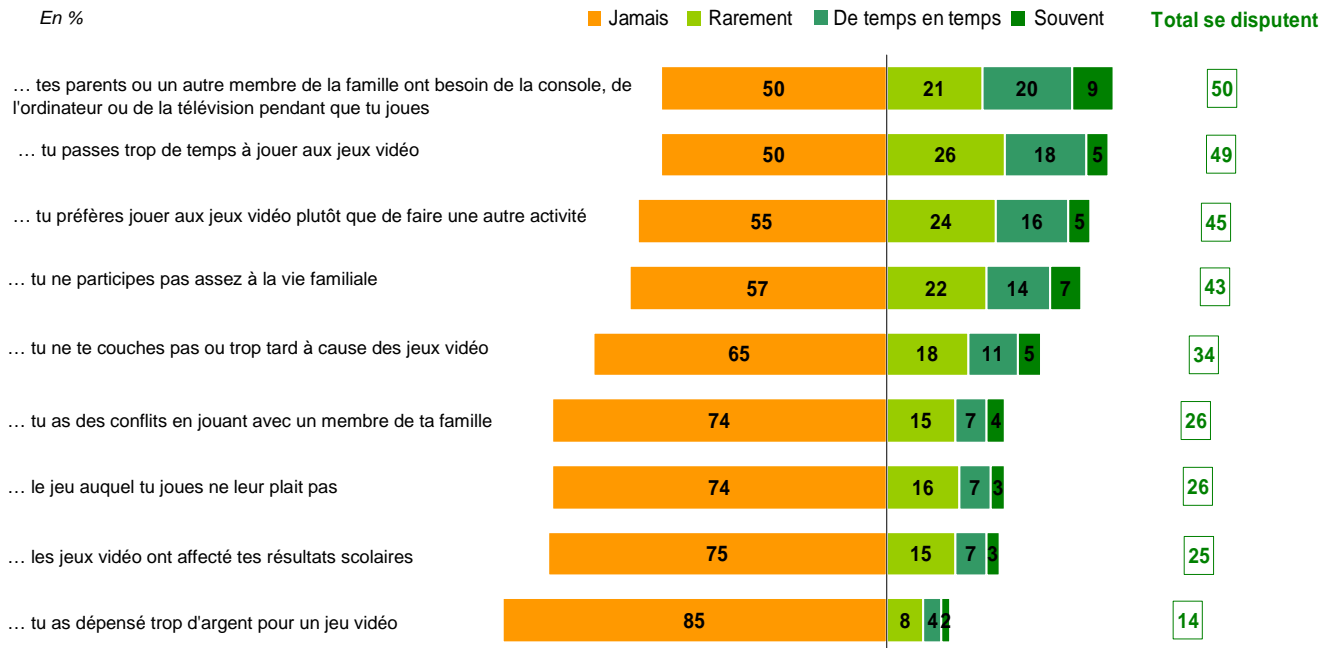


Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

Les adolescents et les jeux vidéos > Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?

Des jeux partagés, mais également sources de disputes

Te disputes-tu avec tes parents parce que...?



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)



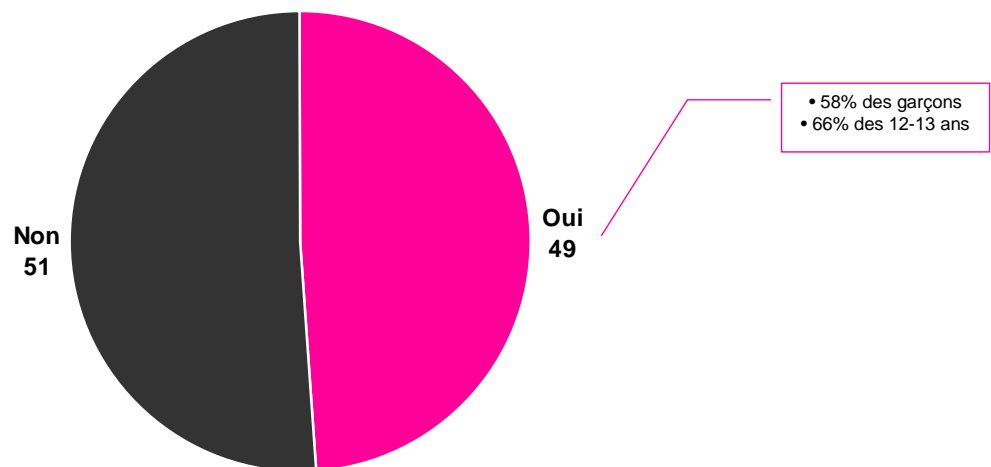
Les adolescents et les jeux vidéos > Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?

23

Des parents qui fixent également des règles, dans 1 foyer sur 2

Tes parents ont-ils fixé des règles à propos de jeux vidéo?

En %



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)



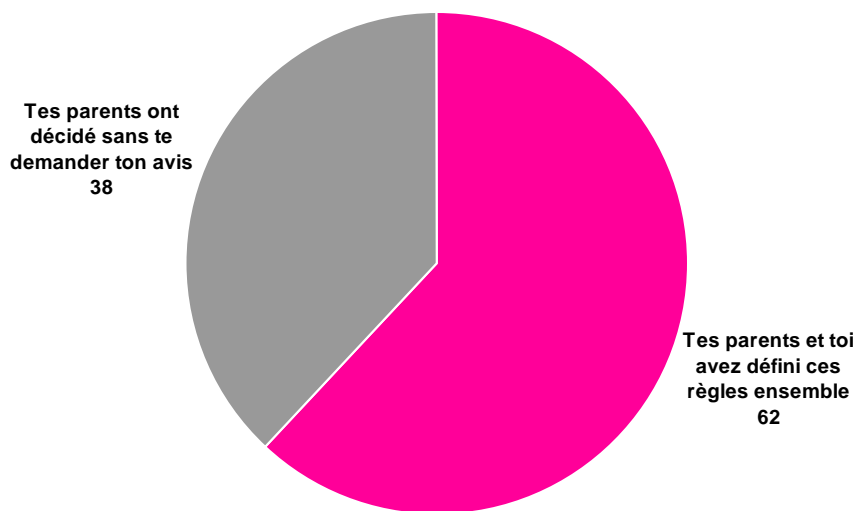
Les adolescents et les jeux vidéos > Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?

24

Des règles fixées conjointement dans 6 foyers sur 10

Comment ces règles ont-elles été fixées ?

En %



Base : Joueurs 12-17 ans dont les parents posent des règles (n=244)



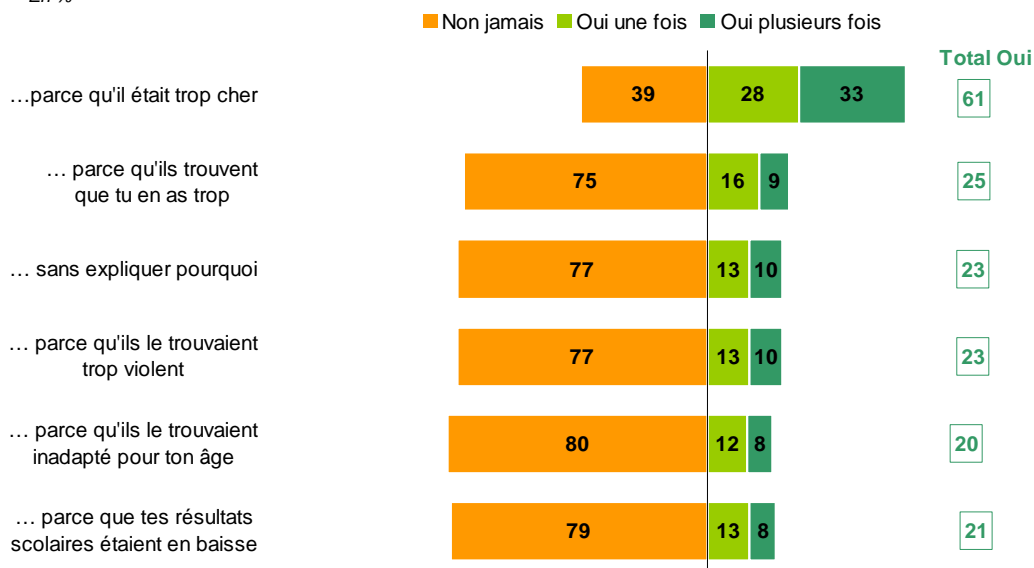
Les adolescents et les jeux vidéo > Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?

25

Un contrôle des parents qui s'exerce également par le refus d'acheter un jeu

Tes parents ont-ils déjà refusé de t'acheter un jeu...

En %



24% des adolescents se sont déjà vus refuser un jeu par leurs parents

Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

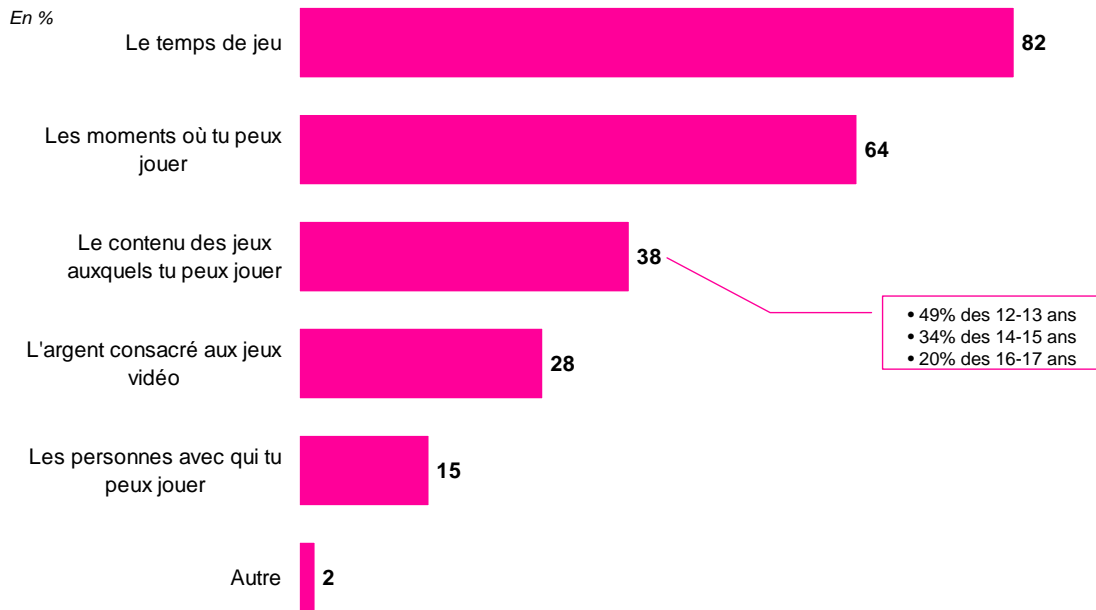


Les adolescents et les jeux vidéo > Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?

26

Des règles qui portent avant tout sur le temps de jeu et moins sur le contenu

Sur quoi portent ces règles?



Base : Joueurs de 12-17 ans dont les parents posent des règles (n=244)

tns



Les adolescents et les jeux vidéo > Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?



27

Ce qu'il faut retenir

- * Dans près d'un foyer sur deux, les parents gardent un œil sur l'activité de leurs enfants :
 - la moitié des adolescents jouent au moins de temps en temps avec leurs parents aux jeux vidéo (54%)
 - une proportion équivalente s'est vue fixer des règles par ses parents en matière de jeux vidéo (49%) : des règles portant avant tout sur ce qui impacte la vie familiale (le temps de jeu, les moments du jeu) et moins sur le contenu des jeux. Sur ce dernier point, plus l'adolescent approche de l'âge adulte, plus les parents le laissent libre.
 - 24% ont dû renoncer à l'achat d'un jeu à cause du refus de leurs parents : les motifs du refus sont avant tout liés au prix du jeu (alibi ou réelle motivation ?), mais là encore, beaucoup moins à leur contenu.
- * Le jeu vidéo fait partie de la vie familiale, il structure non seulement le temps passé en famille, mais également les discussions...et les disputes.
 - C'est avant tout le partage de l'équipement qui pose problème, devant les disputes liées à l'organisation de l'emploi du temps : temps passé à jouer, au détriment d'autres activités et de la vie familiale.



Les adolescents et les jeux vidéo > Et les parents face aux jeux vidéo de leurs adolescents ?



28



Quels points de vigilance ?

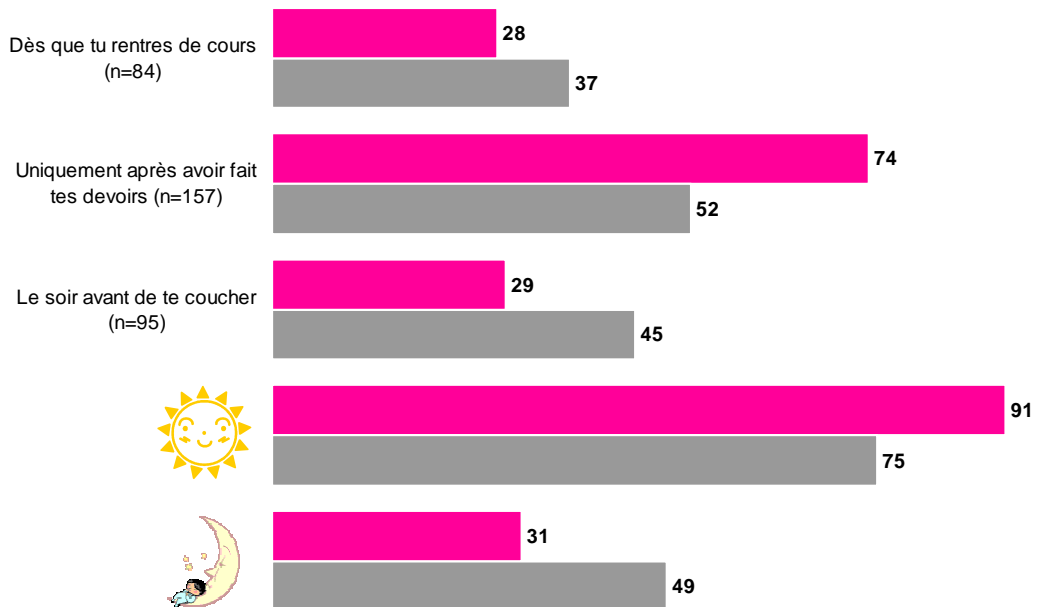
Les adolescents et les jeux vidéos



Des règles qui fonctionnent globalement, mais des disparités importantes... voire inquiétantes ?

La semaine, à quel moment de la journée joues-tu aux jeux vidéo en général ?

En % ■ Adolescents à qui les parents ont posé des règles ■ Adolescents à qui les parents n'ont pas posé de règles

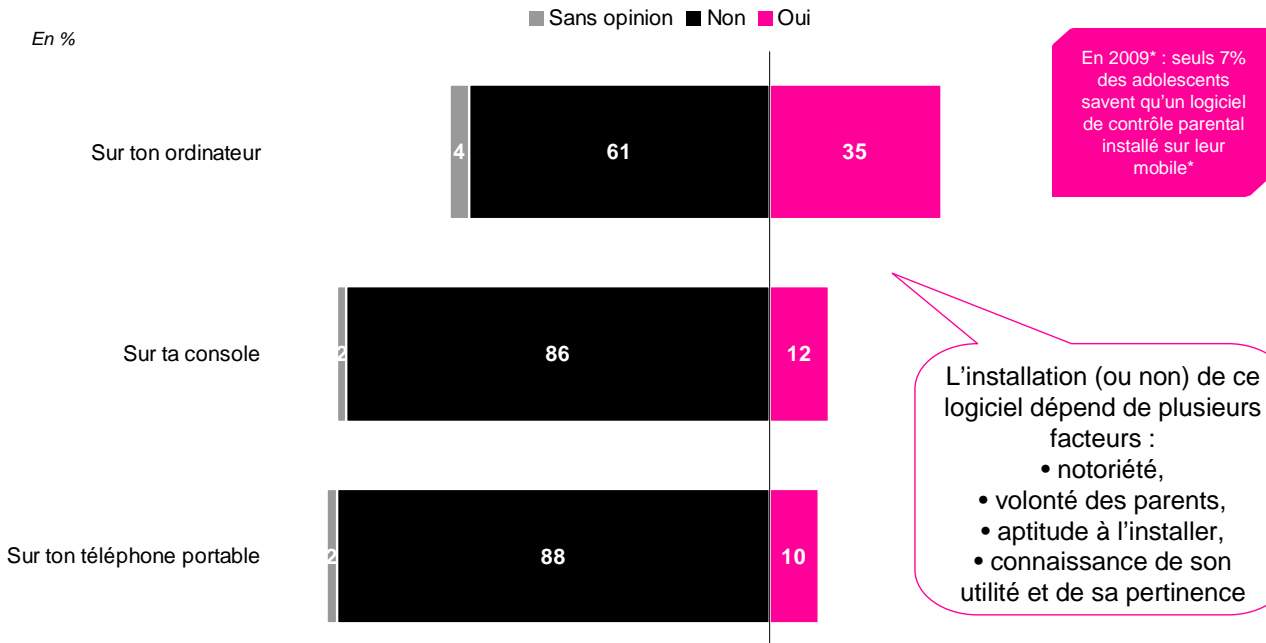


Base : adolescents de 12-17 qui jouent en semaine (n=248)



Un logiciel de contrôle parental peu installé

Un logiciel de contrôle parental est-il installé :



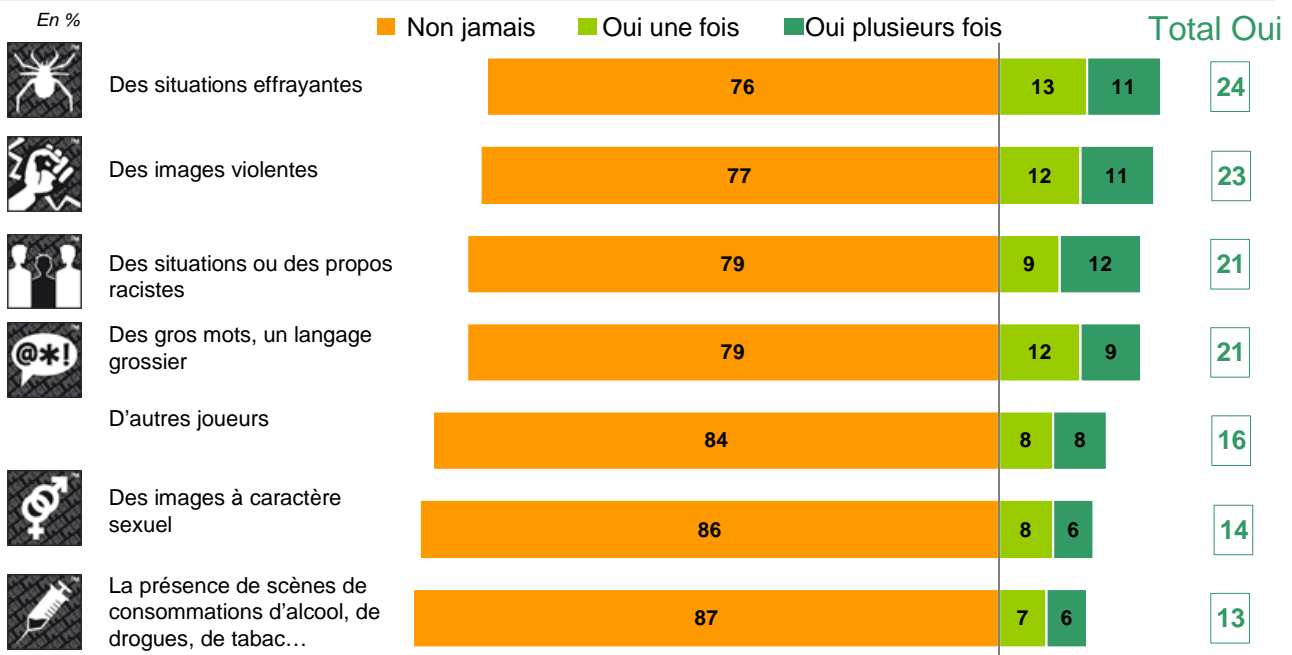
Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

*Etude réalisée pour Action Innocence et l'UNAF par TNS Sofres, du 17 au 19 septembre 2009 auprès d'un échantillon de 500 adolescents de 12 à 17 ans, interrogés par téléphone selon la méthode des quotas



Des contenus de jeu qui gênent parfois les adolescents

T'est-il déjà arrivé d'être gêné par...



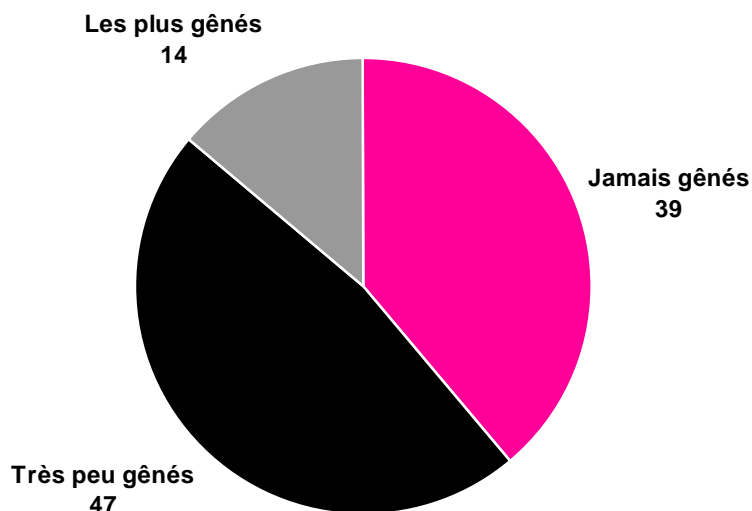
Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)



Soit 6 adolescents sur 10 ayant déjà été gênés par du contenu de jeu vidéo

Variable construite à partir des réponses à la question « T'est-il déjà arrivé d'être gêné par... »

En %



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)



Les adolescents et les jeux vidéos > Quels points de vigilance ?

33

Profil des joueurs gênés

Sur 100 adolescents qui n'ont jamais été gênés...



- 57 sont des **filles** (+5 par rapport à la proportion que les filles représentent dans l'échantillon au global)
- 41 ont entre **16 et 17 ans** (+8)
- 49 sont issus d'un **foyer aisé** (chef de ménage PCS +) (+29)
- 58 sont **lycéens** (+11)

Sur 100 adolescents les plus gênés ...



- 54 sont des **filles** (+2)
- 44 ont entre **12 et 13 ans** (+10)
- 54 sont issus d'un **foyer modeste** (Chef de ménage PCS -) (+7)
- 62 sont au **collège** (+11)
- 88 ont leur **deux parents présents au foyer** (+12)
- 84 ont des **frères et sœurs au foyer** (+8)
- 64 jouent avec leurs **frères et sœurs** (+11)
- 37 jouent principalement sur un **ordinateur** (+10) / sur une **console portable** (+4)

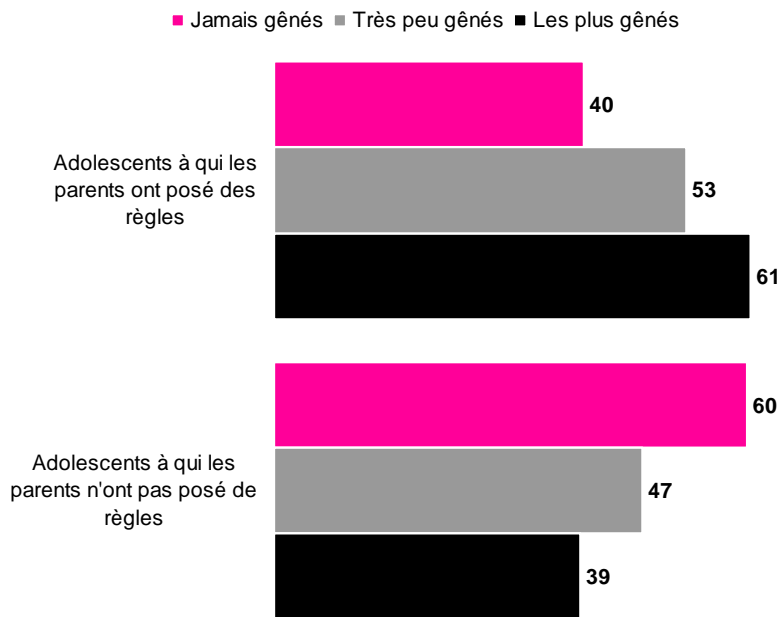


Les adolescents et les jeux vidéos > Quels points de vigilance ?

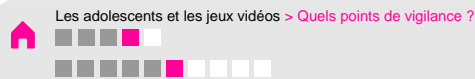
34

Les adolescents à qui les parents ont fixé des règles sont les plus gênés...

T'est-il déjà arrivé d'être gêné par...

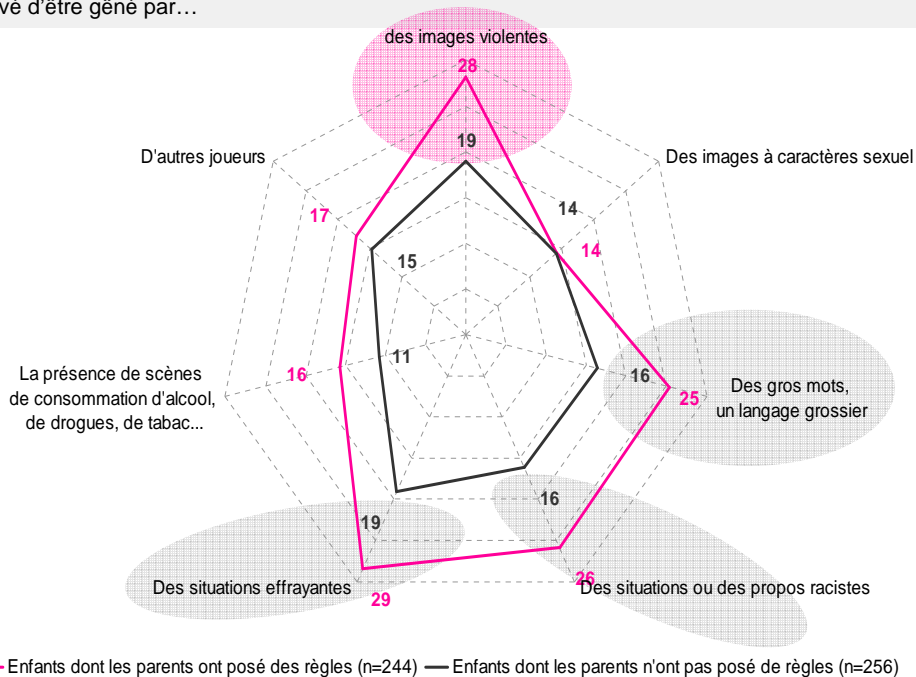


Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

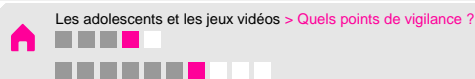


...manifestement, ils sont plus sensibilisés aux situations gênantes

T'est-il déjà arrivé d'être gêné par...



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

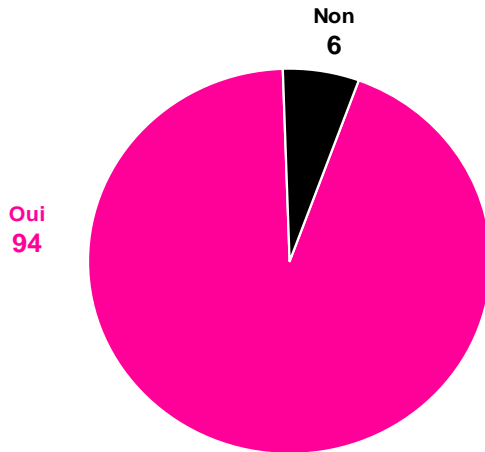


Une bonne visibilité du système PEGI...

As-tu déjà vu sur les boîtiers des jeux vidéos des informations sur...?

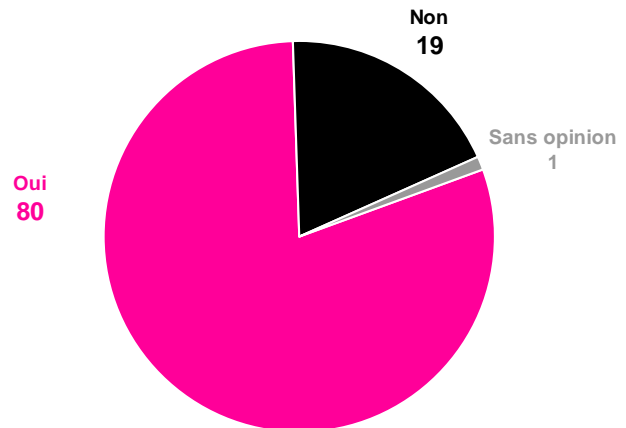
...l'âge minimum recommandé pour jouer

En %

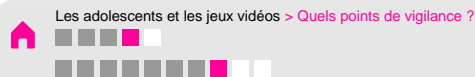


...le contenu du jeu vidéo

En %



Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)



37

... et pourtant 52% des adolescents transgressent les recommandations

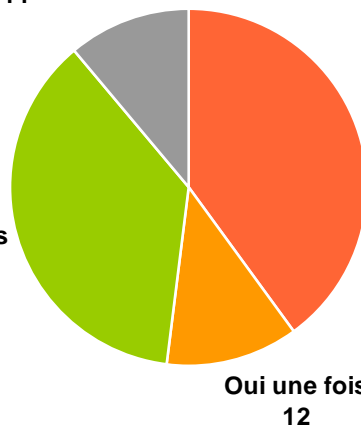
As-tu déjà joué à un jeu vidéo en sachant qu'il était déconseillé à un adolescent de ton âge?

En %

Je ne sais pas, je n'y fais pas vraiment attention
11

Non jamais
37

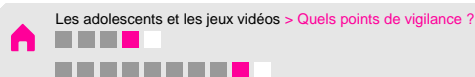
- 57% des filles
- 50% des 12-13 ans



Oui plusieurs fois
40

- 61% des garçons
- 59% des joueurs sur console de salon

Base : Ensemble des joueurs âgés de 12-17 ans (n=500)

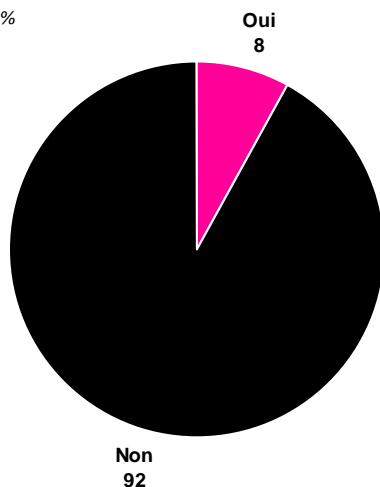


38

Trois mois après l'ouverture à la concurrence, 8% ont déjà essayé les jeux d'argent et de hasard en ligne

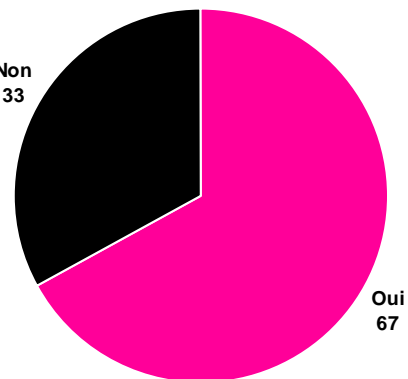
As-tu déjà essayé de jouer à des jeux d'argent ou de hasard en ligne?

En %



Les jeux de hasard et d'argent en ligne sont interdits aux mineurs. Le savais-tu ?

Non
33



Base : adolescents qui jouent à des jeux en ligne (n=340)



Les adolescents et les jeux vidéos > Quelle place et quels usages pour les jeux vidéo ?



39

Ce qu'il faut retenir

- * Les règles, quand elles sont fixées par les parents, portent avant tout sur le temps de jeu et les moments du jeu, et beaucoup moins sur les contenus
- * Le logiciel de contrôle parental reste très peu installé (dans moins d'un foyer sur 3 sur l'ordinateur, un foyer sur 8 sur la console, et un foyer sur 10 sur le téléphone portable) : des proportions toutefois plus élevées que ce qui avait été relevé l'année dernière à propos du téléphone portable.
- * 6 adolescents sur 10 se sont déjà sentis gênés par du contenu de jeu, et notamment par des situations effrayantes, des images violentes et des propos racistes. Ce sont les joueurs à qui les parents fixent des règles qui figurent parmi les plus gênés : certainement parce que les règles conduisent les adolescents à se poser des questions et développent une certaine sensibilité et une certaine vigilance de leur part.
- * 52% des adolescents ont déjà joué à des jeux déconseillés pour leur âge, malgré une bonne visibilité du système PEGI : des conseils qui sont visibles, connus, mais qui restent peu suivis.
- * Trois mois après l'ouverture à la concurrence, deux tiers des adolescents savent que les jeux d'argent et de hasard en ligne sont interdits aux mineurs mais 8% d'entre eux ont déjà tenté d'y jouer. Une tendance à surveiller.



Les adolescents et les jeux vidéos > Quels points de vigilance ?



40

CONSEILS AUX PARENTS 1/2

Pour que le jeu vidéo reste un « loisir plaisir », il faut poser des règles du jeu, même à la maison :

- 1 - Dialoguez avec vos enfants, intéressez-vous à leurs jeux, posez-leur des questions.
- 2 - Fixez des règles en concertation avec eux car cela permet à la fois de mieux les protéger et de développer leur sens critique et leur discernement. Adoptez une attitude plus stricte pour les plus jeunes et plus souple à partir de 15 ans. Ne vous limitez pas à des règles sur le temps de jeu et le moment de jeu mais intéressez-vous aussi au contenu.
- 3 - Renseignez-vous sur la signalétique PEGI et respectez-la. N'achetez que des jeux qui leur sont adaptés. Veillez à ce que les plus jeunes de vos enfants ne jouent pas avec les jeux de leurs aînés.

CONSEILS AUX PARENTS 2/2

- 4 - Installez le système de contrôle parental sur les consoles de jeux de salon : il permet de limiter période et temps de jeu et empêche l'accès à des jeux inadaptés à l'âge du joueur.
- 5 - Soyez particulièrement vigilants sur les jeux en ligne car ils sont très chronophages, et amènent parfois les ados à jouer tard le soir, voire la nuit. Or, le manque de sommeil a des incidences notables sur l'attention et la santé des adolescents.
- 6 - La pratique du jeu vidéo par les enfants, développe des compétences : valorisez leurs réussites. Jouez avec eux de temps en temps !
- 7 - www.pedagojeux.fr est le site d'information des parents sur les jeux vidéo : consultez-le !

ACTION INNOCENCE : QUI SOMMES-NOUS ?

Une ONG reconnue d'intérêt général fondée par Valérie Wertheimer en 1999.

Internet est un formidable outil d'ouverture sur le monde, de partage, de connaissance, de communication, de découverte, de création. Si le virtuel y tient une large place, on y trouve aussi certains dangers, qui eux, sont bien réels : incitation au suicide, apologie de l'anorexie, haine raciale, exposition de la vie privée, diffamation, insultes, mauvaises rencontres, vengeance, harcèlement...

La mission d'ACTION INNOCENCE : préserver la dignité et l'intégrité des enfants sur Internet.

Concrètement ACTION INNOCENCE c'est :

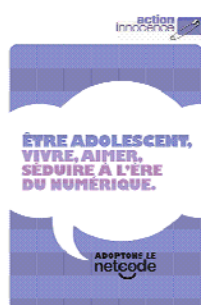
- **La prévention gratuite** dans les établissements scolaires, du CE2 à la 3^{ème}, effectuée par des psychologues, des conférences pour les parents et pour les professionnels de l'enfance. Les programmes scolaires sont soutenus par le Ministère de l'Education Nationale
 - 50.000 élèves sensibilisés en 5 ans
 - 7.000 parents
 - 2.600 professionnels de l'enfance
- **Le développement d'outils pédagogiques**
 - Un portail de jeux de prévention en ligne pour les 9-12 ans : www.netcity.org
 - Un guide Netcode pour les adolescents
 - Un tapis de souris avec des conseils de prévention
 - Un dépliant pour les parents et les enseignants
- **Des campagnes de sensibilisation** grand public dans les médias pour promouvoir une pratique sécurisée et responsable du net.
- **La lutte contre le trafic de fichiers pédopornographique** en collaboration avec des services de police et de gendarmerie en Europe.
- **Un acteur reconnu du monde de l'Internet et des pouvoirs publics :**
 - membre du Conseil d'Orientation du **Forum des Droits sur Internet**
 - membre fondateur de **PédaGoJeux**, le premier site d'information et de sensibilisation pour les parents sur les jeux vidéo www.pedagojeux.fr,
 - membre du comité d'experts « enfance » du **CSA**, depuis 2010
 - interlocuteur privilégié du **Secrétariat d'Etat à la Famille**, du **Ministère de l'Education Nationale et du Secrétariat d'Etat à l'Economie Numérique**.
 - membre d'**eNACSO (European NGO Alliance for Child Safety Online)**, premier réseau européen réunissant des ONG autour de la protection des enfants sur Internet.
- **Une équipe opérationnelle**, en France, de 10 personnes dont 4 psychologues.

NOTRE ACTUALITE 2010

Après le lancement du portail de jeux www.netcity.org destiné aux 9-12 ans, Action Innocence s'adresse directement aux adolescents dans ses nouveaux outils de prévention.

- **Le guide Netcode©**

Un guide de 28 pages qui définit les règles à respecter pour surfer en toute responsabilité, prudence et citoyenneté. Harcèlement, humiliation, pornographie, mauvaises rencontres, protection de son image et respect de celle des autres... autant de sujets abordés pour que les adolescents profitent pleinement des nouvelles technologies sans danger.



Le netcode c'est le comportement à adopter pour être un internaute responsable. Ce guide invite les adolescents à se poser les bonnes questions, à développer leur sens critique et leur rappelle que sur le Net, ils ont des droits et des devoirs.

Ce guide a reçu le soutien institutionnel des pouvoirs publics : Ministère de l'Éducation nationale, Secrétariat d'Etat chargé de la Prospective et du Développement de l'Économie numérique et Secrétariat d'Etat chargé de la Famille.

Il a été réalisé grâce au soutien financier de M6 Mobile et Playstation.



- **Le clip « Mauvais plan »**

En plein débat sur le droit à l'oubli numérique, Action Innocence, acteur majeur de la prévention des dangers d'Internet, a souhaité rappeler aux adolescents qu'ils étaient responsables de leur image comme de leur e-réputation et qu'ils ne pouvaient pas disposer de celles des autres.

L'histoire : Tout commence par un tchat entre une fille et un garçon. Elle lui demande une "preuve d'amour" : un strip-tease. Il hésite et finit par le faire.

Ce qu'il ne sait pas c'est qu'elle enregistre la scène à son insu et que dans deux minutes, il sera mis à nu sur internet.

Piégé en 2 minutes... Visible par des millions d'internautes !

Lancement le 4 novembre 2010 en TV et sur le web. Clip réalisé avec le soutien de Sony Ericsson.

Téléchargeable sur <http://www.youtube.com/watch?v=e810qZOIjE4>



Contacts Action Innocence

Véronique Fima, Directrice Action Innocence France
Tel : 01 44 05 05 33 - vff@actioninnocence.org

Relations Presse : Pascale Montéville
Tel : 01 43 80 66 72 - pmonteville@orange.fr



AFOM
ASSOCIATION FRANÇAISE
DES OPÉRATEURS MOBILES

Unaf
Union nationale
des associations familiales

Communiqué de presse
Le 8 novembre 2010

**Nadine Morano, Secrétaire d'Etat chargée de la Famille et de la Solidarité,
préside au lancement d'un nouveau guide à l'attention des parents
édité par l'AFOM, en partenariat avec l'UNAF**

« Votre adolescent et le téléphone mobile »

Si 82% des Français tous âges confondus possèdent un téléphone mobile, les 15-17 ans sont quant à eux équipés à 97% de cet outil de sociabilité qui fait désormais partie intégrante de leur vie quotidienne. Diffusé depuis sa 1^{ère} édition en 2005 à plus de 250 000 exemplaires, le guide « Votre adolescent et le téléphone mobile » s'adresse aux parents. Sa vocation : leur apporter des conseils pratiques, faciliter l'accompagnement de leurs jeunes dans l'appropriation du téléphone mobile pour qu'innovation et connectivité soient compatibles avec le « bien vivre ensemble ».*

Un guide pédagogique pour favoriser le dialogue parents-adolescent



Parce que les jeunes sont en majorité équipés et que les usages offerts par les téléphones mobiles d'aujourd'hui sont multiples, l'Association Française des Opérateurs Mobiles (AFOM) développe des messages pédagogiques dans un nouveau guide « Votre adolescent et le téléphone mobile ».

Lancé avec l'appui de **Nadine Morano, Secrétaire d'Etat chargée de la Famille et de la Solidarité**, auprès du **Ministre du Travail, de la Solidarité et de la Fonction publique**, ce **guide gratuit**, réalisé en partenariat avec l'Union Nationale des Associations Familiales (UNAF) et la Délégation aux Usages de l'Internet (DUI), **fait appel à l'expertise de nombreux spécialistes** et permet aux parents d'accompagner leur adolescent dans un usage quotidien responsable du téléphone mobile.

Concentré d'informations, de conseils, d'exemples de bonnes pratiques et de chiffres-clés, ce guide grand public s'articule autour de trois grands thèmes :

- **Des conseils pratiques pour bien équiper son adolescent** (Quand lui permettre d'accéder à son premier téléphone mobile ? Quel type de terminal choisir ? Quel type d'offre privilégier ?...) et **des réponses aux questions que les parents peuvent se poser sur les ondes radios et la santé**,
- **Des règles de savoir-vivre et de bonne conduite pour une utilisation responsable et citoyenne de son téléphone mobile**,
- **Des conseils pour prévenir les situations « à risque » et les actions à mener pour protéger son adolescent d'éventuelles mauvaises rencontres ou d'une éventuelle escroquerie.**

Le guide (48 pages)
est téléchargeable sur le site de
l'AFOM :

www.afom.fr

Il est également possible de le
commander en version papier via un
formulaire en ligne.

Un million de contrôles parentaux sur les téléphones mobiles activés au 30 septembre 2010

Les opérateurs de téléphonie mobile membres de l'AFOM ont signé en 2006, avec le Ministre délégué à la Famille, une Charte d'engagements relative aux contenus multimédias mobiles, proposant **l'activation du contrôle parental dès l'ouverture d'une ligne en magasin, ou auprès du service client un peu plus tard, pour un mineur. Gratuit, il garantit le blocage d'accès aux contenus pouvant heurter la sensibilité des jeunes** (sites de charme, de rencontres...) sur le portail de chaque opérateur ou le kiosque Gallery et d'autre part l'accès à l'Internet.

Une fois le contrôle parental activé, les jeunes utilisateurs disposent d'un accès sécurisé depuis leur mobile à une multitude de sites, parmi les plus visités du web.

Un million de contrôles parentaux étaient activés au 30 septembre 2010

Quelques exemples concrets tirés du guide :

■ Adopter le « savoir vivre mobile »

100% des filles et 95% des garçons de 15 à 17 ans ont un téléphone mobile personnel.*

65% des adolescents équipés disposent d'un forfait bloqué.*

- Éteindre son mobile pendant les cours,
- Passer en mode vibreur ou silencieux dans les transports en commun, au restaurant, dans une salle d'attente...,
- Ne pas laisser son portable sonner et appuyer sur la touche « dièse » du clavier lorsqu'on ne souhaite pas prendre un appel,
- Respecter l'image de l'autre et dire non au « sexting » et autres « happy slapping », conformément au droit.

■ Lutter contre les spams et les contenus illicites

15% des adolescents ont déjà donné leur numéro de mobile à un inconnu rencontré sur internet.*

8% des adolescents équipés ont déjà reçu des vidéos violentes sur leur mobile*.

- Répondre « STOP » par SMS pour demander à un éditeur de cesser ses envois ou transférer les SMS ou appels en absence suspects au 33700, le numéro SMS gratuit mis en place par les opérateurs pour lutter contre le spam,
- Signaler les contenus illicites (incitation à la haine raciale, pédopornographie,...) sur les sites www.pointdecontact.net ou www.internet-signalement.gouv.fr.

■ Agir en faveur du développement durable

- Ne jeter ni le téléphone portable hors service ni sa batterie à la poubelle,
- Le rapporter dans un point de vente afin qu'il commence sa nouvelle vie (recyclage ou réparation).

Un abécédaire de plus de 50 mots-clés est proposé aux parents. L'AFOM prévoit une diffusion de 100 000 exemplaires de ce nouveau guide.

→ À propos de l'AFOM...

Créée en 2002, l'Association Française des Opérateurs Mobiles (www.afom.fr) regroupe aujourd'hui 12 membres : Bouygues Telecom, Orange, SFR, Breizh Mobile, Casino Mobile, Free Mobile, M6 Mobile, NRJ Mobile, Simplicime, Tele2 Mobile, Universal Mobile et Virgin Mobile.

Sa vocation : accompagner le développement du téléphone mobile en France et promouvoir son utilisation responsable. L'AFOM traite de sujets de société, d'intérêt général et non concurrentiels qui appellent une réponse collective des opérateurs.

Contact Service de presse du Cabinet de Nadine Morano : 01 40 56 59 15

Voir aussi : <http://www.travail-solidarite.gouv.fr/actualite-presse,42/breves,409/un-guide-de-bons-reflexes-pour,12552.html>

Contact presse UNAF : Laure Mondet – Tél. : 01 49 95 36 05 - lmondet@unaf.fr

Contact AFOM : Raphaëlle Ginies - Tél. : 01 56 88 60 04 – rginies@afomobiles.org

Contact presse : Stéphanie Kanoui - Tél. : 01 77 37 29 92 – s.kanoui@thedesk.fr

