

Justine Atlan

Directrice **e-enfance**

*Association Reconnue d'Utilité Publique*

23 novembre 2010

**Protéger les enfants :**

**Eduquer les Parents**

L'expérience d'e-enfance et du numéro  
national Net Ecoute 0820 200 000

*(soutenu par l'Union Européenne)*



## Association e-enfance

**L'association e-Enfance, reconnue d'utilité publique, agit pour la protection de l'enfance sur Internet (ordinateur, mobile, jeux vidéo).**

- campagnes de sensibilisation, site d'information
- interventions écoles, collèges : enfants ET parents
- collaboration avec pouvoirs publics français et européens pour mettre en place des bonnes pratiques
- accompagnement de l'industrie pour un développement responsable et respectueux des droits des enfants

e-enfance

## Les JEUX VIDEO chez les 9-17 ans

- 88% des 9-17 ans possèdent une console de jeux
- Ils jouent en moyenne 5H par semaine aux jeux video
- 39% des garçons disent jouer à des jeux vidéo en ligne (MMORPG) type WoW ou Dofus
- 51% des garçons déclarent jouer en cachette la nuit aux jeux vidéo
- Pour 34% des garçons le temps passé sur les jeux vidéo est un sujet de dispute important avec leurs parents
- 44% des garçons de 11-12 ans et 51% des 13-14 ans pensent que leur vie serait plus ennuyeuse sans jeux vidéo

Source : étude Ipsos / association e-enfance

The logo for 'e-enfance' features a stylized heart shape with a green outline and a pink '@' symbol inside. Below the heart, the text 'e-enfance' is written in a pink, lowercase, sans-serif font.

e-enfance

The logo for 'net ecoute.fr' features a stylized green speech bubble with a pink '@' symbol inside. To the right of the speech bubble, the text 'net ecoute.fr' is written in a green, lowercase, sans-serif font. Below this, the phone number '0820 200 000' is written in pink, and the slogan 'si c'est pas net, on t'écoute' is written in green.

net ecoute.fr  
0820 200 000  
si c'est pas net, on t'écoute

Soutenu par l'Union européenne



## Les JEUX VIDEO chez les 9-17 ans, côté Parents

Les Enfants sont prescripteurs auprès de leurs parents sur le choix du jeu vidéo

Les parents ignorent souvent le contenu du jeu qu'ils achètent et se sentent désemparés

- 54% des parents ne parlent pas avec leurs enfants des jeux video auxquels ils jouent

-31% des parents ne savent pas quels sont les types de jeux auxquels jouent leurs enfants

-L'achat d'un jeu vidéo résulte dans 67% des cas d'une demande de l'enfant

*Source : étude Ipsos / DIF*

The logo for 'e-enfance' features a stylized heart shape in light green with a white '@' symbol inside. The text 'e-enfance' is written in a pink, lowercase, sans-serif font, positioned to the right of the heart.

e-enfance

## L'expérience de Net Ecoute 0820 200 000

**Net Ecoute 0820 200 000 est le numéro national pour la protection des enfants et adolescents sur Internet (ordinateur, mobile).**

Opéré par l'association e-enfance (reconnue d'utilité publique) depuis décembre 2008, en partenariat avec la **Délégation au Usages de l'Internet** et le **Ministère de l'Intérieur**.

Et avec le **soutien de l'Union Européenne**, dans le cadre du *Safer Internet Program* de la Commission européenne.

- Parents
- Professionnels de l'éducation
- Adolescents

Conseils de prévention, installation contrôle parental, aide et soutien en cas de confrontation à un risque

e-enfance

## Jeux Vidéo : risque n° 1

**Les psychologues d'e-enfance étaient rapidement submergés par des appels relatifs à l'usage excessif des jeux vidéo :**

- 1/3 contacts reçus concernaient les cas d'usage excessif des jeux vidéo
- 90% étaient sérieux et concernaient les grands adolescents (16-17 ans)

**Procédure de traitement de ce type d'appel :**

- Les écoutants Net Ecoute évaluent si l'enfant a réellement besoin d'une aide psychologique ("addiction" ?)
- Net Ecoute transmet le contact du psychologue (2) à la famille
- psychologue rappelle la famille pour un 1er entretien téléphonique (1H)
- psychologue propose une thérapie familiale

e-enfance

## Rappel

- « **Addiction** » : substance / comportement ? => « usage excessif »
  - Temps important passé devant l'ordinateur **ET**
  - Désengagements des autres intérêts (résultats scolaires, vie familiale, sociabilité, loisirs etc).
- **MMORPG** jeux en ligne massivement multi-joueurs (ex: World of Warcraft) : pratique chronophage
  - besoin de beaucoup de **temps** pour être bon, le joueur fait partie d'un groupe, le joueur a un planning des réunions en ligne, **monde persistant**

→ **Les jeux en ligne présentent un risque plus élevé d'usage excessif**

**Mauvaise rencontre de :**

- **certains** adolescents (garçon - *fonction* « anti-dépresseur »)
- qui jouent à un **certain type** de jeux (MMORPG)
- dans des **circonstances particulières** (mère seule)

## RESEAU DES CENTRES SPECIALISES

**Pour répondre à une demande croissante d'aide psychologique, l'association e-enfance a du développer en urgence de nouveaux partenariats :**

- Hôpitaux
- Centres spécialisés dans les addictions
- A Paris et dans toute la France

(Institut Mutualiste Montsouris, Hopital Marmottan, CHU Nantes ....)

**Ce réseau permet à Net Ecoute de mettre en contact les appelants avec un centre de traitement spécialisé dans les jeux vidéo proche de chez eux.**



## NOUVELLES CONCLUSIONS

- Les parents appellent Net Ecoute quand il est **déjà trop tard** : l'adolescent de 16-17 ans a décroché de l'école, de la vie sociale, etc.
  - Les enquêtes et études montrent que les parents et les professionnels de l'éducation ne sont **pas suffisamment informés** sur les risques potentiels des jeux vidéo et **ne savent pas encadrer leur pratique** (confusion violence frustration arrêt de jeu sans sauvegarde/violence contenu jeu)
  - Pegi insuffisant et pictogrammes peu connues
  - Emergence des problèmes **de monétisation** des jeux en ligne (abonnement type Dofus ou Free to play) : nouvelle source de conflit
- e-Enfance a décidé de mettre en place un grand programme de prévention lié à des **informations pratiques** : **Jeux Vidéo Info Parents**.

Ainsi, désormais un **site Internet innovant, unique en son genre, et une application mobile unique** sont disponibles pour les parents.

Ils leur fournissent des **informations complètes, fiables et adaptées à leurs besoins** sur les jeux vidéo.

## SITE INTERNET

[www.jeuxvideoinfoparents.fr](http://www.jeuxvideoinfoparents.fr) est lancé le 4 décembre 2009 en partenariat Secrétariat d'Etat à l'**Economie Numérique**

- **Caractéristiques détaillées** de chaque Jeu vidéo (+ démo)
- **Lexique** des jeux vidéo (FPS, MMORPG, guildes ...)
- Plus de 500 jeux listés (dont plus de 60 en ligne), actualisé en permanence (environ 30 nouveaux jeux ajoutés /mois)
- En toute transparence avec l'industrie (SELL - SNJV), validés par les éditeurs de jeux eux-mêmes.
- **Aide à la décision pour les parents** qui choisissent si le jeu est adapté à leur enfant
- Engager le **dialogue** avec l'adolescent
- Site interactif : partager les fiches par email, sur facebook, twitter, etc.

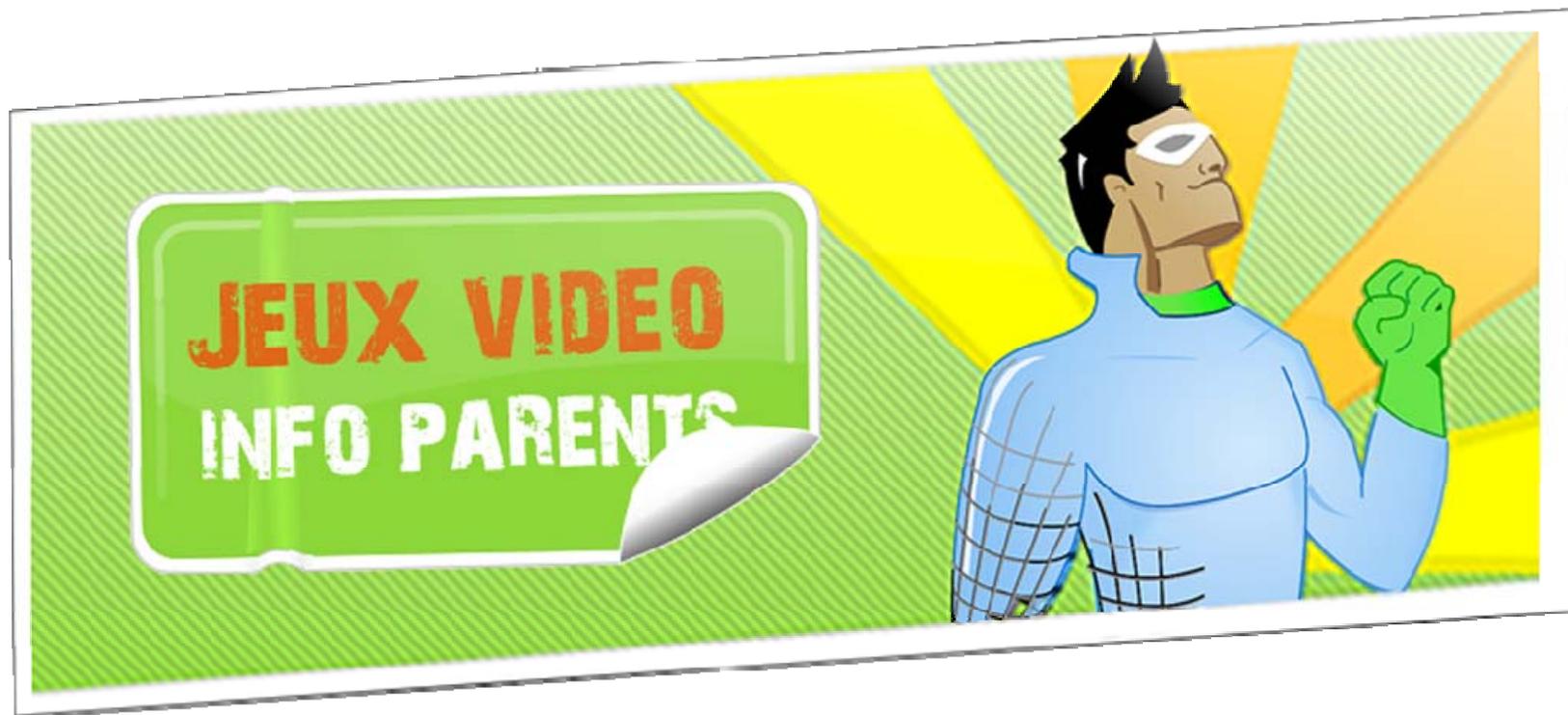
Le site reçoit le soutien de l'**INPES** (prévention "addiction")

netecoute.fr  
0820 200 000

si c'est pas net, on t'écoute

Soutenu par l'Union européenne





Soutenu par l'Union européenne



**JEUX VIDEO INFO PARENTS**

Thème : ■ ■ ■ ■

Retour Start Tout savoir sur les jeux vidéo Rechercher un jeu vidéo Partager son expérience ?

**Tout savoir sur les jeux vidéo**

Devenez maître des jeux vidéo et capable de faire un choix éclairé pour vos enfants. Intérêt du jeu, temps de jeu, possibilité de sauvegarde,... des informations indispensables pour permettre aux plus jeunes de se divertir sans risque.

**QUIZZ JEUX VIDEO**  
Que savez-vous sur les jeux vidéo?  
Testez vos connaissances

**Comprendre les jeux vidéo**  
L'univers des jeux vidéo en chiffres  
Les différents supports de jeu  
Les catégories de jeux vidéo  
Lexique sur les jeux vidéo

**Le contrôle parental**  
Sur l'ordinateur  
PC (Windows Vista)  
Mac OS X (Leopard / Snow Leopard)  
Sur console  
Nintendo Wii  
Nintendo DSi  
Playstation 3  
Playstation Portable  
Xbox 360 / Xbox Live  
Sur mobile  
iPhone / iPhone Touch  
Dans le jeu  
World of Warcraft

**3 Qui est PEGI?**  
Classement des jeux vidéo par âge  
Les contenus inappropriés

**Jeux vidéo et argent**  
Du jeu gratuit au payant  
Connaitre les règles  
Attention aux moyens de paiement

**Jouer sans risque**  
Précautions à prendre  
Réagir face à une consommation excessive  
L'addiction aux jeux vidéo, un mythe ?

association e-enfance  
net ecoute 0820 200 000  
inpes Institut national de prévention et d'éducation pour la santé

# INFORMATION GENERALE SUR LES JEUX VIDEO

- **Comprendre les jeux video**
  - Différents univers
  - Supports de jeu
  - Catégories
  - Lexique (+ de 300 mots)
- **Contrôle parental**
- **PEGI et PEGI online**
- **Jeux vidéo et argent**
- **Jouer sans risque**

**JEUX VIDEO INFO PARENTS**

Thème : ■ ■ ■

Retour Start Tout savoir sur les jeux vidéo Rechercher un jeu vidéo Partager son expérience ?

Recherche par type de jeu vidéo

Type de jeu  Age conseillé  Trouver

OU

Recherche par nom de jeu vidéo

Tapez ici le nom du jeu recherché Trouver

**Jeux vidéo récents**

|  |                                       |    |  |
|--|---------------------------------------|----|--|
| <b>Star Wars : Le Pouvoir de la Force</b>        | Jeu Beat Them All - sortie 04/12/2009 | 16 |  |
| <b>Grand Chelem Tennis</b>                       | Jeu de sport - sortie 01/12/2009      | 3  |  |
| <b>Plus Belle la Vie : le secret du Dr Livia</b> | Jeu d'aventure - sortie 27/11/2009    | 7  |  |
| <b>SOS Fantôme</b>                               | Jeu de plateforme - sortie 13/11/2009 | 12 |  |
| <b>Cities XL</b>                                 | Jeu de gestion - sortie 08/10/2009    | 12 |  |

Soutenu par l'Union européenne

## RECHERCHER UN JEU

- ★ Par titre
- ★ Par type de jeu
- ★ Par âge

JEUX VIDEO  
INFO PARENTS

Thème : ■ ■ ■

Retour Start Tout savoir sur les jeux vidéo Rechercher un jeu vidéo Partager son expérience ?

## Lego Batman



**Description du jeu vidéo** **Caractéristiques** **Avis e-enfance**

**Prise en main**  
Jeu de plateforme sorti le 09/10/2008  
Evolution du personnage : Oui via la collecte de points

**7** 

L'univers de Gotham City dans le jeu est fidèle à celui de la série originale, c'est-à-dire relativement sombre. Le joueur est régulièrement amené à se battre contre de nombreux adversaires. Cependant, le fait de jouer le rôle des personnages LEGO permet de prendre du recul par rapport à ces combats et enlève une grande partie de l'angoisse liée à l'environnement.

**Temps de jeu**  
12 heures

**Nombre de joueurs**  
2 joueurs

**Possibilité de sauvegarde**  
Points de sauvegarde à chaque fin de niveau

Vidéos

Partager cet article

Cette fiche vous a-t-elle été utile ?  
Cliquez sur une étoile pour valider votre vote.

★ ★ ★ ★






## FICHE DE JEU

### Description du jeu

- Personnages
- Scenario
- But du jeu
- Intérêt du jeu

### Caractéristiques

- Prise en main
- PEGI et PEGI online
- Temps de jeu
- Nombre de joueurs
- **Sauvegarde**
- **Options payantes**

**Avis d'e-enfance**, avec la psychologue co-fondatrice de l'association, Béatrice Copper-Royer : **Aspects positifs** du Jeu

# Une application mobile unique

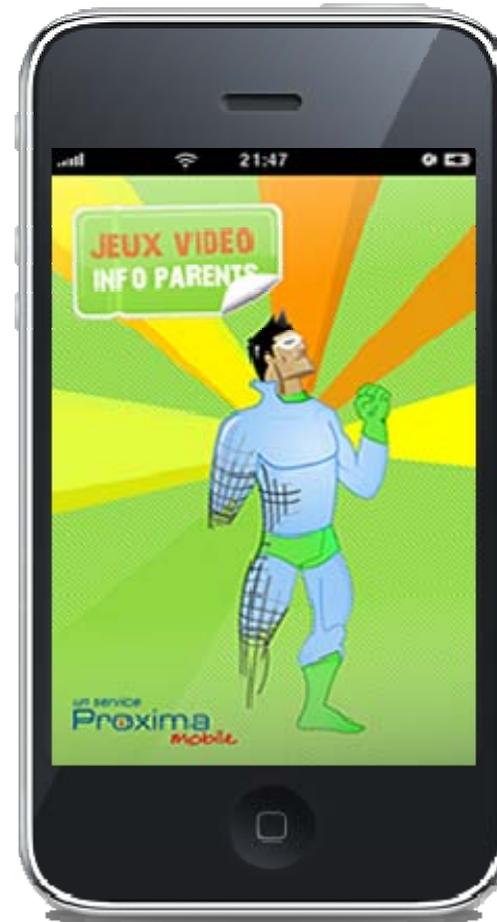
Après le succès du site Internet :  
100.000 visiteurs la 1ère semaine

e-Enfance crée une nouvelle  
application mobile

L'application a reçu le soutien de:

- Secrétariat d'Etat à l'Economie Numérique
- DUI

Lancée le 18 Février 2010 dans le cadre  
du portail Proxima Mobile





# Jeux VIP Scanner

**JEUX VIDEO  
INFO PARENTS**

un service **Proxima mobile**

association **e-enfance**

Plus de 700 fiches pratiques pour accompagner les familles dans l'univers des jeux vidéo.

Contenu du jeu, options payantes, possibilités de sauvegarde, temps de jeu et avis de la psychologue de l'association **e-enfance**

Visiez le code-barre d'un jeu pour un accès direct à ses caractéristiques

OU

Recherchez le jeu dans notre base constamment mise à jour

Accueil Scanner Recherche

- Application gratuite
- Plus de 700 fiches sur les jeux vidéo accessibles via le mobile sur le lieu de vente
- Actualisation en permanence
- 2 modes d'accès:
  - via l'index des jeux récents
  - via le Scan du code barre sur la jaquette du jeu





# Jeux VIP Scanner



## La technologie de reconnaissance optique la plus performante au service des parents :

1. Positionner l'objectif du téléphone (APN) devant le code barre.
2. Appuyer sur « Scanner »
3. Scan du code barre en 1 sec
4. Affichage automatique de la fiche descriptive complète du jeu reconnu

→ Une application simple et agréable à utiliser sur le lieu d'achat





# Jeux VIP Scanner



## Navigation fluide dans la Fiche descriptive du jeu demandé :

- Description du jeu (Scénario, but du jeu...)
- Caractéristiques du Jeu (PEGI, **sauvegarde**, **argent**...)
- Avis d'e-enfance (rédigé avec une psychologue)
- Images du jeu vidéo
- Videos du jeu
- Partage



## Pistes à suivre Information - Prévention

### Développer la Prévention : **Information des Parents**

- Campagnes d'information (Santé – Inpes)
- Développer des outils pédagogiques et leur distribution:
  - avec les industriels (Pegi, contrôle parental console avec limite temps de connexion)
  - associer les distributeurs (informations sur points de vente cf. application mobile JeuxVIP – renforcer information+contrôle 18+)
- **Sensibiliser dès le plus jeune âge** les enfants aux limites d'âge et à une pratique encadrée : inclus dans les interventions sur les bonnes pratiques du numérique dans les écoles cf. association e-enfance, à inclure dans une refonte du B2i..
- Développer les centres de Traitement spécialisés sur le jeu excessif sur le territoire

e-enfance

netecoute.fr  
0820 200 000

si c'est pas net, on t'écoute

Soutenu par l'Union européenne



## Pistes à suivre

### 2 axes : Temps de Jeu et Monétisation

Encadrer le **temps de jeu** :

-Pratique de **Jeu Responsable** des industriels du jeu vidéo : mise en place de **modérateurs de temps** (horloge, auto-limitation temps de jeu, décompte, visualisation de la fréquence de jeu...) en lien avec un compte parents.

- **Fatigue de l'avatar** au bout d'un certain temps de jeu

- Généralisation de contrôle parental sur le modèle de la Xbox (Microsoft) : limite d'âge (Pegi) + **limitation temps de jeu**

- **Sauvegarde** : élargissement à tous les jeux la possibilité de sauvegarde à tout moment

Encadrer les outils de **monétisation** (2<sup>ème</sup> source de problèmes lié aux jeux):

-Ne pas autoriser les **modes de paiement** type SMS+, Audiotel sur les jeux/sites dédiés aux plus jeunes

- Proposer des solutions liées à un **compte administrateur (Parents)** et un compte utilisateur (enfant) avec crédit à dépenser sur Internet

Transparence : (**CGU**) / Information régulière (hebdo, mensuel) au parent sur temps et dépense en ligne de son enfant

**Merci**

[www.jeuxvideoinfoparents.fr](http://www.jeuxvideoinfoparents.fr)  
Application iPhone : JeuxVIP

**Contact association e-enfance**  
Justine Atlan  
Directrice  
[j.atlan@e-enfance.org](mailto:j.atlan@e-enfance.org)

