

# Génération Numérique

**Mercredi 9 décembre - Jeudi 17 et vendredi 18 décembre**

## 1- Jeux vidéo

1972 : Premier jeu vidéo « Pong » (sorte de jeu de tennis)

1985 : « Mario ». A partir de ce jeu, la démocratisation du jeu vidéo est en marche.

Moyenne d'âge des joueurs de jeux vidéo : **41 ans**

### Rôles :

- Moyen de socialisation (ex : DS XL, consoles interactives pour personnes âgées la « wii » ; jeux de logique, de mémoire qui stimulent)
- moyen de se divertir (ex : Call of Duty, Animal Crossing...)

### Quelques chiffres :

En 2014, chiffre d'affaire = 75 milliards d'euros dont 4,9 milliards pour la France.

31 millions de joueurs aujourd'hui.

Parmi les joueurs, 61% jouent régulièrement : 40% des joueurs sont des parents, 65% des parents jouent avec leurs enfants.

La population des joueurs est mixte : 50% hommes, 50% femmes.

Les jeux s'adressent davantage à des tranches d'âges qu'à des individus en fonction de leur sexe.

Temps moyen consacré par semaine = **12 heures**

GTA s'est vendu à 1 951 000 exemplaires rapportant près de 114 millions d'euros.

### Quelques types de jeux (les plus vendus sur le marché actuellement)

- **Jeux en FPS** (First Person Shooter) : reposent sur le principe « je vise, je tiens ». Jeux de guerre. Jeux violents.
- **Les STR** (Stratégie en Temps Réel). Ex : Generals 2. Jeux de stratégie qui demandent de réfléchir ! un peu...
- **Jeux de sport**. Ex : Fifa.com. Permettent de « se défouler ».

- **Jeux de course**, divers et variés joués autant par les filles que les garçons. Apprendre sur simulateur qui d'après une étude scientifique, facilite l'apprentissage, développe des réflexes...(les pilotes d'avion apprennent sur simulateur)

*Notion de « **publicité intelligente** » : en fonction de nos recherches documentaires, de notre profil, publicité ultra ciblée.*

*Notion de « **matraquage publicitaire** » : association automatique d'un slogan d'une chanson à une marque (ex : Carglass, Haribo...)*

- **Les MMORPG** (Massively Multiplayer Online Role Playing Game) : jeux de rôles en ligne et en réseau qui peuvent avoir des aspects positifs ou négatifs :
  - + Se créer un réseau d'amis pour des gens timides et réservés
  - + Utiliser les langues étrangères pour échanger avec des joueurs du monde entier.
  - Pas de sauvegarde en cours de jeu possible : on passe plus de temps que prévu
  - Jeux sans fin (je cale mon emploi du temps en fonction du jeu vidéo) : Addiction. On devient des « no live » (= on passe tout son temps libre à jouer)

*Notion d' « **addiction** » :*

*A ne pas confondre avec le **Geek**: (mot anglo-amér. A prononcer **Guick**) personne passionnée par les technologies de l'information et de la communication, en particulier par Internet.*

*Conséquences d'une addiction : manque de sommeil, fatigue accrue, confusion entre vie réelle et virtuelle...*

*Comment savoir si « je suis addict » ? Se poser ces 3 questions :*

- *Combien de temps je passe à jouer sur les jeux ?*
- *Avec qui ?*
- *En dehors, ai-je une vie ? ai-je d'autres activités ?*

*Comment guérir ?*

- *Accepter et « reconnaître » son addiction*
- *Trouver des stratèges pour « décrocher » :*  
*Ex : revendre son personnage sur Internet, le confier à un autre joueur (déculpabilisation)*  
*Retrouver ces jeux en jeux de plateau (ex : Civilisation) ou en grandeur nature qui permet de mieux gérer le temps, ou s'inscrire dans une association de jeux de rôles.*  
*Avoir recours à l'aide d'un psychologue.*

- **Les Jeux d'action.** Ex : GTA5 (Grand Theft Auto Five). PEGI 18. Jeu ultra violent. Discrimination sexuelle et raciale. Message négatif.

*Argument de vente des jeux : avant figurait la mention « déconseillé aux moins de 18 ans ». Désormais « conseillé au-dessus de 18 ans ».*

*Notion de violence : problème du recul nécessaire quand on est trop jeune. Choc possible dans l'inconscient qui peut entraîner des crises d'angoisse.*

*Nécessité de prendre le temps de parler sur les images choquantes pour analyser le message, les photos (ex : séance de torture).*

- **Les Casual Games** : destinés à tous quel que soit l'âge. Règles simples. Ce sont les femmes de 30/40 ans les plus joueuses.

Aspects positifs : amener les gens aux jeux vidéo, passer un bon moment en famille.

Aspects négatifs : jeux très addictifs (couleur, musique, messages...) car entraînent la perte de « vie » que je récupère soit par le biais des réseaux sociaux, soit en attendant 20 minutes, soit par leur rachat, soit en changeant l'heure et la date des ordinateurs (attention dans ce cas à l'obsolescence programmée de l'ordi)

- Les jeux d'argent : interdits par la loi aux mineurs. Jeux très addictifs (au départ on joue des points puis de l'argent). Vigilance oblige !
- Les Serious-games : reflet de la vie réelle pour tous les âges, toutes les situations ou thématiques (passer le permis, le bac, histoire, environnement...)

**A conseiller** : « 2025 ex machina », un serious game pour expliquer la vie sur le Web aux ados. Cf. Serious-game.fr

« Share the Party » sur You Tube réalisé par la CNIL (Commission Nationale Informatique et Liberté, qui permet de comprendre l'impact de mes publications sur Internet soit sur ma vie, soit sur la vie des gens qui m'entourent).

**A noter** : Selon une étude, les jeux vidéo peuvent avoir un impact positif sur la santé (utilisation 15 à 20 mn par jour). Ex : Mario. Ils permettent :

- Une meilleure dextérité
- Un repérage dans l'espace
- Amélioration de certains troubles de la vision
- Soulager la douleur (libérer une hormone, l'endomorphine)

## 2- Internet

### Quelques chiffres :

En 2014, 35% d'internautes dans le monde soit 2 484 915 152 Terriens.

Les sites les plus visités :

- Google
- Facebook
- You Tube
- \* Yahoo
- \* Baidu (chinois)

En France, le temps passé = **4,1 heures par jour** sur un ordinateur et 1 heure sur le mobile.

Secteur prédominant sur Internet : **la pornographie.**

Cf. chiffre d'affaire : pornographie 80 milliards d'euros, Google 60 milliards, Facebook 8 milliards.

Pourtant la pornographie ne représente que : 12% des sites

30% des téléchargements

40% des sites les plus visités

**Un ado sur 3 a de la pornographie sur son portable.**

Les pays les plus gros consommateurs de pornographie : les **Etats-Unis** et le **Japon.**

Quand ? le dimanche matin.

12% des femmes et 20% des hommes avouent consulter des sites pornos sur leur lieu de travail.

Avec Internet, on a un accès facile, de plus en plus jeune.

### Conséquences :

- Des jeunes de plus en plus « complexés » par leur physique (problème d'image du corps véhiculée par les médias ; les apparences sont parfois trompeuses)
- Un rapport à la sexualité marqué par la violence (comportement vu dans le porno)
- Passage à l'acte « pour faire plaisir à l'autre », sans être forcément prêt psychologiquement.

Nécessité de parler de la sexualité simplement avec d'autres adultes, des frères et sœurs, amis de la famille... mais pas sur des forums ou sur internet. Briser ce réel

tabou sur la sexualité dans notre société. (cf. la représentation de la sexualité dans la publicité. « Merci Photoshop ! »)

### 3- Les réseaux sociaux

L'ancêtre des réseaux sociaux = les blogs qui servaient à échanger des informations.

**Blog** = « définition d'un journal intime que tout le monde peut voir ».

**A retenir :**

- Internet n'est en aucun cas un espace privé ; c'est un espace public.
- Tout ce qui est publié sur internet aujourd'hui est publié pour très longtemps (les sites internet sont enregistrés sur des serveurs. Blog = 5 ans de mémoire, Twitter = 10 ans)

Conséquences :

- Vérifier le e-réputation (un patron sur 2 vérifie sur internet l'identité)
- Il n'est pas si facile de porter plainte pour diffamation (ex : Amandine du 38)
- Pour illustrer l'aspect public d'internet : cf. vidéo sur la voyance « Amazing Mind reader » : « toute votre vie est en ligne ».  
[www.safeinternet](http://www.safeinternet)

#### Facebook

2004 The Facebook (= trombinoscope / identité des étudiants créé par Mark Zuckerberg, étudiant à Harvard University)

2006 Facebook (ouverture au reste du monde)

Sources de financement :

- publicité
- revente des données personnelles (tél, adresse...)
- applications et jeux en lien avec profil sur Facebook

Inscription : lire les conditions d'utilisation. « Obligation » d'accepter ces conditions.

**Instagram** : application à installer pour faire des photos (15 " max) qui permet de capturer et partager (la géolocalisation peut être enlevée) ; appartient à Facebook. Mêmes couleurs, mêmes conditions.

Snapchat : application photos et vidéos de courte durée (10"). Possibilité de rajouter des commentaires, des smileys, des filtres sur ma story, sur mon portable. Je choisis

la durée de 1 à 10" mais la photo ne disparaît pas (elle est gardée 2 mois au minimum). Les amis peuvent faire des captures d'écran sans en avertir le concerné).

Attention : mise à jour récente de Snapchat avec modification des conditions.

**Selfies** : les selfies permettent de se prendre en photo soi-même.

Droit à l'image = accord écrit et signé de la personne ou des parents pour les mineurs.

En France, on a la responsabilité pénale à partir de 13 ans. Avant cet âge, ce sont les parents qui endossent la responsabilité (casier judiciaire)

### **Tableau des sanctions pénales :**

Injures		12 000€ d'amende
Racisme	6 mois de prison	30 000€
Usurpation d'identité	1 an	15 000€
Harcèlement	2 ans	30 000€
Incitation haine/	1 an	45 000€
Violence		
Discrimination	3 ans	45 000€
Diffamation	3 ans	45 000€
Droit à l'image	1 an	45 000€
Photos à caractère	5 ans	75 000€
Pornographique		
Insulter un professeur	: 2 X 12 000€ d'amende	

### **Observation de 2 comptes Facebook :**

- 1- En France, on a le droit à l'anonymat sur Internet (pseudo)
- 2- Il est facile de se faire passer pour un profil (identité) que je ne suis pas.
- 3- Des règles de sécurité à appliquer (comme dans la rue) : ne pas accepter de rencontrer quelqu'un sur Internet, de donner son numéro de téléphone.
- 4- Paramétrer son compte Facebook (en haut à droite) (1h30 à 2 heures pour paramétrer ; vérifier ses paramétrages tous les 3 mois). Avec qui suis-je ami ? Paramètres et outils de confidentialité (cf. Général ; à conseiller « personnalisé »)

**Contactez la CNIL par mail ou tél pour toute question :**

Site de la CNIL (Commission nationale de l'informatique et des libertés) :  
[http :www.cnil.fr](http://www.cnil.fr) ou au 01-53-73-22-22

**CNIL.jeune.fr**

- Vérifier l'information sur internet
- Préserver la vie privée
- Utiliser avec intelligence les sites
- Droit à l'oubli sur les réseaux sociaux ?