



# ACADÉMIE DE VERSAILLES

*Liberté*

*Égalité*

*Fraternité*

Délégation de région académique  
au numérique éducatif  
Site de Versailles



# ACADÉMIE DE VERSAILLES

*Liberté*

*Égalité*

*Fraternité*

## JEUX VIDÉO ET PARENTALITÉ

Comment mieux accompagner les jeunes dans leurs usages ?

**Olivier MENARD**

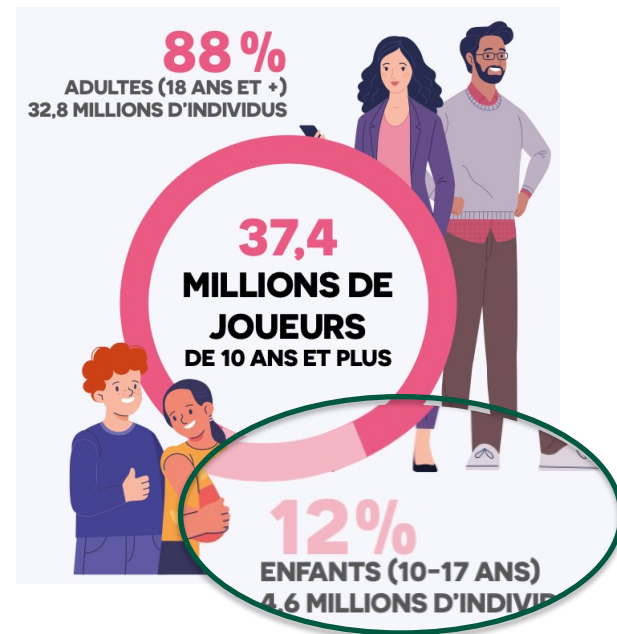
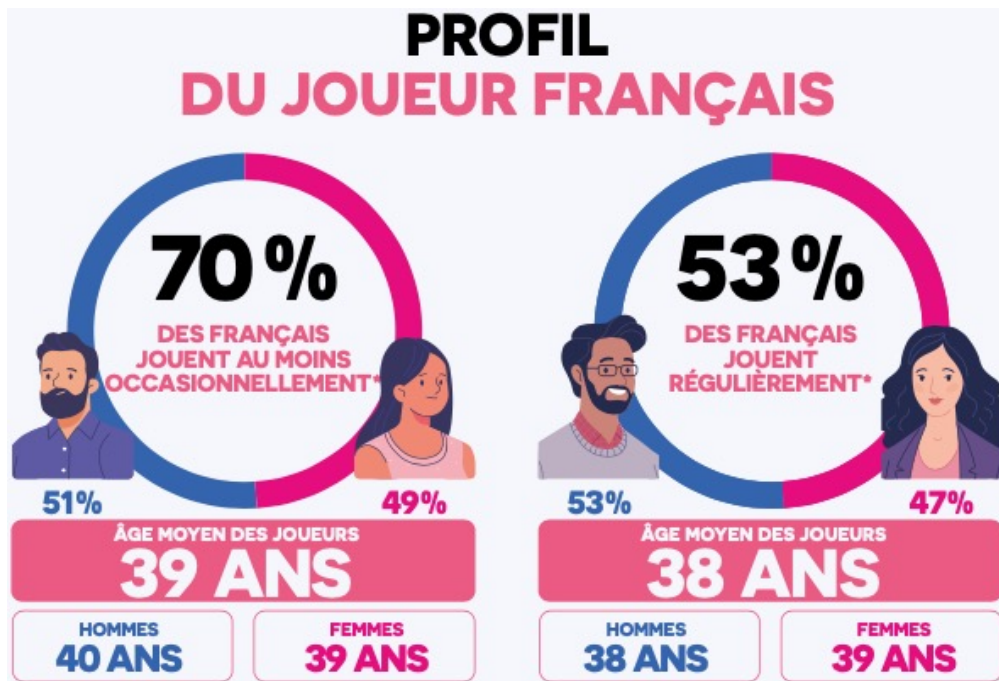
Chargé de Mission eSport et Jeux Vidéo

Groupe RNLMN

DRANE Site de Versailles



# Quelques constats



**95%**

**DES ENFANTS JOUENT  
AU JEUX VIDÉO  
(10 - 17 ANS)**



**PLUS D'1 ENFANT  
(10-17 ANS) SUR 2**

**JOUENT TOUS LES JOURS  
OU PRESQUE**

**52%**

**68%**

**DES ADULTES JOUENT AU  
JEUX VIDÉO  
(18 ANS OU PLUS)**



**1 ADULTE SUR 2**

**JOUE TOUS LES JOURS  
OU PRESQUE**

**50%**

## LE COMPORTEMENT DES PARENTS FACE AU JEU VIDÉO

### ATTENTION DES PARENTS

VIS-À-VIS DE LA PRATIQUE DU JEU VIDÉO DE LEURS ENFANTS



**13%**

JE SUIS TOUJOURS À CÔTÉ D'EUX LORSQU'ILS JOUENT AUX JEUX VIDÉO.

**22%**

ILS JOUENT AUX JEUX VIDÉO EN AUTONOMIE, MAIS JE CHOISIS  
LES JEUX AUXQUELS ILS PEUVENT JOUER.

**25%**

ILS JOUENT AUX JEUX VIDÉO  
EN AUTONOMIE, MAIS JE LEUR DÉCONSEILLE CERTAINS JEUX.

**40%**

ILS JOUENT AUX JEUX VIDÉO EN  
AUTONOMIE ET N'ONT PAS BESOIN DE MON  
ACCORD POUR JOUER AUX JEUX QU'ILS  
SOUHAITENT.



- **QUI JOUE DANS LA SALLE ?**
- **JOUEZ-VOUS AVEC VOS ENFANTS ?**
- **AVEZ-VOUS ÉTÉ EN CONFLIT AVEC VOTRE/VOS ENFANTS ?**
- **CONNAISSEZ-VOUS LES JEUX AUXQUELS ILS JOUENT ?**
- **VOTRE ENFANT JOUE-T-IL SEUL OU AVEC D'AUTRES ?**
- **OÙ ET QUAND Y-A-T-IL UNE SENSIBILISATION À LA PRATIQUE VIDÉOLUDIQUE DES JEUNES ?**

# Problématiques côté Parents

Quel outil pour le contrôle parental

Quels Types de jeux

Temps de jeu trop long

Gérer le temps d'écran

Opérer un contrôle parental

Conflit générationnel

Difficultés scolaires

Isolement social

Gérer les apprentissages



# Pourquoi ces ateliers ?

# Objectifs fixés

## LES OBJECTIFS DU PROJET



### DÉVELOPPER

les compétences  
psychosociales et  
numériques des élèves



### DYNAMISER

la relation Famille - École



### FAVORISER

la mixité dans les  
parcours d'orientation  
liés au numérique



### ACCROÎTRE

la coopération au sein  
du personnel  
enseignant



### AMÉLIORER

le climat scolaire



### PARTICIPER

à la lutte contre le  
décrochage scolaire



### SENSIBILISER

aux bonnes pratiques  
du jeu vidéo

# Retours d'expérience

- Des jeunes très respectueux voir reconnaissants de ce qui leur est proposé
- Un levier influençant les comportements
- Un meilleur climat scolaire
- Des jeunes qui dévoilent leurs compétences avec une influence dans l'espace classe
- Un travail autour de la gestion des émotions/frustrations très intéressant à explorer
- Interactions tous âges et mixité / Socialisation

## Piste d'usages en classe

- ✓ Apprentissage différencié
- ✓ Expérience parfois immersive ou expérimentale
- ✓ Découverte des métiers et du monde professionnel
- ✓ Education à la santé (écrans, hygiène de vie)
- ✓ Education à la citoyenneté (Réseaux sociaux, esprit critique)
- ✓ Education à la culture (Ecosystème eSport)
- ✓ Outil support lors d'une journée d'intégration
- ✓ Outils de médiation lors de portes ouvertes

# Des incontournables pour les parents



PEGI permet aux parents de prendre des décisions éclairées lors de l'achat de jeux vidéo

Le système PEGI de classification par âge des jeux vidéo est utilisé dans 38 pays européens. La classification par âge confirme que le jeu est approprié à l'âge du joueur. La classification PEGI se base sur le caractère adapté d'un jeu à une classe d'âge, et non sur le niveau de difficulté.

### DEUX NIVEAUX D'INFORMATION COMME GUIDE : LES LABELS D'ÂGE PEGI



### LES DESCRIPTEURS DE CONTENU



# A quoi joue-t-il ?



Call of Duty®: Modern Warfare® III

PlayStation 4, PlayStation 5, PC, Xbox Series X|S, Xbox One



Fortnite Battle Royale

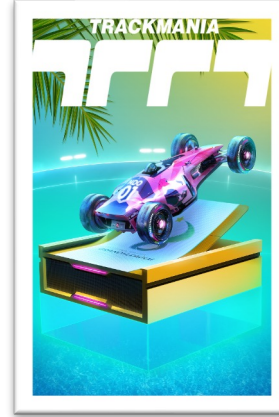
Fortnite



EA SPORTS FC™ 24

PC, Nintendo Switch, Xbox One, Xbox Series X|S, PlayStation 4, PlayStation 5





**PEGI** Pan  
European  
Game  
Information



# Se faire accompagner ?



# Les ressources à disposition

<https://tne.trousseaprojets.fr/actualites/les-jeux-video-les-parents-et-lecole> : Carte Blanche à Yann Leroux (docteur en psychologie et psychanalyste, membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines

<https://tne.trousseaprojets.fr/parent/idees-recues-sur-le-numerique/fiche-outil-8> :

## Un exemple inspirant : un marathon de e-sport pour expérimenter "en live" les effets de l'exposition aux écrans

Le vendredi 7 avril dernier s'est tenu [le marathon de e-sport V-event à Givors](#) autour des jeux vidéo et des conséquences de l'exposition prolongée aux écrans. Cet événement a été en partie financé grâce à la [plateforme de financement participatif](#) de la Trousse à Projets.

Dans le cadre du parcours Santé et en lien avec la cité éducative de Givors, les lycéens de STI2D et de Bac pro SEN (Systèmes Electroniques Numériques) du lycée Aragon-Picasso ont organisé un événement original et immersif : un marathon de e-sport baptisé "V-event", sur le modèle des "Z-event", projets caritatifs réunissant des streamers francophones lors d'événements marathon autour des jeux vidéo.



Carte blanche à Yann Leroux

## Les jeux vidéo, les parents et l'École

*Yann Leroux est docteur en psychologie et psychanalyste, membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines. Ses recherches portent sur les jeux vidéo, les forums internet et les mondes numériques.*



<https://tne.trousseaprojets.fr/actualites/impliquer-les-parents-sur-les-temps-decran-comment-sensibiliser-et-accompagner> :

Exemple de projet autour du eSport

# Les ressources à disposition

## Infos parents Trousse à Projets :

Fiche parent n°2

Thème 4

PROTÉGER ET SÉCURISER

<https://tne.trousseaprojets.fr/parent/mallette-college-parent/theme-4-fiche-2>

Mon enfant peut être confronté à des contenus choquants sur Internet. Pour l'éviter, je peux par exemple parler de ses jeux vidéo avec lui et vérifier l'âge conseillé. La signalétique **P.E.G.I** facilite le choix des jeux.

Fiche parent n°8

Thème 3

ENCADRER L'UTILISATION DU NUMÉRIQUE

### Exemple de règles permettant de cadrer l'utilisation des écrans

La règle 3-6-9-12 de Serge Tisseron m'aide à gérer l'utilisation des écrans, le fonctionnement des contrôles parentaux, ou si je ne comprends pas le fonctionnement. (Rendez-vous aux **fiches 11 "Je trouve de l'aide dans l'école"** et 12

<https://tne.trousseaprojets.fr/parent/mallette-ecole-parent/theme-3-fiche-8>

# Autres ressources à disposition

## Fiches Enseignants / Parents :

<https://tne.trousseaprojets.fr/professionnel-education-nationale/mallette-ecole-pen/theme-4-fiche-7> : Des éléments pour aider au dialogue Parents/Enseignants

<https://tne.trousseaprojets.fr/professionnel-education-nationale/malette-college-pen/theme-2-fiche-3> : Comment accompagner les nouvelles façons d'apprendre avec le numérique ?

<https://tne.trousseaprojets.fr/parent/idees-recues-sur-le-numerique/fiche-outil-8> : Corentin Gonthier (Professeur des universités en psychologie du développement à l'université de Nantes, et membre de l'Institut Universitaire de France) démystifie l'idée reçue « Le numérique fait-il baisser le niveau des élèves ? ».



Mallette de la coéducation  
au et par le numérique au collège



Tous les sujets numériques pour les enseignants :

<https://tne.trousseaprojets.fr/professionnel-education-nationale/mallette-college-pen>

TRousse  
PROJETS

## IDÉES REÇUES SUR LE NUMÉRIQUE

**10  
EXPERTS**



## Bonnes pratiques numériques en famille + vidéos



Ressources

Dossiers

Formations

Ambassadeurs

Partenaires

Qui sommes-nous ?

Safer Internet Day



### Programme national de sensibilisation des jeunes au numérique

Plus de 100 ressources gratuites et des conseils pratiques pour accompagner les jeunes de 6 à 18 ans, leurs parents et enseignants dans leur vie numérique et l'usage des écrans.



Accès aux vidéos Vinz et Lou et autres vidéos parents utiles

Accès à différents dossiers dont dossier Parentalité Numérique et autres gestion réseaux et écrans

## Des vidéos utiles



Dossier Spécifique « Les écrans, les réseaux...  
et vos ados ! » :

[https://isc2.api.tralalere.com/sites/default/files/guide-lesecranslesreseaux-etvosados\\_interactif.pdf](https://isc2.api.tralalere.com/sites/default/files/guide-lesecranslesreseaux-etvosados_interactif.pdf)



## FOCUS sur : Créer une charte familiale



# Sites utiles pour les Parents

Un kit collège, mémo du collégien, kit famille

## Kit Ateliers



## Kit Famille



<https://www.internetsanscrainte.fr/programmes/bienvenueles6e>



Un dossier et une ressource sur les Métiers du jeu vidéo



<https://www.onisep.fr/publications/parcours/publication-les-metiers-du-jeu-video>



Une école du domaine public

le cnam École nationale du jeu et des médias interactifs numériques  
Enjmin



CNAM-ENJMIN ENJMIN GAME CONFERENCES FORMATIONS ENTREPRISES INTERNATIONAL VAE

<https://enjmin.cnam.fr/formations/>

## Conseils utiles

- Parler de la gestion du temps d'écran à la maison
  - Elaborer des règles communes avec ses enfants
    - Echanger, discuter, s'intéresser aux usages des jeunes
      - S'intéresser aux jeux auxquels il joue
        - Être vigilant quant aux âges et à la place de l'écran à la maison

# Autres ressources

## Pour aller plus loin...

Une ressource très complète :

<https://eduscol.education.fr/document/51065/download>



The banner features a stylized blue logo on the left consisting of several curved lines radiating from a central point, with an '@' symbol at the end of the longest line. To the right of the logo is the text 'ÉduNum' in a large, bold, blue font, with 'Thématique' in a smaller blue font below it. Further right is a large QR code made of blue dots, with the 'EDUSCOL' logo at its base. On the far right, the text 'N°20' is displayed in a large, bold, blue font, with 'Juin 2023' in a smaller blue font below it. The background is a light blue-grey gradient with small icons of open books scattered across it.

## Pour aller plus loin...

### Plusieurs sites utiles aux parents :

- **e-enfance :**  
<https://e-enfance.org/informer/jeux-video/jeux-video-comment-reagir-en-cas-de-probleme/>  
<https://e-enfance.org/informer/jeux-video/>
- **Conseils protection vie privée enfants CNIL :**  
[https://www.cnil.fr/sites/cnil/files/atoms/files/livret-parents\\_tous\\_ensemble\\_prudence-sur-internet\\_protegez-la-vie-de-vos-enfants.pdf](https://www.cnil.fr/sites/cnil/files/atoms/files/livret-parents_tous_ensemble_prudence-sur-internet_protegez-la-vie-de-vos-enfants.pdf)  
<https://www.cnil.fr/fr/decouvrez-le-jeu-immersif-les-gardiens-du-numerique-la-cite-des-sciences-et-de-lindustrie>
- **Temps d'écran et balises 2-6-9-12 + :** [3-6-9-12+ Pour un développement numérique durable](#)
- **SuperDemain :** <https://www.superdemain.fr/medias-parents>
- **Haut Conseil de la Santé Publique :** <https://www.hcsp.fr/explore.cgi/avisrapportsdomaine?clefr=759>

# Vos questions



# Merci pour votre attention

---

**Olivier MENARD**

[olivier.menard@ac-versailles.fr](mailto:olivier.menard@ac-versailles.fr)

Formateur au Numérique Educatif

Conseillers pour le Numérique

Chargé de mission eSport et Jeux Vidéo

DRANE Ile de France – Site de Versailles