

# C'ÉTAIT AVANT mieux

# LES JEUX VIDÉOS



Éducation à la Citoyenneté Numérique  
Hauts-de-France

LE JEU VIDÉO EST-IL PLUS UN SUJET  
DE SOCIÉTÉ QU'AUTREFOIS ?

## CE QU'EN DISENT LES PARENTS



- Sentiment de **peur** et d'**inquiétude** que les enfants disparaissent de la "vraie vie", deviennent "addicts" et rencontrent de "faux amis".
- Stratégies de **contrôle très ancrées** (règles numériques, régulation du temps d'écran). **Dialogue plus ponctuel.**

Les parents d'aujourd'hui ont tous joué dans leur jeunesse mais ont-ils été accompagnés ? Est-ce les jeux vidéos qui ont changé ou la vision qu'ils en ont ?

- **Capacité d'autorégulation** des enfants et des adolescents (*verbaliser l'impact des écrans sur leurs émotions, sur les relations familiales, se séparer de l'écran pour "se calmer"*)
- Conscience des **compétences développées** via les jeux-vidéos (langues étrangères, management de guildes, stratégie, créativité etc)

Le groupe d'amis en ligne est très présent dans les jeux vidéos. Cette communauté de joueurs n'est-elle pas utile pour se partager des conseils destinés à réguler son temps d'écran et gérer ses émotions ?



## ET SI, C'ÉTAIT LES PLATEFORMES NUMÉRIQUE QUI AVAIENT CHANGÉ ?



NOS PROPOSITIONS POUR MIEUX  
ACCOMPAGNER ET S'AUTO-RÉGULER



ACCOMPAGNEMENT NÉCESSAIRE

Certains jeux nécessitent qu'un accompagnant soit assis à côté de l'enfant :

- pour aider à gérer ses émotions
- pour réguler son temps d'écran
- pour faire face aux stratégies prédatrices des plateformes,
- pour interroger les sujets véhiculés par le jeu (violence, sexisme, etc).

Dans cette optique, le jeu vidéo peut venir renforcer le lien éducatif et constituer un moment de plaisir partagé.



PLATEFORME AIDANTE

Les jeux vidéos devraient féliciter la bienveillance et récompenser les communautés en ligne positives. Pour limiter les injures, insultes et menaces en ligne. Il serait optimal de récompenser les joueurs et joueuses positives, directement dans le jeu. Un label permettrait aux accompagnants de savoir que le jeu encourage les communautés positives



Cofinancé par  
l'Union européenne