



Émission : La Semaine des Médias 2016 : « Le respect dans un monde numérique »

Production : RTS (Izabela Rieben, Aline Moser), Chocolat Productions (Mathieu Hofner)

Durée : 13 minutes environ.

Public concerné : 9 – 12 ans

Émission en médiathèque mais également consultable sur le site RTS Kids : <https://kids.rts.ch/> et sur le site de l'émission : <http://www.semainedesmedias.tv>

Diffusion : chaque jour du 7 au 11 mars 2016 sur RTS Deux aux alentours de 10h15 (à 10h40 le mercredi 9)

FICHE PÉDAGOGIQUE N°4/5

La Semaine des Médias 2016

Le respect dans un monde numérique

4. Sur les écrans, je respecte les règles du jeu

Résumé

Consoles de jeux, jeux en ligne, tablettes et smartphones : à quoi servent les jeux vidéo ? Quel encadrement privilégié ? Que signifie la réglementation d'âge PEGI et à quoi sert-elle ? Comment crée-t-on un jeu pour les enfants ?

Avec Nicolas Akladios, président de Swiss Gamers Network - vice-président de la Swiss Interactive Entertainment Association (SIEA) et Stéphane Donnet, co-fondateur de WitchLake Studio.

Enjeux pédagogiques

S'interroger sur le rôle et l'utilité des jeux vidéo

Identifier certains dangers

Réfléchir au bon usage des normes (règles parentales, 3-6-9-12, norme PEGI)

PER / Disciplines et thèmes concernés :

Formation générale (FG) - MITIC

FG 11 - Exercer un regard sélectif et critique...

2 ... en exprimant ses préférences et en échangeant avec ses pairs sur ses perceptions et ses plaisirs

3 ... en utilisant les connaissances et l'expérience acquises pour argumenter ses choix de loisirs et de consommation des médias

FG 21 – Décoder la mise en scène de divers types de messages...

1 ... en analysant à partir des supports les plus courants et en utilisant leur forme pour réaliser d'autres productions

2 ... en découvrant la grammaire de l'image par l'analyse de formes iconiques diverses

FG 31 - Exercer des lectures multiples dans la consommation et la production de médias et d'informations...

1 ... en étudiant les manifestations de la "société de l'information et de la communication" et certaines de ses conséquences

4 ... en analysant les formes et les finalités de sites Internet et de supports électroniques

Formation générale (FG) – Santé et bien-être

FG12 - Reconnaître ses besoins fondamentaux en matière de santé et ses possibilités d'action pour y répondre...

1 ... en reconnaissant diverses situations d'amitié, de conflit, de fatigue, d'encouragement, de stress, ...

3 ... en repérant des conduites à risques (liées à des situations routières, de dangers, de violence, ...) et en cherchant des réponses appropriées

4 ... en identifiant des ressources internes ou externes pour agir en situation

FG 22 - Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...

2 ... en identifiant plusieurs comportements possibles dans diverses situations (encouragement, amitié, conflit, fatigue, stress, danger, ...)

3 ... en identifiant des situations à risque pour soi et les autres

Comprendre le développement d'un jeu vidéo et la cible que les jeunes enfants représentent pour les concepteurs de jeux

Identifier les mécanismes des développeurs pour happer l'attention des joueurs

Assimiler quelques règles de base d'un comportement sain et réfléchi avec les jeux vidéo

1. Recommandations d'utilisation, règles parentales

Pourquoi joue-t-on aux jeux vidéo ?

Le Centre du jeu excessif, unité spécialisée du CHUV identifie plusieurs motivations : recherche de divertissement, de plaisir et d'excitation, d'expérience différente, d'interaction sociale, mais aussi d'un espace qui permette de s'exprimer sans critique ou jugement sur l'apparence physique, la sexualité ou l'âge.

L'unité du CHUV identifie d'autres motivations qui peuvent s'avérer problématiques : considérer le jeu comme une échappatoire aux problèmes quotidiens (école, amis, famille) ou aux difficultés émotionnelles (faible estime de soi, insécurité, déprime), recherche de reconnaissance.

Demander aux élèves d'énumérer leur-s propre-s motivation-s : suspense, s'identifier au personnage, s'évader dans un monde imaginaire, travailler sa concentration, ... ?

01 :40 / **Dans l'émission, la plupart des enfants interrogés est encadrée par des règles parentales, horaires en particulier. À quoi servent ces règles ?**

Dans l'émission, les enfants interrogés apportent plusieurs pistes intéressantes ; difficultés à se fixer des limites, addiction, mauvaise humeur, agressivité, ... Quelles autres pistes les élèves imaginent-ils ?



Le centre du jeu - CHUV, dresse plusieurs conséquences néfastes liées à une surconsommation des jeux vidéo (et d'Internet) :

Conséquences émotionnelles : Besoin de passer de plus en plus de temps à jouer aux jeux vidéo. Sentiment de vide lorsqu'on est déconnecté. Troubles anxieux et dépressifs. Irritabilité si l'on est dérangé dans sa pratique et incapacité à s'arrêter.

Conséquences physiques : Manque de sommeil ou sommeil irrégulier. Manque d'appétit, perte de poids, malnutrition. Maux de tête chroniques, fatigue visuelle. Syndrome du tunnel carpien, maux de dos. Troubles musculo-squelettiques. Vertiges.

Conséquences relationnelles : Isolement. Conflits avec l'entourage proche lorsque celui-ci tente de contrôler/interdire l'utilisation excessive des écrans. Mensonges et tricheries au sujet de la pratique. Abandon des autres activités de loisirs. Mise en danger de relations significatives (famille, amis).

Conséquences professionnelles : Difficultés scolaires (baisse de la performance, absentéisme voir échec) et professionnelles.

FG 32 - Répondre à ses besoins fondamentaux par des choix pertinents...

2 ... en reconnaissant ses pouvoirs, ses limites et ses responsabilités dans diverses situations

3 ... en prenant conscience des conséquences de ses choix personnels sur sa santé

4 ... en adaptant ses comportements dans diverses situations (encouragement, amitié, conflit, stress, ...)

5 ... en identifiant les situations à risques pour soi et les autres (consommation d'alcool ou de drogues, jeux dangereux, ...)

7 ... en mobilisant les structures de médiation ou les ressources existantes

Capacités transversales

Collaboration

Connaissance de soi

Juger de la qualité et de la pertinence de ses actions.

Des études réalisées dans différents pays estiment qu'entre 1 et 10 % de la population présenterait une utilisation problématique des jeux vidéo et/ou d'Internet. Les hommes seraient plus touchés que les femmes.

03'10 / Combien de temps devrait-on passer sur les écrans, selon les spécialistes ?

Nicolas Akladios, Président de Swiss Gamers Network (association de joueurs) et vice-président SIEA (éditeurs de jeux vidéo) : Les spécialistes recommandent que le jeu vidéo s'intègre dans la semaine d'activités de l'enfant (école, devoirs, relations sociales, activités sportives, hobbies, etc.). Le jeu vidéo doit être un divertissement qui vient s'ajouter aux autres activités nécessaires au développement de l'enfant, sans prendre le pas sur ces dernières.

L'Académie américaine des pédiatres recommande une à deux heures de médias de divertissement chaque jour aux enfants et même aux adolescents, de préférence avec un contenu de qualité. La majorité du temps libre devrait être consacrée à utiliser son imagination pour jouer (lire, s'adonner à des hobbies, jouer dehors...)

03:45 / Que dit la « règle des écrans 3 – 6 – 9 – 12 », élaborée par le psychiatre Serge Tisseron ?



3 : Pas d'écran avant 3 ans

L'enfant a besoin d'interagir avec son environnement en utilisant ses cinq sens. Les activités motrices et l'interaction doivent être privilégiées.

6 : Pas de jeu vidéo avant 6 ans

L'enfant a besoin de créer et notamment de construire la représentation de l'espace en trois dimensions. Il doit imaginer, jouer, bricoler avec son environnement.

9 : Pas d'accès à Internet avant 9 ans

Dès 9 ans, l'enfant peut être introduit à l'outil Internet et à ses dangers : intimité, droit à l'image, indélébilité... Il doit toujours être accompagné.

12 : Internet dès 12 ans seulement, avec un encadrement des parents

L'enfant peut surfer seul sur Internet dès 12 ans, avec un encadrement parental qui définit les horaires et les sites adéquats. Il ne devrait pas y avoir accès dans sa chambre.

La règle 3-6-9-12 a été adoptée par l'Association Française des Pédiatres Ambulatoires (AFPA).

2. Norme PEGI

04:00 / Qu'est-ce que la « norme PEGI » ?

La norme PEGI (Pan-European Game Information, ou « système européen d'information sur les jeux ») est un système de classification par âge en fonction du contenu des jeux électroniques et vidéo. Le système PEGI est utilisé et reconnu en Europe (30 pays y compris la Suisse), et bénéficie du soutien de la Commission européenne. Il est considéré comme un modèle d'harmonisation européenne en matière de protection de l'enfance. Depuis

2015, la classification PEGI est étendue aux applications sur appareils mobiles via Google Play.

Comment identifier les recommandations de la norme PEGI ?

Deux systèmes iconographiques catégorisent les jeux :

- Le premier est un carré blanc ou coloré avec un chiffre au centre qui illustre l'âge minimal recommandé. La classification se divise en 5 classes d'âge : 3 ans, 7 ans, 12 ans, 16 ans et 18 ans.
- Le deuxième est un éventail de pictogrammes qui détaille le contenu du jeu (scènes de violence, langage grossier, sexe, drogue, jeux de hasard, possibilité de jouer en ligne, etc.).

Exercice en classe : pour chaque classe d'âge, attribuer la bonne définition.

1. PEGI 3 (c)
2. PEGI 7 (a)
3. PEGI 12 (e)
4. PEGI 16 (b)
5. PEGI 18 (d)

- a. Certaines scènes et certaines images peuvent effrayer les enfants.
- b. Représentation de la violence ou de la sexualité semblable à la réalité. Langage grossier extrême, tabac, drogue, activités criminelles.
- c. Violence dans un contexte comique (type cartoon). Le personnage principal est imaginaire. Pas d'image ou de son effrayant, pas de langage grossier.
- d. Violence réelle et particulièrement crue, peut susciter un sentiment de dégoût.
- e. Violence graphique, personnages à figure humaine ou représentant des animaux identifiables. Grossièreté légère sans caractère sexuel.

Exercice en classe : pour chacun de ces pictogrammes PEGI, attribuer la bonne définition.



Le jeu contient...

1. Langage grossier
2. Discrimination
3. Drogue
4. Peur
5. Jeux de hasard
6. Sexe
7. Violence
8. Jeux en ligne

04:30 / À quoi sert la norme PEGI ?

Nicolas Akladios : Elle ne donne jamais d'informations sur le niveau de difficulté du jeu mais uniquement sur son contenu. Concrètement, cela signifie qu'un jeu interdit aux moins de 12 ans pourra peut-être être compris par un enfant de 10 ou 11 ans, mais qu'il risquera d'y voir des choses qui pourraient le déranger.

05:00 / Que faire si on assiste à une scène qui dérange, choque, suscite des questions ?

Nicolas Akladios : En parler à un adulte de confiance (parents, oncles et tantes, grand frère ou sœur, enseignant-e, médiateur-trice scolaire, etc.)

05:20 / Pourquoi souhaite-t-on, parfois, jouer à des jeux réservés aux « grands » ?

Nicolas Akladios : C'est la règle de la transgression que l'on observe dans d'autres domaines, pas uniquement celui des jeux vidéo. Souvent, lorsqu'on interdit à un enfant de faire quelque chose, il est tenté de le faire quand même pour voir ce que c'est, comment ça se passe et pourquoi on lui interdit de le faire. Dans les jeux vidéo, c'est pareil.

3. Création d'un jeu vidéo

07:50 / Comment les développeurs du jeu cité dans l'émission ont-ils déterminé l'âge-cible des utilisateurs ?

Après sa conception, le jeu a été analysé avec des spécialistes, notamment des psychologues. Ces experts n'ont pas uniquement observé les problèmes liés à la violence des scènes mais aussi les difficultés de compréhension par classes d'âge.

08:20 / Le dessin est un élément central des jeux pour les enfants. À quel-s élément-s le dessinateur est-il particulièrement attentif ? Pourquoi ?

Aux personnages, qui sont travaillés plus longuement que les décors. Ils donnent l'identité au jeu et permettent au joueur de s'identifier.

Pourquoi, dans ce jeu-ci, les personnages principaux sont-ils incarnés par des animaux ?

Les animaux parlent beaucoup plus aux jeunes enfants. Ils ont été humanisés grâce à des expressions, afin d'utiliser une « communication non-verbale » (gestes, attitudes) capables d'expliquer une situation sans avoir recours au langage ou au texte.

09:15 / Quel est le principal ennemi du concepteur de jeu vidéo ? Et comment le contre-t-il ?

L'ennui du joueur. Car dès que le joueur s'ennuie, il n'a plus envie de jouer. Pour l'éviter, le concepteur cherche à diversifier le jeu : nouveaux mondes, pouvoirs, capacités au fil des niveaux. Quant au « level designer » (ou le « créateur des niveaux »), il s'assure que la difficulté soit croissante.

4. Conclusion

11:20 / Quelle est l'activité ludique principale des enfants de 6 à 13 ans en Suisse ?

Les jeux en dehors de tout écran. Si, dans la semaine, 61% des 6-13 ans jouent aux jeux vidéo ; 89% jouent en dehors de tout écran et 12% ne jouent jamais sur les écrans.



12:00 / Quels sont les conseils de l'expert de l'émission ?

- Parler avec ses parents des jeux vidéo, les choisir avec eux.
- Profiter de sa passion des jeux vidéo pour échanger avec ses amis et sa famille.

L'association Swissgamers, présidée par l'expert Nicolas Akladios et parrainée par le psychiatre Serge Tisseron, édicte également les conseils suivants :

- Définir une durée maximale d'utilisation
- Limiter l'utilisation des jeux vidéo stressants et violents
- Placer l'ordinateur dans un espace commun de la maison

- Préférer les jeux vidéo en équipe plutôt qu'en individuel
- Faire des pauses pendant la pratique de jeu
- Planifier des activités stimulantes de remplacement
- Parler à des personnes de confiance de la problématique
- Penser à ce qui motive la diminution de la pratique
- Solliciter des professionnels si besoin

Pour aller plus loin

<http://www.swissgamers.net/>

Swiss Gamers Network, association à but non lucratif de joueurs en Suisse, prônant une pratique responsable du jeu vidéo. Le psychiatre et psychologue Serge Tisseron est le parrain de l'association.

<http://siea.ch/fr/>

SIEA - Swiss Interactive Entertainment Association. Association dont le but est de servir d'interlocuteur à la société, au milieu politique, aux associations et aux parents pour tout ce qui touche aux jeux électroniques et vidéo.

<http://www.sergetisseron.com/3-6-9-12/>

Serge Tisseron, psychiatre, docteur en psychologie, membre de l'Académie des technologies, chercheur associé à l'Université Paris VII Denis Diderot (CRPMS). Repères « 3-6-9-12, pour apprivoiser les écrans ».

http://www.pegi.info/ch_fr/index/id/987

Normes PEGI, Pan European Game Information.

Émissions de télévision :

<http://www.rts.ch/play/tv/specimen/video/les-jeux-video-ne-sont-pas-si-mauvais-pour-les-ados?id=5000672>

Specimen « Les jeux vidéo ne sont pas si mauvais pour les ados », 19.06.2013

<http://www.rts.ch/emissions/temps-present/societe-moeurs/5848023-les-jeux-video-a-la-conquete-du-monde.html>

Temps présent « Les jeux vidéo à la conquête du monde », 26.06.2014

<http://www.rts.ch/play/tv/loireille-des-kids/video/jeux-video?id=4358357>

L'Oreille des Kids « Les jeux vidéo », 17.10.2012

Sélection d'outils :

<http://www.swissgamers.net.preview10.oxito.com/wp-content/uploads/2015/09/SGN-Brochure2015-web-FR.pdf>

Brochure (PDF) éditée par Swissgamers Network avec la collaboration de Serge Tisseron : « Au secours : mes enfants sont scotchés aux écrans »

http://www.jeu-excessif.ch/pdf/formation/2012/CJE_rapport_internaute.pdf

Brochure (PDF) du Centre du jeu excessif, unité spécialisée du CHUV (www.jeu-excessif.ch / <http://stop-jeu.ch/>) : « 20 réponses sur les troubles liés aux jeux vidéo et à internet »

<http://www.witchlake.ch/#!/foxtrotte/c1i8u>

Le jeu Fox Trotte sur le site du studio neuchâtelois Witchlake.

Esther Freiburghaus, journaliste RP, Chocolat Productions, Mars 2016.

