

Compte Rendu : Rencontre d'informations autour des dangers d'Internet

ETRE PARENT EN BAUGES
Dans le cadre du Café des parents
organisé par les Amis des Bauges...



Rencontre d'information pour les parents d'Ados

« Les dangers du numérique, d'Internet et
des réseaux sociaux pour nos Ados »

**Le Vendredi 20 Mars de 20h à 22h
dans les locaux des Amis des Bauges**

Soirée organisée en partenariat avec le collège et qui fera suite à l'intervention de l'association Calysto auprès des élèves.

Soirée de sensibilisation des parents aux usages et risques des outils du numérique par les Ados (réseaux sociaux, addictions aux jeux vidéos, sécurité sur Internet, cyber harcèlement...)

L'accueil des participants (et des ados qui souhaitent participer) se fera à partir de 19h45.

Intervenant : Association Calysto

<http://www.association-calysto.fr/>



Autour de l'utilisation des téléphones portables

Les jeunes ont, de manière générale, leur 1^{er} portable dès l'entrée en 6^{ème}. 2 risques principaux sont identifiés autour de l'utilisation du portable :

- Les risques sur la santé, liés aux ondes émises par les portables. 2 solutions sont évoquées pour éviter un contact trop fort avec ces ondes : placer le plus souvent le téléphone en mode « Avion » et utiliser des accessoires permettant d'éloigner le portable du cerveau (les kits main-libre notamment)
- Le risque de piratage des données contenues dans les téléphones : Afin de pouvoir avoir accès à des données extérieures sur mobile, 2 technologies sont disponibles : le Bluetooth (le Bluetooth ne permet pas un accès à internet mais permet de connecter deux appareils ensemble tél, tablette-clavier, enceinte-ordi...) et la Wifi. Fréquemment les ados (et les adultes!) laissent leurs portables connecter à l'une ou l'autre de ces technologies, ce qui permet aisément d'avoir accès à distance aux informations qu'ils contiennent.

Remarques diverses : 20% des Ados dorment avec leur portable allumé et 10% d'entre eux l'utilisent pendant la nuit.

L'application mobile SNAPCHAT : elle permet à l'utilisateur de prendre et diffuser des photos (ou de courtes vidéos) afin de les diffuser à son réseau d'« Amis ». A 1^{ère} vue la diffusion de ces photos ou vidéos semble éphémères puisque le diffuseur choisit un délai de parution, au-delà duquel la photo ne sera plus disponible. Une mise en garde est faite sur le « leurre » que représente l'aspect éphémère de la parution. Plusieurs remarques :

- Chaque photo ou vidéo transmise reste 24h dans l'historique
- L'ensemble des éléments diffusés restent enregistrés sur des serveurs (5 à 10 ans) 30 jours minimum
- Toute diffusion peut faire l'objet d'une captation d'écran durant sa parution et par conséquent d'une utilisation libre par d'autres utilisateurs de l'application.

« En aucun la notion d'éphémère ne s'applique sur Internet, toute information y est publiée pour l'éternité » (à noter toutefois que depuis une loi parue en Mai 2014, il existe la possibilité de demander à Google de retirer des informations nous concernant sur Internet, cependant aucune certitude que la démarche aboutisse et les délais de retrait sont très longs)

L'application mobile INSTAGRAM : (propriété de Facebook), le principe est sensiblement le même que SNAPCHAT en retirant l'aspect de durée de publication. On peut diffuser les informations à l'ensemble des utilisateurs de l'application ou à un cercle plus restreint.

En plus de SNAPCHAT, INSTAGRAM intègre une notion de Géolocalisation, ce qui peut être relativement pervers, notamment lors de longues absences du domicile,... Nous y reviendrons mais l'ensemble des informations transmises via cette application devient propriété de la société Facebook qui est libre d'en faire ce qu'elle veut (revente pour des campagnes publicitaires,...)

Les Conditions Générales d'Utilisation : l'ensemble des applications citées et des réseaux sociaux conditionnent l'ouverture d'un compte, à l'acceptation (une case cochée qui vaut signature de contrat) de conditions générales d'utilisation, destinées à protéger les propriétaires des sites et applications et visant à leur assurer une utilisation libre et sans conditions de toutes les informations transmises via leur sites ou applications. Il est donc important de les lire pour en comprendre le sens et les conséquences.

Remarques diverses :

- « Internet est un espace public, même si on est tout seul derrière un écran, tout le monde peut voir ce que l'on met sur Internet »
- Le droit à l'image suggère l'accord écrit et signé des personnes présentes sur une photo avant sa diffusion.
- Pour ouvrir un compte Facebook, il faut avoir 13 ans : Aucune vérification ne sera effectuée mais cette limite d'âge coïncide avec l'obtention de la responsabilité pénale par les personnes. Aucune vérification ne sera faite sur l'âge des utilisateurs, le but étant toujours de protéger la société Facebook de tout recours.

Autour de la pratique des jeux vidéos

Remarques diverses :

- Le 1^{er} jeu vidéo (Pong) est sorti en 1972, Mario apparaît en 1985
- La moyenne d'âge des joueurs de jeux vidéo en France est de 41 ans

Le temps moyen passé à jouer aux jeux vidéo en France est de 12h par semaine (sur PC et console) et 2h par jour depuis une tablette ou un mobile

Différents types de jeu (en fonction des plus utilisés)

- Les First Person Shooter (FPS) : le principe est simple « je vise, je tire »
- Les jeux de sport
- Les MMORPG : ce sont des jeux de rôle en ligne et en réseau avec pour but de faire évoluer son personnage en lui faisant acquérir de nouveaux pouvoirs... ces jeux sont très addictifs puisque sans système de sauvegarde, les joueurs ont tendance à jouer plus que ce qui était envisagé au départ. De plus ces jeux sont sans fin puisque de nouvelles quêtes sont sans cesse développées.
- Les Serious Game : prenant le contrepied des dérives que peuvent entraîner une pratique trop importante des jeux précédents, les serious game ont l'objectif de développer de manière ludique un apprentissage pédagogique sur tout un tas de thématiques (histoire, maths, logique, motricité...)

Les risques qu'entraîne une pratique trop importante :

- Le « No life » : c'est le fait de se complaire dans ce monde virtuel et de s'enfermer dans cette pratique, au détriment de pratiques sociales, sportives, culturelles réelles.
- La difficulté pour les ados de prendre du recul par rapport aux images, et de comprendre que ce qui se passe dans les jeux vidéo n'est pas réel (exemple notamment du jeu GTA, ultra violent et discriminatoire).

Comment être en veille en tant que parents :

- Prendre connaissance des logos présentés sur les jeux vidéo et mettant en garde sur certains aspects des jeux. Pour information, certains jeux sont « conseillés » à partir d'un certain âge, ce qui implique qu'il n'y a aucune interdiction de les vendre. (Ils ne sont pas interdits en dessous d'un certain âge)
- Orienter les jeunes vers des jeux de plateaux ou des jeux de rôles à taille réelle, qui existent et sont plus enrichissant en termes d'interactions sociales.

« L'important est d'ouvrir le dialogue avec les ados afin de leur permettre de prendre du recul par rapport aux images et scénarios présentés dans les jeux »

Autour de l'utilisation d'Internet en général

L'intérêt de nombreuses utilisations d'Internet sont à souligner :

- Le Mur de la presse : comparatif de différents articles de presse traitant d'un même sujet et développant l'esprit critique.
- Le e-learning (apprentissage lié aux programmes scolaires) / reussite-bac.com (qui permet l'accès à des sujets du bac noté afin de savoir où l'on en est dans ses révisions) / Académie en ligne
- Des réserves sont émises sur le contenu que l'on peut trouver sur Internet, et sur la nécessité de croiser les informations provenant de plusieurs sources avant de les considérer comme vraies. Sur Wikipedia, l'historique d'un article permet de voir combien de fois il a été corrigé et ainsi de mesurer son degré de crédibilité

La pornographie sur Internet :

- Dans le même esprit que pour la création de compte sur les réseaux sociaux, l'accès aux sites pornographique (ENTRER/SORTIR) est destiné à couvrir les propriétaires des sites.

« Chez les Ados , l'interdiction de visionner des sites pornographiques, entraînent pour ceux qui le font quand même, un sentiment de honte, qui les empêchent le plus souvent d'en parler en aval »

- L'augmentation du visionnage de ce type de site chez les Ados peut entraîner une augmentation des complexes liés à leur corps (du fait de l'image du corps idéal véhiculé), des pratiques de plus en plus violentes et de plus en plus jeunes.

Quelle réaction en tant que parents ?

- Toujours entreprendre d'ouvrir le dialogue. Si cela est trop difficile pour les parents, il est possible de faire appel à d'autres adultes référents, proches du cercle familial.
- Les logiciels de contrôle parental (fourni obligatoirement par chaque fournisseurs d'accès (SFR,

Bouyguestel, Orange, Free...) s'avèrent assez efficace mais la contrainte est qu'ils peuvent aussi bloquer rapidement toute navigation sur Internet (du fait de blocage de mots clés, de contenus...)

- Le logiciel Adblock+ : il permet de bloquer toutes les publicités à caractère pornographique (très efficace)

« De manière générale, il est conseillé aux parents d'accompagner leurs enfants pour toute navigation sur Internet jusque l'âge de 10 ans, afin de pouvoir leur expliquer, les avertir de toute menace... ainsi l'accès Internet libre (dans sa chambre par exemple) est déconseillé »

Autour des réseaux sociaux

« Sur les réseaux sociaux, les ados (et les adultes) ont tendance à raconter leur vie. A l'image des blogs, ils sont en quelque sorte des journaux intimes...que tout le monde peut voir »

On peut très facilement obtenir tout un tas d'information sur quelqu'un en parcourant son blog, son profil Facebook,... et ce même si aucune mise à jour n'a été faite depuis des années. Les informations déposées restent de manière permanente sur internet.

De ce fait, il est essentiel d'amener les Ados à prendre conscience qu'ils doivent réfléchir dès aujourd'hui, à ne pas diffuser des informations qui pourront leur nuire demain.

Les différents réseaux sociaux (dans l'ordre chronologique d'apparition)

- Classmate
- Copains d'avant
- ASK (réseau particulièrement néfaste sur lequel l'insulte et le règlement de compte sont presque encouragés. Le cyberharcèlement y est courant)
- Twitter : qui permet de laisser de courts messages, et de suivre au quotidien des personnalités politiques ou people notamment
- Viadeo (réseau professionnel)*
- Skype (réseau qui permet des discussions vidéos, contenant une messagerie instantanée...)
- Facebook (le plus répandue) : Toute information postée sur Facebook devient la propriété de ses propriétaires qui sont devenu multimilliardaire en revendant les informations personnelles des inscrits. Un paramétrage sérieux de son profil Facebook, doit être renouvelé tous les 2 mois maximum et peut prendre jusqu'à 1h30

Des outils de suivi à découvrir :

- Quelques outils ont été développés afin de permettre aux parents de pouvoir veiller à ce que leurs ados ne se retrouvent pas dans des situations dangereuses lorsqu'ils sont connectés, ou tout du moins à leur permettre d'être alertés : Stop Bashing & Tribu Secure
- Quelques sites à connaître et à découvrir : le site de la CNIL / cnil.jeunes.fr (avec l'outil Share the party) / agircontreleharcelementalecole.gouv.fr / Interactu.net / SNJV

Bibliographie:

- « Rêver, fantasmer, virtualiser, du virtuel psychique au virtuel numérique » serge TISSERON, Paris, Dunod, 2012
- « Faut-il interdire les écran aux enfants? », Serge TISSERON, Paris, Mordicus, 2009
- « Enfant sous influence, les écrans rendent-ils les jeunes violents? » (2000), Paris, 10/18/2003

Liens utiles:

- <http://WWW.generationnumerique.com>
- <http://WWW.internet-sigalement.gouv.fr>
- <http://WWW.jeunes.cnil.fr>
- <http://WWW.agircontreleharcelementalecole.gouv.fr>
- <http://WWW.netecoute.fr>
- <http://WWW.internetactu.net>
- <http://WWW.sjiv.org>

Vidéo a consulter:

- Share the party (serious game de la CNIL sur Youtube)
- Amazing mind reader (sur Youtube)
- Mission 404 Merci Youtube (sur Youtube)

Applications:

- Tribu secure
- Stop bashing (jusqu'à 12 ans)