

SchoolNetGuide

«En ligne, je m'appelle Rebelle_3000»

Les jeunes sur internet



Internet à l'école

une initiative de

swisscom

Avant-propos de l'éditeur



Chère lectrice, cher lecteur,

Nous nous créons une identité virtuelle lorsque nous jouons en ligne ou que nous partageons nos points de vue dans des forums internet, bref, lorsque nous communiquons par l'intermédiaire de l'ordinateur. Cette personnalité en ligne peut ressembler à notre identité réelle, lui être en tout point identique ou la contredire complètement.

Les identités virtuelles font l'objet de nombreux débats. Certains scientifiques critiquent le fait que sur internet, certaines personnes cachent leur véritable personnalité derrière une identité de façade, transformant les échanges sociaux en mascarade. D'autres estiment que la création d'une personnalité virtuelle pousse les individus à faire un travail important sur leur identité, les obligeant à mettre à jour et à explorer des facettes de leur caractère restant dans l'ombre dans bien des situations de la vie quotidienne.

Cette dixième édition du SchoolNetGuide présente les chances et les risques des identités virtuelles. Nous vous montrons en outre ce qui rend le monde en ligne si fascinant aux yeux des adolescents. Comme d'habitude, vous trouverez dans ce guide des conseils sur la manière de soutenir vos enfants et vos élèves pour qu'ils puissent utiliser sans danger la multitude d'offres disponibles en ligne.

Nous vous proposons pour la première fois des informations de fond sur SchoolNetGuide Online. Vous trouverez dans ce complément en ligne des conseils et des liens commentés. En effet, y'a-t-il meilleur média qu'internet pour s'intéresser aux identités virtuelles?

Nous vous souhaitons beaucoup de plaisir à lire ce qui suit!

Cordialement
Swisscom SA

Marc Pfister
Chef de projet Internet à l'école

Contenu

Introduction

- 02 Avant-propos de l'éditeur
- 04 Impressum
- 05 Mot de bienvenue de Beat W. Zemp

Bases

- 06 Les jeunes en ligne
- 08 Formes de communication
- 09 Que font les jeunes sur internet?

Les adolescents sur internet

- 10 Portails de réseaux sociaux
- 12 Jeux en ligne: jouer sur internet
- 15 Interview avec un joueur
- 16 Portails photo et vidéo
- 18 Chats et messagerie instantanée
- 20 Interview avec une chatteuse
- 21 Téléphonie en ligne: Skype

Chances et risques

- 22 Chances sur Internet
- 24 Risques sur Internet

Guide

- 26 Conseils pour les enseignants
- 28 Conseils pour les parents
- 29 Bulletin de commande

SCHOOLNETGUIDE EN LIGNE

Les codes-liens vous permettent de consulter rapidement et simplement tous les liens indiqués dans cette brochure:

1. Rendez-vous sur le site internet www.schoolnetguide.ch
2. Saisissez dans le champ prévu à cet effet le code-lien figurant dans cette brochure à côté de chaque lien, par exemple JEUX.
3. Vous serez redirigé automatiquement sur le site internet correspondant.

PLUS DE RENSEIGNEMENTS EN LIGNE
 Vous trouverez des informations détaillées en complément de ce guide sur www.swisscom.com/schoolnetguide: liens avec des sites destinés aux adolescents, aides mémoire à télécharger et bien d'autres choses encore. Vous pourrez également commander gratuitement des exemplaires supplémentaires de ce guide ou d'anciens numéros et vous abonner au SchoolNetGuide.

Mot de bienvenue



Chères enseignantes, chers enseignants,
chers parents,

Les jeux internet tels que «Second Life» sont actuellement dans toutes les conversations et déjà bien ancrés dans la vie de nombreux enfants et adolescents. Ces derniers se déplacent en effet de plus en plus dans l'univers virtuel «d'internet», expérimentant des modes de comportement en ligne et découvrant ainsi de nouvelles facettes de leur personnalité. Il s'agit là d'une chance incroyable. Mais internet peut également être le prétexte de fuir un quotidien où les bons résultats scolaires comptent plus que tout, et où les disputes avec ses meilleurs amis sont bien réelles.

Les enseignants et les parents peuvent aider les jeunes à développer une attitude saine vis-à-vis d'internet. Pour y parvenir, nous devons être conscients des dangers que recèle le Net, comme le potentiel de dépendance ou la perte de contact avec la réalité. Plutôt que de juger ce nouveau média, nous devons assumer notre rôle. Celui-ci consiste à transmettre aux jeunes nos propres valeurs et à leur fournir, ainsi, des repères nécessaires. Le premier pas en ce sens est de créer les conditions propices à la discussion: pourquoi ne pas organiser une leçon sur le thème du chat, par exemple? Ou consacrer une heure à votre enfant pour qu'il puisse vous expliquer son jeu en ligne préféré?

Sincères salutations,

Beat W. Zemp

Président central de l'association faïtière des enseignantes et enseignants suisses (LCH)

Impressum

Editeur Swisscom «Internet à l'école»

Rédaction et conception graphique Maxomedia AG BSW, Berne

Copyright © 2007 by Swisscom SA, Internet à l'école, Berne

Numéro SchoolNetGuide n° 10 · été 2007

Tirage 230 000 (a/f/i)

Impression Ziegler Druck- und Verlags AG, Winterthour

Tous droits réservés. Toute reproduction, même partielle, de cette publication, y compris l'édition et la diffusion sous forme électronique, est interdite sans l'autorisation expresse de l'éditeur.

Les sites Web changent continuellement. Swisscom ne saurait donc garantir la conformité des citations et illustrations avec les contenus des sites actuels. Ni l'éditeur ni les auteurs ne peuvent être tenus pour responsables au regard du droit pour d'éventuelles indications erronées et leurs conséquences.

La quasi-totalité des matériels et logiciels cités dans la présente publication, de même que les noms propres et les logos d'entreprises, sont des marques déposées et à considérer comme telles. L'éditeur s'en tient généralement à l'orthographe adoptée par leurs créateurs.

EGALITÉ SUR LE PLAN LINGUISTIQUE

Lorsque la forme masculine est utilisée dans le SchoolNetGuide, elle n'exclut pas la forme féminine mais la sous-entend.

Les jeunes en ligne

La jeune génération vit avec internet depuis toujours. Alors que les adultes doivent souvent apprendre à écrire des courriels, consulter des vidéos ou gérer leur propre site internet, ces activités sont un jeu d'enfant pour ceux qui ont grandi avec le réseau.

Après l'école, de nombreux adolescents se retrouvent sur le Net: ils échangent les dernières nouvelles dans les chats, jouent au poker en ligne, recherchent de nouveaux amis dans leur région sur les portails de réseaux sociaux et cherchent la solution à leurs devoirs sur Google. Ils passent ainsi une partie de leur existence en ligne et se créent une identité virtuelle.

Identité virtuelle

En quoi consiste cette identité virtuelle pour les adolescents? Elle est la façon dont un individu se présente lorsqu'il utilise les moyens de communication informatiques et donc internet. Les adolescents peuvent se présenter tels qu'ils sont dans leur vie quotidienne, avec leur véritable nom, leur photo et leur lieu de domicile. Mais internet leur permet également d'endosser une identité tout à fait différente et de jouer un rôle en ligne ayant peu ou rien à voir avec la réalité. En effet, sur le Net, chaque utilisateur est largement anonyme et peut décider seul de son nom, de son âge ou de son apparence.

L'exemple de Réto

Se créer une identité virtuelle est un jeu d'enfant: Réto, timide élève de secondaire âgé de 14 ans, porte un appareil dentaire et souffre d'acné. Sur le Net, il lui suffit de quelques clics de souris pour se transformer en Luca, beau garçon de 19 ans. Une jolie photo et un profil établi sur un portail de réseaux sociaux suffisent. Cette supercherie ouvre à



Enfants et adolescents apprennent aujourd'hui à se servir d'internet de façon ludique.



Un personnage virtuel n'est que l'une des possibilités d'endosser un autre rôle en ligne.

Réto de nouvelles perspectives: il peut flirter dans un chat avec une jolie fille à laquelle il n'oserait jamais adresser la parole dans la réalité.

Internet permet aux adolescents de s'attribuer une ou plusieurs identités virtuelles n'ayant qu'un lien diffus avec la réalité. Dans un chat, Réto peut dévoiler des secrets dont il n'oserait jamais parler à la maison. Sur le Net, personne n'a besoin de savoir qu'il a de l'acné. Il peut donc taire certains détails le concernant.

L'identité virtuelle n'est cependant pas synonyme de tromperie sur l'identité. Réto peut tout à fait être sincère et fidèle à lui-même sur le Net, sans pour autant se comporter de manière identique dans la vie de tous les jours. Il peut ainsi oublier sa timidité et oser parler aux filles dans les chats ou discuter de gravure sur verre dans des forums, alors qu'il ne parle d'habitude de son hobby à personne.

Chances et dangers

Une identité virtuelle donne aux jeunes la chance de partir à l'aventure sur internet, de découvrir le monde et d'apprendre à mieux se connaître. Cet aspect a de nombreux avantages: les adolescents rencontrent de nouveaux amis, apprennent à communiquer hors de leur environnement habituel et à s'orienter dans les méandres du réseau. Une identité virtuelle s'accompagne cependant aussi de dangers. Que se passe-t-il si l'adolescent passe toujours plus de temps sur internet et qu'il se coupe du monde réel? Si une fille est plus souvent dans les chats qu'avec ses camarades de classe? Si un garçon joue à des jeux en ligne tous les jours jusqu'à minuit et qu'il ne va plus à ses entraînements de football? Pour éviter d'en arriver à de telles extrémités, il est important que les jeunes apprennent à aborder sagement le média qu'est internet. Un défi pour tous les parents et les enseignants.

Que font les adolescents en ligne?

Par exemple...

...regarder des vidéos amusantes...



...chatter avec des copains d'école...



...ou se faire de nouveaux amis.



Formes de communication

Internet a révolutionné la communication entre les individus. Ce nouveau média nous permet d'échanger en temps réel des messages sous forme de textes, de sons ou d'images. La communication sur internet met souvent à contribution plusieurs organes sensoriels à la fois. Dans un chat équipé d'une caméra, on ne se contente par exemple pas d'écrire des textes sur son clavier, mais on peut également se faire des signes. Internet exige et encourage à la fois la polyvalence de ses utilisateurs, c'est-à-dire la capacité à effectuer plusieurs tâches simultanément.

Ecrire et lire

L'échange de messages écrits est l'une des fonctions les plus importantes d'internet. Presque chaque utilisateur rédige des courriels. Les utilisateurs des chats et des programmes de messagerie instantanée vont encore plus loin. Ils communiquent en temps réel. Le destinataire lit le message qui lui est adressé et répond immédiatement, à la manière d'une conversation.

Les participants à de nombreux jeux en ligne ont des contacts similaires. Il est en effet possible de faire parvenir des messages aux personnages d'un autre utilisateur comme dans un chat.

Les utilisateurs des portails de réseaux sociaux tels que MySpace ou Facebook s'écrivent également. Plus un profil est intéressant, et plus les messages des utilisateurs souhaitant nouer des contacts parviennent rapidement à leur auteur.

Ecouter

A ses débuts, internet était surtout un média visuel. Aujourd'hui, il permet non seulement de télécharger de la musique, mais aussi de téléphoner. Les programmes appelés Voice-over-IP tels que Skype, Bluewin Phone ou VoipStunt offrent aux utilisateurs la possibilité de téléphoner de PC à PC ou depuis leur PC sur le réseau fixe et mobile, dans le

monde entier, moyennant l'utilisation d'écouteurs et d'un microphone.



Ecouter de la musique tout en chattant? En ligne, les jeunes font plusieurs choses à la fois.

Voir

Rechercher des informations, lire des infolettres ou des courriels, jouer à des jeux en ligne ou regarder des vidéos: toutes ces activités sont visuelles. Pourtant, la vision est souvent combinée à l'écoute ou à la parole. La plupart des jeux en ligne ou des vidéos disponibles sur internet comprennent du son. Ces développements ont donné naissance à la vidéotéléphonie: de nombreux programmes de messagerie instantanée et de programmes Voice-over-IP marient aujourd'hui l'écoute, la parole et la vision. Une webcam permet aux interlocuteurs de se voir et de se rapprocher virtuellement.

Les chats vidéo comme Stickam vont encore plus loin. La caméra placée sur l'ordinateur transmet des images en direct de l'utilisateur à stickam.com. Ce dernier n'est pas seulement visible pour son interlocuteur, mais pour tous les membres enregistrés. Etant donné qu'il n'est pas possible de contrôler qui envoie quels contenus par le biais d'un chat vidéo, ce genre de communication ne convient pas aux enfants et aux adolescents.

CODE-LIEN: CHAT STICKAM

Que font les jeunes sur internet?

SchoolNetGuide a voulu savoir comment les adolescents utilisaient internet. Une enquête en ligne a été effectuée au début de l'année 2007 sur le portail pour les jeunes www.schoolnet.ch. Plus de 3700 adolescents de toute la Suisse y ont participé. Le résultat montre que plus de la moitié d'entre eux surfe chaque jour. Plus de 80 % des participants ont indiqué qu'en moyenne, ils restaient au maximum une heure en ligne.



Passe-temps préféré: le chat, par exemple sur www.schoolnet.ch

Chatter avec ses amis

Près de 50% des jeunes interrogés utilisent internet de préférence pour écrire des courriels, et un quart chatte tous les jours. Les discussions ont surtout lieu avec des connaissances: la moitié des participants à l'enquête fréquente les chats pour s'entretenir avec ses amis ou des camarades d'école.

Les adolescents nouent également des amitiés sur le Net: 47% des participants au sondage ont déjà rencontré quelqu'un en ligne. Pourtant, même en-

tre amis, le chat n'est pas exempt d'inconvénients: un quart des jeunes s'est déjà senti importuné par un autre chatteur, généralement dans un contexte sexuel.

Jouer raisonnablement

Les adolescents aiment les jeux en ligne: plus de 30% des participants à l'enquête jouent sur internet, la plupart raisonnablement. Près d'un quart indique y consacrer en moyenne une demi-heure par jour. Ils ne sont que 2% à passer plus de deux heures devant leur écran pour cette raison.

Pourquoi les jeunes apprécient-ils tant les jeux en ligne? Ils les trouvent passionnants (15%) et s'en servent pour «dérocher» du quotidien (11%). Certains jouent tout simplement pour chasser l'ennui (15%).

Tous différents sur le Net?

60% des adolescents interrogés sont d'avis qu'ils se comportent sur internet comme dans la réalité quotidienne. 15% avouent se présenter différemment en ligne: certains sont plus ouverts et plus courageux, d'autres font plutôt preuve de retenue, notamment parce qu'ils ne connaissent pas leur interlocuteur ou parce qu'ils jugent internet comme un lieu globalement risqué.

Les jeunes semblent tout à fait conscients des risques d'internet. 57% jugent négativement le fait que des enfants et des adolescents passent trop de temps en ligne. Ils sont également conscients des dangers que représentent la dépendance à internet, le manque d'exercice ou la perte de lien avec la réalité.

Portails de réseaux sociaux

MySpace: un cercle d'amis virtuel

Conçu à l'origine comme plateforme à l'intention des artistes, myspace.com est devenu le plus grand portail de réseaux sociaux du monde avec plus de 100 millions d'utilisateurs inscrits. Pour nombre d'entre eux, c'est un forum idéal pour se mettre en scène. Le succès de MySpace est facile à expliquer: on peut y créer son profil gratuitement, sans connaissances techniques, et présenter photos, musique, vidéos sur sa propre page, y tenir un journal en ligne (blog), envoyer des messages en temps réel (messaging instantané) et «collectionner» les amis à l'infini.

MySpace a déjà donné naissance à des stars: le groupe du Nord de l'Angleterre The Arctic Monkeys a utilisé MySpace pour lancer sa carrière et remplissait déjà les stades de Grande-Bretagne avant d'avoir signé avec une maison de disques. Des personnalités déjà connues utilisent également MySpace à des fins personnelles, que ce soit comme plateforme publicitaire pour leur nouveau disque, pour y présenter leurs films ou pour annoncer leur prochaine tournée. Ils envoient des lettres circulaires, des invitations ou des vidéos à leurs milliers «d'amis».

Pour de nombreux utilisateurs de MySpace, avoir le plus grand nombre de contacts possible est un symbole de statut. Des entrepreneurs innovateurs se sont déjà glissés dans la brèche: moyennant rémunération, ils proposent aux membres de portails de réseaux sociaux de «louer» des amis attrayants. Les véritables stars et les étoiles montantes rendues célèbres par MySpace n'en ont pas besoin, elles qui reçoivent plusieurs centaines, voire des milliers de demandes d'amitié par jour.

Les utilisateurs de MySpace se servent de leurs profils pour parler de leurs centres d'intérêt ou de leurs préférences musicales ou cinématographiques. Leurs amis laissent des commentaires ou leur don-



Sur myspace.com, un profil intéressant a toute son importance.

nent parfois même rendez-vous. Il est possible de restreindre la consultation de son profil à ses invités uniquement. MySpace n'est pas responsable des contenus que les utilisateurs diffusent sur internet mais se réserve le droit d'effacer les profils contrevenant aux conditions d'utilisation. Quoi qu'il en soit, la règle d'or reste de ne pas dévoiler trop d'informations personnelles.

BON À SAVOIR: MYSPACE.COM

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 16 ans**
- **Recherche de profils: possible sans enregistrement**
- **Création d'un profil personnel: enregistrement nécessaire (gratuit)**

Effet d'apprentissage

- **Encourage les compétences sociales**
Contribue au développement de la personnalité

Risques

- **Dévoiler des informations personnelles de manière irréfléchie**
- **Contenu pornographique sur certaines pages**

Skyblog: le portail français

Créé en décembre 2002, Skyblog.fr est un service fourni par la radio française Skyrock. Le principe de Skyblog est simple: les utilisateurs peuvent créer leur propre blog, même sans connaissances techniques. Ce qui différencie Skyblog de MySpace, c'est l'accent mis sur la rédaction de blogs, que leurs auteurs illustrent généralement de photos. La plupart complètent leurs textes d'un profil personnel et chargent photos, musique et vidéos sur le portail. Bien entendu, ils utilisent aussi cette plateforme pour se constituer un réseau d'amis.



Un logo que de nombreux jeunes en Suisse romande connaissent: skyblog.fr.

Skyblog compte plus de 8 millions de blogs, la plupart étant gérés par des adolescents ou de jeunes adultes. Chaque jour viennent s'y ajouter des milliers de nouveaux profils. Pour créer son propre blog, il suffit d'ouvrir un compte d'utilisateur Skyrock. Le succès de Skyblog s'est entre-temps vérifié en anglais, espagnol, allemand et hollandais.

Au moment de l'inscription, les utilisateurs sont rendus attentifs aux interdictions: la publication d'adresses et de numéros de téléphone d'autres utilisateurs ou la diffusion de contenus pornographiques, illégaux, racistes, injurieux ou obscènes sont notamment interdites. Les utilisateurs ont d'ailleurs la possibilité de dénoncer les profils au contenu douteux. Skyblog se réserve en outre le droit d'effacer les profils ne respectant pas les con-

ditions d'utilisation. Les mineurs peuvent créer un profil à partir de 12 ans et moyennant l'autorisation expresse de leurs parents. Un contrôle de tous les profils est cependant pratiquement impossible. Le niveau linguistique de nombreux profils laisse fortement à désirer: les règles orthographiques sont à peine respectées et de nombreux utilisateurs rédigent tout leur profil en style SMS.



Le but des utilisateurs de Skyblog est de se créer un réseau et de collectionner les amis.

BON À SAVOIR: SKYBLOG.FR

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 12 ans**
- **Recherche de profils: possible sans enregistrement**
- **Création d'un profil personnel: enregistrement nécessaire (gratuit)**

Effet d'apprentissage

- **Encourage les compétences sociales**
- **Contribue au développement de la personnalité**

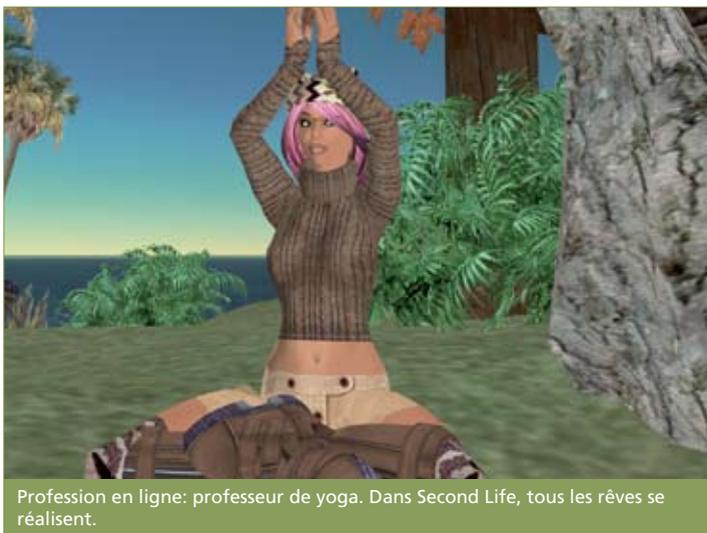
Risques

- **Dévoiler des informations personnelles de manière irréfléchie**
- **Commentaires désobligeants des autres utilisateurs**
- **Langage déplacé dans certains profils**

CODE-LIEN: NETWORK

Jeux en ligne: jouer sur internet

Jouer sur le Net est l'un des passe-temps favoris des adolescents suisses: d'après l'étude Komm Tech 2006, 20 % d'entre eux jouent régulièrement en ligne. Les plus passionnés sont des garçons. Même si l'on peut jouer seul en ligne, il est nécessaire d'être plusieurs pour obtenir des résultats. C'est justement ce qui rend ce loisir si attractif aux yeux des amateurs: contrairement aux jeux disponibles sur des consoles comme la Playstation, on joue en ligne en direct, en groupe et contre des joueurs du monde entier. Les



Profession en ligne: professeur de yoga. Dans Second Life, tous les rêves se réalisent.

luttres virtuelles entre les équipes se déroulent au-delà des continents et des fuseaux horaires.

A chaque joueur son jeu préféré

Les genres de jeux en ligne les plus connus sont présentés ici:

- **Action/Aventure:** le suspense et l'action attendent les joueurs, qui sont généralement chargés de remplir une mission aventureuse dans un monde imaginaire, par exemple trouver des objets ou combattre un monstre.
- **Casino et jeux de société:** il est possible de jouer à la roulette et aux jeux de cartes en ligne. Actuellement, le poker est très apprécié.
- **Jeux de rôles:** le joueur se glisse dans un rôle qu'il a lui-même choisi et plonge dans un monde mystérieux dans lequel il doit venir à bout de nombreuses missions. Les joueurs se regroupent en guildes ou clans et peuvent communiquer en-

tre eux en temps réel.

- **Shooter:** ce concept va de pair avec une certaine violence. Le jeu consiste à mener son personna-

ge au but en tirant sur ses adversaires (to shoot en anglais). Ce genre de jeu peut aussi se pratiquer en équipe.

- **Jeux sportifs:** la réalité du monde sportif est reconstruite aussi exactement que possible. Le joueur peut ainsi se glisser dans la peau d'un joueur de hockey ou du manager d'une équipe de football. Ce qui compte, c'est l'esprit sportif et le fair-play.

Second Life: le monde parallèle sur le Net

Dans le monde virtuel de secondlife.com, les habitants sont sans cesse en train de construire et de développer leur univers en trois dimensions. Second Life a été créé en 2003 par la société californienne Linden Lab. A ce jour, ses membres sont au nombre de 3,6 millions environ, et 20 000 les rejoignent chaque jour. La proportion de Suisses dans la population de Second Life est au-dessus de

BON À SAVOIR: SECONDLIFE.COM

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 13 ans**
- **De 13 à 17 ans: accès uniquement à la zone réservée aux jeunes, la Teen-Area; l'accès aux contenus pornographiques et sensibles est bloqué**
- **A partir de 18 ans: accès à toutes les zones, sauf à la Teen-Area**
- **L'inscription est gratuite**
- **De nombreuses activités sont payantes, dans la Teen-Area également; monnaie d'échange, les Linden Dollars peuvent être convertis en devises réelles**
- **Le paiement s'effectue par carte de crédit, fournisseurs de services de télécommunication mobile ou PayPal**

Effet d'apprentissage

- **Développe la personnalité**
- **Encourage la créativité et le sens des affaires**

Risques

- **Même dans la Teen-Area, la présence de personnes non autorisées n'est pas totalement exclue**
- **Hors de la Teen-Area: contenus inadéquats pour la jeunesse**

la moyenne et occupe le 12e rang du classement par nations.

Les joueurs commencent par créer leur avatar, leur personnage virtuel. La fascination de Second Life réside dans le fait que ce monde parallèle est calqué sur la réalité: les avatars ont des occupations quotidiennes telles que manger, faire leurs achats ou regarder la télévision. Cerise sur le gâteau, l'argent fait office de lien entre Second Life et le monde réel. Les «Linden Dollars» permettent d'acquérir pratiquement n'importe quoi dans l'univers virtuel de Second Life. Actuellement, un franc s'échange contre 325 Linden Dollars. De plus en plus d'entreprises réelles utilisent Second Life comme support publicitaire ou pour offrir des prestations virtuelles, vendant par exemple de biens immobiliers ou des terrains virtuels dégageant

des bénéfices réels. L'industrie de la musique utilise également Second Life à des fins de promotion: des groupes comme U2 ou Duran Duran ont déjà donné des concerts dans ce monde imaginaire.

World of Warcraft: le combat entre deux mondes imaginaires

World of Warcraft est actuellement le jeu de rôles en ligne qui connaît le plus grand succès en Suisse. Son extension «World of Warcraft: The Burning Crusade» sortie en janvier 2007 a déjà été vendue à plus de 4 millions d'exemplaires dans le monde entier.

Au début du jeu, le joueur décide de se mettre au service de l'un des deux camps s'affrontant dans cette aventure: la Horde ou l'Alliance. Il peut ensuite choisir un peuple et une classe. Son personnage est chargé de quêtes ou missions variées, telles que combattre des monstres ou récolter des trophées

BON À SAVOIR: WORLDOWARcraft.COM

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 12 ans**
- **Version de base: 28 francs**
- **Options supplémentaires payantes**
- **Enregistrement nécessaire**
- **La fonction «Contrôle parental» permet aux parents de limiter la durée de jeu de leurs enfants: ces derniers ne peuvent alors y participer que certains jours et à des heures bien précises. Le «Contrôle parental» est protégé par un mot de passe.**

Effet d'apprentissage

- **Pensée stratégique**
- **Encourage les compétences sociales au sein du jeu**

Risques

- **Dépendance au jeu**
- **Dans les cas extrêmes: perte de contact avec la réalité**
- **Négligence des hobbies, de l'école et des amis**

CODE-LIEN: JEUX



Le monde fantastique de World of Warcraft passionne des millions de joueurs.

pour venir à bout ensemble d'une mission. Si un joueur manque à l'appel, la mission échoue. Dans des cas extrêmes, on voit des joueurs planifier leurs loisirs en fonction du plan de jeu.

Jeux électroniques: chance ou danger?

Les médias voient souvent les jeux violents comme l'élément déclencheur de la violence chez les jeunes. Ces jeux sont-ils réellement dangereux? D'après le professeur Heinz Bonfadelli, spécialiste des médias: «La recherche montre que les individus jouant régulièrement à des jeux de type «ego-shooter» deviennent moins sensibles aux représentations de la violence. Dans certains cas, la disposition à user de la violence augmente également. Mais la façon dont un joueur gère son hobby dépend de nombreux facteurs: l'environnement social, la situation familiale et sa personnalité jouent un rôle décisif. Le rapport n'est donc pas direct.»

Les valeurs transmises aux adolescents par les jeux violents de type «ego-shooter» sont généralement en opposition avec celles de leurs parents: au lieu de régler les conflits, on préfère éliminer son ennemi. Les grands joueurs peuvent avoir tendance à fuir les problèmes à l'école, risquent de devenir dépendants, voire de perdre le contact avec la réalité. A cela s'ajoute le fait que les joueurs invétérés manquent d'exercice physique, mangent mal et ne s'hydratent pas suffisamment.

Les jeux en ligne sont cependant aussi une occasion d'apprendre: suivant le jeu, ils entraînent la pensée logique et stratégique, stimulent la fantaisie, encouragent les compétences sociales quand ils se déroulent en groupe ou développent la capacité à faire plusieurs choses en même temps, par exemple lorsque les adolescents jouent tout en discutant avec leurs comparses.

CODE-LIEN: CONSEILS PARENTS

ou mettre en sécurité des personnages importants. En récompense pour les missions réussies, le joueur reçoit des points d'expérience ou des primes, ce qui lui permet de faire évoluer son personnage. Chaque joueur peut communiquer en temps réel avec les joueurs de son camp et nouer ainsi des contacts sociaux dans sa vie hors du jeu. Un personnage n'a par ailleurs de succès que s'il s'allie aux autres joueurs d'une «guilde» et qu'il vient à bout d'une mission avec son groupe.

Danger d'addiction

Les missions sont inépuisables et les personnages susceptibles d'évoluer à l'infini. Ce jeu qui ne se termine jamais représente un certain risque: les récompenses étant attribuées à ceux qui jouent longtemps et assidûment, le danger de dépendance est relativement grand. S'y ajoute la pression du groupe: les joueurs se donnent rendez-vous

«Quand je joue, je suis attentif et rapide»

Fabrice Gindrat, 20 ans, de Lyss (BE), est apprenti médiamaticien de 1^{re} année chez Swisscom. Il s'intéresse à l'univers en ligne et à tout ce qui touche à la technique, aime la musique et les sorties entre amis.

Fabrice aime jouer en ligne. A 13 ans, il a frôlé l'addiction. Aujourd'hui, il pratique son hobby de façon plus équilibrée.



Fabrice, tu aimes jouer en ligne. A quoi joues-tu?

Principalement à des jeux de type ego-shooter comme Unreal Tournament 2004. Et de temps à autre à des jeux stratégiques.

Qu'est-ce qui te plaît dans le jeu Unreal Tournament?

Je dois être rapide, toujours en alerte et faire preuve d'une bonne capacité de réaction...

Es-tu fasciné par le fait de tirer sur les autres?

Ce qui m'intéresse, ce n'est pas de descendre les autres. Je m'intéresse davantage aux différentes armes et aux possibilités qu'offre le jeu. Il y a de nombreux détails et la réalité est très bien imitée. C'est ce qui me plaît le plus.

Un aspect intéressant est aussi de se glisser dans un autre rôle, non?

Absolument.

Pour toi, quel est l'intérêt général des jeux en ligne?

Je peux jouer avec des joueurs du monde entier. C'est passionnant d'affronter d'autres joueurs sans les voir. Je ne sais pas quel âge ils ont, à quoi ils

ressemblent, parfois j'ignore même dans quel pays ils se trouvent.

Ne pouvez-vous pas chatter entre vous pour établir le contact?

Oui, mais tant qu'on joue, il est trop dangereux d'être visible. Si j'ouvre une fenêtre de chat, je ne suis plus protégé. C'est pour cette raison que nous

préférons chatter quelques minutes avant le début d'une partie.

Combien de temps joues-tu?

Parfois plusieurs heures de suite, puis plus du tout pendant une semaine. Quand j'avais 13, 14 ans, il m'est arrivé de jouer des nuits entières, une fois même tout un week-end. A peine le dîner termi-

né, je disparaissais dans ma chambre pour continuer à jouer. A cette époque, j'étais presque accro au jeu, je ne pouvais plus m'arrêter. Aujourd'hui, c'est différent.

Qu'est-ce qui fait que le jeu ne t'attire plus autant?

Je suis plus âgé, je m'intéresse à d'autres choses. J'aime sortir le week-end et rencontrer mes amis.

Quel est ton rapport avec les médias modernes en général?

J'utilise mon mobile et MSN pour communiquer avec mes amis. La technique m'intéresse et j'aime essayer les nouveautés.

Portails photo et vidéo

Eteindre la TV pour allumer l'ordinateur? De nombreux jeunes utilisent déjà internet comme un téléviseur. Ils trouvent en effet en ligne une vaste offre de possibilités de divertissement (audio)visuel. Avec des sites comme YouTube, internet est même en avance sur la télévision: l'utilisateur peut faire son choix parmi un million de films. Autre avantage: chacun peut présenter sur le Net les films de son cru et les rendre accessibles à un large public.

YouTube: fameux par une vidéo maison

L'un des plus grands succès enregistrés sur le Net ces dernières années est le fait de youtube.com, un portail vidéo anglophone fondé en 2005. Les utilisateurs peuvent y consulter ou y présenter gratuitement des films vidéo. Chaque jour, plus de 100 millions de vidéos sont regardées et quelque 65 000 nouveaux films enregistrés. L'utilisateur peut rechercher des vidéos par catégories ou à l'aide de mots-clés, en français également. YouTube permet d'établir sa liste de vidéos personnelle, de marquer et de collectionner



Grâce à YouTube, certaines vidéos amateurs font le tour du monde.

ses films préférés ou de fonder des groupes d'intérêts avec d'autres utilisateurs. Chaque utilisateur enregistré peut en outre commenter les vidéos des autres.

Des clics par milliers

La fascination de youtube.com réside dans le fait que le portail permet de regarder des vidéos privées dans le monde entier. Les films réalisés par un groupe de jeunes distribuant des «câlins gratuits» à Paris ont déjà été visionnés des milliers de fois. Des trésors

dormant depuis des années sont redécouverts et deviennent incroyablement populaires: c'est le cas du titre «Parlez-vous français?» du duo Baccara, la contribution luxembourgeoise au concours Eurovision de la chanson de 1978.

La prudence est de mise

Les jeunes ne devraient pas prendre la publication de leurs vidéos maison à la légère, certaines scènes amusantes au premier abord pouvant s'avérer gênantes par la suite. Il arrive que les stars de YouTube fassent l'expérience des effets négatifs de leur célébrité, le jugement des autres utilisateurs étant sans pitié et souvent sévère.

Les vidéos au contenu raciste, incitant à la haine entre les peuples, pornographique ou discriminatoire enfreignent les conditions d'utilisation de YouTube. Dans la pratique, des films au contenu douteux parviennent tout de même sur le site, comme le matériel de propagande de certaines organisations terroristes ou les clips vidéos de groupes d'extrême droite.

BON À SAVOIR: YOUTUBE.COM

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 14 ans**
- **Consulter des vidéos: possible sans enregistrement**
- **Enregistrement gratuit nécessaire pour l'utilisation d'autres fonctions telles que le chargement de vidéos ou la rédaction de commentaires**

Effet d'apprentissage

- **Films réalisés soi-même: utilisation du média vidéo**

Risques

- **Les vidéos ridiculisant quelqu'un peuvent être visionnées dans le monde entier**
- **Certains contenus ne sont pas adaptés aux adolescents**
- **Violation des droits d'auteur**

CODE-LIEN: PHOTO ET VIDÉO



Il suffit aux utilisateurs de Flickr d'entrer un mot clé pour obtenir les photos s'y rapportant.

Flickr: le paradis des fans de photo

Le portail photo anglophone flickr.com offre aux photographes (amateurs) et aux amateurs de photographie des possibilités presque infinies. Les quelque 4 millions de membres Flickr peuvent charger, chercher, collectionner, trier, échanger un choix pratiquement illimité de photos de tous les domaines possibles et imaginables sur les pages internet du portail et leur attribuer des mots-clés. Ces derniers et d'autres paramètres de recherche comme le lieu ou la date de la prise de vue permettent de retrouver efficacement des clichés, même en français. Les utilisateurs enregistrés peuvent rédiger des commentaires sur chaque photo, et l'on reconnaît souvent une photo réussie à la variété des messages qui l'accompagnent. Chaque photographe décide des photos qu'il souhaite rendre accessibles au grand public et de celles qu'il préfère réserver à ses invités. Plus de 80 % des photos disponibles sur Flickr sont visibles par tout le monde. Les images peuvent également être chargées sur les pages internet de Flickr par courriel ou téléphone mobile. Seules les 200 dernières

photos d'un utilisateur sont accessibles au public. Flickr menace ses membres de supprimer leur compte d'utilisateur s'ils publient des photos pornographiques dans la zone publique. Ce système semble fonctionner: en utilisant les mots-clés «Pornographie» ou «Sexe», la recherche donne des résultats relativement inoffensifs.

BON À SAVOIR: FLICKR.COM

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 10 ans**
- **Consulter les photos: possible sans enregistrement**
- **Enregistrement gratuit nécessaire pour utiliser d'autres fonctions telles que le chargement de photos ou la rédaction de commentaires**

Effet d'apprentissage

- **Utilisation des médias photo, courrier électronique et téléphone portable**

Risques

- **Faibles: Flickr assure un bon filtrage des contenus problématiques**

CODE-LIEN: PHOTO ET VIDÉO

Chat et messagerie instantanée



Surtout les filles adorent les chats et les messageries instantanées.

Dans un chat, Skatergirl15 écrit: «Salut à tous, est-ce que l'un de vous vient du canton de Vaud?» El_Pablo répond: «Hello Skatergirl, je viens de Lausanne. Et toi?» Pour les jeunes, entrer en contact via un chat public est simple comme bonjour. Ils peuvent y développer des discussions intéressantes ou trouver de nouveaux amis avec lesquels ils correspondront par courriel. Mais de nombreux adolescents dévoilent trop facilement des informations personnelles – âge, nom ou lieu de domicile – à des chatteurs qu'ils ne connaissent pas et qui pourraient en abuser.

CODE-LIEN: CONSEILS PARENTS

CODE-LIEN: CONSEILS ENSEIGNANTS

Swisscom a réuni une foule d'informations et de conseils sur le chat dans un dossier à l'intention des adolescents de 11 à 16 ans.

CODE-LIEN: DOSSIER CHAT

Chat et messagerie instantanée: les différences

Les chats (de l'anglais chat = discuter, parler) et les messageries instantanées fonctionnent selon un principe de base similaire. Les deux médias permettent aux utilisateurs de communiquer en temps réel avec d'autres utilisateurs. La différence: les chats sont des plateformes publiques, sur lesquelles on

discute souvent avec des personnes que l'on ne connaît pas. Comparables à une conversation téléphonique, les messageries instantanées sont des communications privées de PC à PC. Elles ont souvent lieu au sein de son cercle d'amis.

Bluewin teeny: le chat pour adolescents

Le chat est l'une des activités les plus appréciées des adolescents. Plus de la moitié d'entre eux fréquente régulièrement les espaces de chat. Le relatif anonymat qu'offre le fait de communiquer sous un pseudonyme, ou «nickname», est particulièrement intéressant. Les adolescents testent ainsi leurs limites, font de nouvelles connaissances, parlent de leurs thèmes préférés et flirtent. Bluewin propose un chat réservé aux teenagers appelé teentalk. Au moment de l'inscription, l'utilisateur est rendu attentif aux règles du chat. Ceux qui se sentent harcelés peuvent s'adresser aux opérateurs du chat (reconnaisables au signe @ devant leur «nickname») ou bloquer les messages de l'utilisateur concerné.

BON À SAVOIR: BLUEWIN CHAT

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 13 ans**
- **Enregistrement gratuit du Nickname nécessaire**

Windows Live Messenger: pour papoter

Le Windows Live Messenger (anciennement: MSN Messenger) est le réseau de messagerie instantanée le plus populaire de la planète et compte plus de 200 millions d'utilisateurs. Les adolescents utilisent surtout le Windows Live Messenger pour discuter avec leurs amis. Ce programme permet aussi des conférences vidéo, l'échange de données ou la téléphonie par internet. Beaucoup de jeunes remplacent le téléphone par ce service de messagerie instantanée pour discuter ou prendre rendez-vous

avec leurs amis. Le Messenger ne coûte rien, à part les frais d'accès à internet.

Conditions de sécurité pour la messagerie instantanée

- Régler les options de sécurité au niveau le plus élevé.
- Bloquer les messages non désirés et refuser les demandes de contact des utilisateurs que l'on ne connaît pas.
- S'assurer que la partie visible de son profil soit aussi anonyme que possible.

BON À SAVOIR: MSN.COM

- **Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 13 ans**
- **Téléchargement gratuit du programme**
- **Enregistrement nécessaire**
- **Possibilité d'inviter ses amis par courriel**

CODE-LIEN: CHAT

«Quand je chatte, je me sens comprise»

Jennifer Hobi, 15 ans, de Reinach (BL), est en 3^e année de progymnase. A la maison, elle partage l'ordinateur familial avec ses parents et sa petite sœur.



Jennifer chatte de préférence sur MSN avec ses amis et ses camarades de classe. Après une demi-heure en ligne, elle laisse généralement la place à sa sœur.

Jennifer, tu as une webcam. Est-elle toujours allumée quand tu chattes?

Non. Mais quand on a fait la connaissance de quelqu'un sur internet et qu'après un moment, on s'entend bien, on est curieux de savoir à quoi il ou elle ressemble. J'enclenche la webcam dans de telles situations et uniquement dans un chat privé, c'est-à-dire quand personne d'autre n'est présent.

De quoi parles-tu quand tu chattes?

Nous discutons de thèmes d'actualité dans les médias ou parlons de musique. Nous abordons aussi nos problèmes et nos soucis.

Le chat est-il le bon endroit pour parler de ses problèmes personnels?

Je pense que oui. Le chat permet d'aborder des sujets dont on ne parle pas autrement. Lorsqu'on a quelqu'un en face de soi, on n'ose peut-être pas aborder certaines choses. C'est plus facile dans un chat.

Y'a-t-il des règles pour l'utilisation d'internet chez toi?

Oui. Quand mon père travaille à l'ordinateur, je dois

attendre mon tour. J'ai droit à une demi-heure, puis je dois céder ma place à ma sœur. Je n'ai pas non plus le droit de surfer à n'importe quelle heure. Je dois en outre informer mes parents lorsque je publie par exemple une photo de moi sur internet.

T'es-tu déjà sentie harcelée dans un chat?

Oui, ça arrive. Certains chatteurs posent des questions gênantes ou sont insistants.

Comment réagis-tu dans de telles situations?

Je sais me protéger. Je commence par ignorer cette personne. Je peux ensuite activer l'option «ignorer» dans le chat. Les messages de cet utilisateur sont bloqués et je ne les reçois plus.

As-tu déjà chatté plus longtemps qu'une demi-heure?

Oui, ça peut arriver, mais seulement pendant les vacances. Mon record est de cinq heures d'un coup.

A ton avis, est-ce problématique que des jeunes passent trop de temps sur internet?

Je trouve dangereux que quelqu'un ne puisse plus se concentrer à l'école parce qu'il ou elle chatte jusque tard dans la nuit. Heureusement, personne n'est concerné parmi mes amis.

Téléphonie en ligne: Skype

Skype permet de téléphoner gratuitement de PC à PC. Un casque (ou «headset») avec écouteurs et microphone intégré suffit. D'autres services gratuits sont également offerts, comme une messagerie instantanée, des chats en groupe, la vidéotéléphonie et la transmission de données. Depuis sa fondation en 2003, quelque 35 millions de personnes se sont enregistrées chez skype.com, et 5,5 millions d'entre elles utilisent chaque jour ce service.

Les appels sur le réseau fixe ou mobile (fonction SkypeOut) ainsi que la réception d'appels sur le réseau téléphonique (service SkypeIn) sont payants.

L'installation de Skype est simple. Une connexion large bande offre une meilleure qualité sonore,



La téléphonie en ligne facilite la prise de contact et les amitiés autour du globe.

mais en principe, il est aussi possible de téléphoner avec un modem ou un raccordement RNIS.

Chatter, téléphoner et regarder à la fois

Skype permet de parler, d'écouter, de regarder, de lire et d'écrire, même simultanément. Mais l'intérêt de Skype réside surtout dans le fait de pouvoir téléphoner dans le monde entier avec sa famille, ses amis et ses connaissances. La communication se

fait par «headset». L'ajout d'une caméra sur l'ordinateur (webcam) permet même de passer à la vidéotéléphonie en ligne. En mode conférence, jusqu'à dix utilisateurs peuvent parler ensemble et en même temps. De nombreux adolescents chattent avec d'autres utilisateurs Skype pendant qu'ils téléphonent avec leur casque ou échangent des photos, des films ou des liens. Skype permet également de se mettre d'accord sur une stratégie avant de poursuivre un jeu en ligne.

C'est l'utilisateur qui décide

Chaque utilisateur Skype décide lui-même des personnes avec qui il veut entrer en contact et à quel moment. Pour éviter toute prise de contact indésirable, il suffit de désactiver le mode Skype Me. L'utilisateur devient ainsi invisible pour tous ceux qui ne font pas partie de son cercle d'amis.

BON À SAVOIR: SKYPE.COM

- Groupe cible recommandé: adolescents à partir de 10 ans
- Téléchargement gratuit
- Enregistrement nécessaire
- Services supplémentaires (p.ex. SkypeOut, SkypeIn) payants

Exigences techniques:

- Connexion large bande de préférence
- Casque avec écouteurs et microphone

Effet d'apprentissage

- Encourage la capacité à faire plusieurs choses en même temps
- Développe les compétences sociales

Risques

- Faibles, pour autant que la fonction Skype Me soit désactivée.

CODE-LIEN: TÉLÉPHONE

Chances sur Internet

Ce qui fut une fois la réputation des Etats-Unis est désormais celle d'internet: tout y est possible. Le réseau des réseaux permet de découvrir le monde, d'entrer en contact avec d'autres personnes d'un simple clic de souris ou de se présenter aux autres utilisateurs. Internet a beaucoup à offrir, même aux enfants et aux adolescents.

Elargir son cercle d'amis

Souvent, les utilisateurs qui se retrouvent dans les chats, les forums ou les portails de réseaux sociaux sont toujours les mêmes. Les liens se nouent facilement car on ose davantage s'ouvrir aux inconnus sur le Net que dans la vie de tous les jours. Il peut ainsi arriver qu'un chat insignifiant débouche sur une discussion sérieuse, et finalement sur une amitié. Les courriels, les programmes de messagerie instantanée et la téléphonie en ligne permettent de soigner ses contacts dans le monde entier, et généralement sans frais supplémentaires.

Les handicaps restent invisibles

Grand ou petit, gros ou maigre, beau ou moche: sur internet, l'apparence est secondaire, elle n'est plus liée à l'identité. Dans les chats, les forums, les profils d'utilisateur ou les jeux en ligne, il est facile de se glisser dans un rôle différent, d'adapter son caractère aux circonstances et de franchir certaines règles sociales. Lorsqu'un internaute s'exprime régulièrement dans un forum de manière qualifiée, il jouira bientôt du respect des autres, quel que soit son âge, son niveau de formation ou la classe sociale à laquelle il appartient.

Encourager les compétences sociales

Qu'ils échangent leurs secrets par messagerie instantanée, rencontrent de nouveaux amis dans des forums ou flirtent dans les chats, les adolescents testent des modes de comportement en ligne et

apprennent pour la vie. Ils découvrent qu'internet a aussi ses règles de politesse et ses codes de comportement: celui qui par exemple insulte un autre utilisateur dans un chat sera ignoré ou rappelé à l'ordre par les autres. Les individus faisant preuve d'amabilité et de serviabilité seront appréciés.

Développement de la personnalité

Les identités virtuelles aident les adolescents à réfléchir à leur propre personnalité. Internet permet d'exprimer certaines facettes de son identité, auxquelles le quotidien n'accorde peut-être pas suffisamment de place. Les jeunes peuvent tester en ligne de nouveaux modes de comportement et – si ceux-ci font leurs preuves – les mettre en pratique dans la vie de tous les jours. La communication entre les individus est facilitée et les réactions positives des autres utilisateurs renforcent la confiance en soi.

Encourager la créativité

Sur le Net, les adolescents peuvent donner libre cours à leur créativité. Les portails photo et vidéo les encouragent à passer derrière l'objectif. De nombreux jeux en ligne leur demandent de trouver des solutions inédites pour venir à bout de leurs missions. Beaucoup d'utilisateurs font preuve d'une grande originalité en élaborant leur propre site ou leur profil sur MySpace.

Compétences médiatiques

Les compétences médiatiques sont des qualifications clés dans la société actuelle. S'il convient d'accompagner les jeunes dans la découverte d'internet, ils devraient pouvoir s'y aventurer rapidement de façon indépendante, pour y faire leurs propres expériences. Les parents et les enseignants ont un rôle à jouer dans l'apprentissage leur permettant de gérer ce média de manière responsable et critique.



Les enfants sont curieux et découvrent très tôt déjà l'univers fascinant d'«internet».

Risques sur Internet

Où commence la dépendance à internet?

Heinz Bonfadelli est professeur et chercheur dans le domaine des médias. Sa profession le conduit à se pencher sur les risques des jeux en ligne et la consommation exagérée d'internet. Une question qu'il connaît bien, puisque ses fils sont eux aussi des joueurs enthousiastes. Cet extrait d'un chat entre Heinz Bonfadelli et des joueurs montre où se situent les risques.

Marcus B.: Comment considérez-vous le fait que de nombreux jeunes passent leurs loisirs devant et avec leur ordinateur?

Heinz Bonfadelli: Les enfants et les adolescents d'aujourd'hui ont grandi entourés de nombreux médias. Une partie d'entre eux regarde moins la télévision et apprécie la nouvelle forme interactive des chats ou des jeux informatiques. La plupart ont toutefois conservé des hobbies variés. Internet ne devient un problème que lorsqu'il pousse un individu à négliger les contacts sociaux.

Edith H.: A quoi reconnaît-on que quelqu'un est dépendant des jeux informatiques?

Outre le temps consacré à cette activité (p.ex. plus de trois heures par jour), des critères subjectifs jouent aussi un rôle important: ne pas pouvoir arrêter de jouer, perdre la notion du temps, négliger les contacts sociaux et montrer des signes de manque.

Edith H.: Peut-on considérer les «contacts virtuels» comme des contacts sociaux?

Les scientifiques parlent d'interaction parasociale. Cette notion peut paraître un peu abstraite, mais cela signifie simplement que ce n'est pas pire. La communication virtuelle présente des similitudes avec la communication de tous les jours, par exemple lorsque des personnages du jeu provoquent une attitude positive ou négative.

Gamer29: Où en est actuellement la recherche? Les jeux violents rendent-ils agressif ou non?

Cette question est controversée parmi les chercheurs, certaines études ayant débouché sur des résultats positifs, d'autres sur des résultats neutres. Cependant, de façon globale, ces nombreuses études montrent un lien entre le fait de jouer régulièrement à des jeux agressifs et la violence au quotidien. Ce lien dépend toutefois de l'environnement social et de la personnalité des individus. Il n'est donc pas direct. Personne ne devient agressif ainsi.

Edith H.: N'est-ce pas un appauvrissement lorsqu'on n'est plus en contact qu'avec des personnes que l'on ne voit pas et que l'on ne rencontrera probablement jamais en personne?

Si vous mettez l'accent sur «plus... que», je ne peux qu'être de votre avis. Mais lorsque nous lisons un livre, nous interagissons aussi avec le héros du roman, ce qui est susceptible d'enrichir notre expérience. Il ne faut pas non plus oublier que dans certains cas, les joueurs réunis en groupes communiquent via Skype et qu'ils connaissent donc leurs partenaires.

Mario S.: Quels sont les effets secondaires indésirables des jeux en ligne?

D'une part la dépendance. Celle-ci signifie que les jeunes subissent un déséquilibre, que leur perception se concentre en premier lieu sur l'ordinateur et sur la prochaine partie. Ce phénomène s'accompagne d'autre part d'une réduction de l'espace accordé au reste. Il peut s'agir de l'école, des amis ou des activités hors de l'univers virtuel.

André: Il existe déjà en Amérique des camps destinés à guérir la dépendance aux jeux. En

arrivera-t-on aux mêmes extrémités en Suisse?

Si la demande existe, certainement... Les courriels de joueurs «dépendants» – qui représentent selon les études environ 5% des joueurs – nous montrent qu'une forte dépendance peut effectivement conduire à de graves problèmes scolaires ou à l'isolement social.

Dario S.: N'est-ce pas la tâche des parents d'éviter qu'une telle «dépendance» puisse apparaître? Que le débat porte sur l'ordinateur ou la télévision, aucun de ces deux médias ne libère du devoir d'éduquer. Personnellement, je trouve qu'il n'est pas accordé suffisamment d'attention à ce problème...

Oui, c'est vrai. La question est: comment faire? Avant, on pensait que les interdits étaient la méthode idéale pour y parvenir. Aujourd'hui, on a reconnu que les enfants devaient apprendre à gérer la diversité médiatique, un peu comme lorsqu'ils se trouvent face à un buffet richement garni: ici aussi, il faut arrêter de consommer avant d'être malade...

CODE-LIEN: CONSEILS PARENTS

CODE-LIEN: JEUX

PROF. HEINZ BONFADELLI

Le professeur Heinz Bonfadelli, né en 1949, a étudié la psychologie sociale, la sociologie et les sciences de la presse. En 1992, il obtient son habilitation avec une étude sur la recherche en matière de disparité des connaissances. Depuis, il est professeur à l'université de Zurich. Le professeur Bonfadelli est l'auteur de nombreuses publications: sur l'utilisation des médias et leur effet, en particulier sur les enfants et les adolescents, sur la communication en ligne ainsi que sur la communication de la science de l'environnement et des risques.



Professeur Heinz Bonfadelli, spécialiste des médias: «D'après les études, environ 5% des joueurs sont dépendants des jeux électroniques».

Conseils pour les enseignants

Comment les enseignants peuvent-ils apprendre à leurs élèves à utiliser internet de manière responsable et à moindres risques? Quelles sont les règles importantes? L'essentiel est d'expliquer aux élèves que certains comportements et principes ne sont pas uniquement valables à l'école, mais également lorsqu'ils surfent à la maison.

Comment convoier les jeunes sur le Net?

- Encouragez les parents à faire preuve d'intérêt pour les activités en ligne de leurs enfants et à les limiter si nécessaire.
- Rendez les élèves attentifs au fait...
 - ...que la sécurité des données personnelles n'est pas garantie sur internet.
 - ...qu'ils doivent à tout prix éviter de communiquer des mots de passe ou des données personnelles sur internet (nom, adresse, âge, nom de l'école).
 - ...que pour chatter, ils doivent utiliser des surnoms ne permettant pas de deviner leur nom et leur âge.
 - ...que sur internet, on n'est jamais certain de savoir qui est réellement son interlocuteur.
 - ...qu'une adresse électronique ne doit être communiquée qu'avec la plus grande retenue.

Conseils pratiques pour les enseignants

1. Parlez avec vos collègues de l'installation possible de programmes filtrant les contenus (p. ex. Cyberpatrol, NetNanny).
2. Pour des raisons de sécurité, renoncez à faire figurer les noms des élèves sur les photos de classe et d'activités scolaires que vous publiez en ligne.
3. S'il est permis de s'adonner au chat dans votre établissement, veillez à ce qu'un surveillant soit toujours présent.
4. Une bonne vue d'ensemble de tous les écrans

des ordinateurs vous facilite le travail de supervision.

5. Si vos élèves doivent publier des contenus, vérifiez-les au préalable: les enfants et les adolescents peuvent par exemple se rendre coupables de propos racistes ou injurieux.

Conseils pratiques pour le travail avec les élèves

1. Convenez avec vos élèves (et leurs parents) de directives pour l'utilisation d'internet en rédigeant une convention.
2. Expliquez à vos élèves, de manière appropriée à leur âge, quels sont les contenus interdits sur le Net.
3. Si vos élèves rencontrent des contenus inadéquats en surfant...
 - ... parlez-en. Aidez-les à dissiper leur irritation au cours de la conversation.
 - ... encouragez vos élèves à vous montrer les contenus illégaux sur lesquels ils sont tombés.
 - ... n'hésitez pas à dénoncer les contenus illégaux auprès de la police.
4. Expliquez à vos élèves qu'il est illégal de chercher des contenus interdits, par exemple de la pornographie ou des sites d'extrême-droite ou d'extrême-gauche.
5. Organisez pour vos élèves un quiz portant sur la sécurité sur le Net.

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES EN LIGNE

- [Leçon sur le thème de l'identité virtuelle à télécharger sous forme de PDF.](#)
- [Convention d'utilisation d'internet à télécharger sous forme de PDF.](#)
- [Formulaire d'annonce au service de coordination de la lutte contre la criminalité sur internet en cas de soupçon de contenus illégaux.](#)
- [Lien vers le quiz sur la sécurité sur internet.](#)

CODE-LIEN: CONSEILS ENSEIGNANTS



Les élèves sachant se montrer critiques vis-à-vis d'internet ont un avantage certain.

Conseils pour les parents



Explorer le net ensemble: les parents peuvent soutenir leurs enfants dans leurs expériences.

Les adolescents sont des utilisateurs rodés d'internet: ils écrivent des courriels presque tous les jours, chattent avec leurs amis ou recherchent des informations pour l'école. Mais ce n'est pas tout: les adolescents sont curieux, essaient de tester leurs limites et de faire de nouvelles expériences, en ligne également. Il leur arrive donc de chercher de manière ciblée des contenus pornographiques ou de se présenter sur les chats sous une autre identité.

Comment réagir de manière adéquate lorsqu'on est parent?

Le rôle des parents

L'offre que propose internet est quasiment illimitée. Enfants et adolescents doivent apprendre à utiliser ces possibilités de manière réfléchie et sûre. Dans ce contexte, les parents peuvent endosser le rôle d'animateur en parlant avec leur enfant de ses ha-

Bulletin de commande

Vous pouvez commander ici gratuitement les dix éditions du SchoolNetGuide (dans la limite des stocks disponibles):



_____ ex.
«En ligne, je m'appelle Rebelle_3000: les jeunes sur internet»
(no 10; 2007)



_____ ex.
«A la fois lecteur et auteur: blogs et wikis»
(no 9; 2006)



_____ ex.
«Recherche efficace»
(no 8; 2005)



_____ ex.
«Sécurité et sphère privée sur l'Internet»
(no 7; 2004)

_____ ex.
«Mon enfant et moi en ligne»
(no 6; 2003)

_____ ex.
«Internet en classe»
(no 5; 2003)

_____ ex.
«Famille et Internet»
(no 4; 2003, 2^e tirage 2005)

_____ ex.
«eLearning»
(no 3; 2002)

_____ ex.
«Infrastructure»
(no 2; 2002, 2^e tirage 2004)

_____ ex.
«Internet»
(no 1; 2000)

proposées sur le Net. Décidez ensemble pour lesquelles il est judicieux de s'enregistrer en ligne.

5. Interdisez aux jeunes de révéler des données personnelles sans votre accord.
6. Expliquez aux jeunes que ce qu'on lit ou entend sur internet n'est pas forcément vrai.
7. Un ton respectueux est aussi souhaitable sur le Net: les enfants et les adolescents doivent s'y tenir, tout comme les adultes d'ailleurs.
8. Interdisez aux jeunes de rencontrer sans accompagnant une personne dont ils ont fait la connaissance sur internet.
9. Expliquez aux jeunes ce qu'est le droit d'auteur et que la copie de contenus protégés, comme la musique, est illégale.

Vous trouverez des conseils et des informations complémentaires sur www.kidsamcompi.ch (en allemand).

INFORMATIONS COMPLÉMENTAIRES EN LIGNE

- Chats convenant aux adolescents aux adolescents
- Sites internet adaptés aux jeunes
- Accord en famille pour la protection des enfants et des adolescents en ligne

CODE-LIEN: CONSEILS PARENTS

bitudes d'utilisation. Si vous n'êtes pas familier d'internet, demandez-lui de vous expliquer les programmes et les applications qu'il utilise.

La confiance avant tout

Vous ne pouvez pas surveiller en permanence les activités de votre enfant sur le Net. Ce n'est d'ailleurs pas le but souhaité: faites-lui plutôt confiance et offrez-lui votre soutien pour découvrir et utiliser ce média. Votre enfant apprendra beaucoup de choses et profitera de ses connaissances par la suite, par exemple lorsqu'il devra chercher une place d'apprentissage ou faire ses preuves dans le monde professionnel. L'essentiel est que les jeunes apprennent à évaluer correctement les risques d'internet et qu'ils les gèrent de manière responsable.

Un premier pas peut être par exemple d'établir une convention pour régler, ensemble, le temps que votre enfant passera chaque jour à surfer. Et n'oubliez pas que si l'ordinateur est placé dans une pièce commune comme la salle de séjour, vous aurez moins de difficultés à vous informer des activités en ligne de votre enfant.

«Kids am Compi»: conseils pour les parents

«Kids am Compi» est un projet pédagogique consacré aux effets des moyens d'information et de communication sur notre vie quotidienne. SchoolNet-Guide vous résume les conseils élaborés par «Kids am Compi» pour gérer l'utilisation d'internet.

1. Internet est utile et divertit. Apprenez avec votre enfant à en découvrir les bons côtés.
2. Exposez vos valeurs et principes moraux et imposez-les.
3. Encouragez les jeunes à partager avec vous les bonnes et les mauvaises expériences faites en ligne.
4. Accompagnez les jeunes lors du choix d'offres

Veillez envoyer ma commande à l'adresse suivante:

Monsieur Madame

Prénom _____

Nom _____

Adresse _____

E-Mail _____

Oui, je m'abonne au SchoolNetGuide. Je recevrai les nouveaux numéros automatiquement et gratuitement.

Envoyez simplement ce bulletin de commande dans une enveloppe affranchie à:

Swisscom SA
Rédaction Internet à l'école
3050 Berne

SchoolNetGuide



Toujours proches. Grâce à notre engagement en faveur d'«Internet à l'école».

La chose la plus précieuse que nous puissions donner à la prochaine génération, c'est une bonne formation. C'est pourquoi Swisscom propose gratuitement l'accès à Internet aux élèves et aux enseignants des quelque 5000 écoles du pays. Pour communiquer, apprendre, faire des recherches dans les domaines de l'histoire et des civilisations, de la nature, de la technique et des médias, ou encore dans les archives de journaux. Hier, aujourd'hui et demain. www.swisscom.com/ecole

Swisscom – Tout simplement proches.

