action innocence

Mémonet

Un jeu pour discuter des pratiques numériques, dès 8 ans

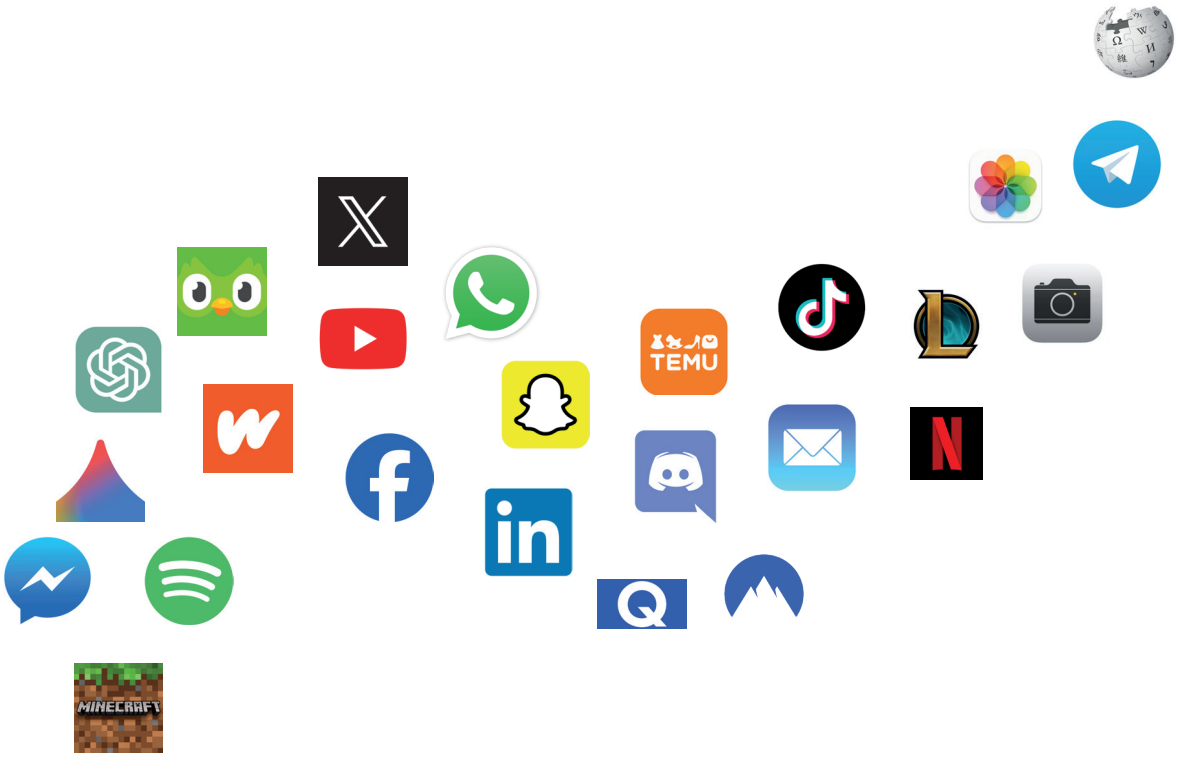


Table des matières

Introduction 3
Présentation de la Fondation 3
Contenu du jeu 4
Déroulement 4
Conseils pour l'animation 4
Règles du jeu 5
Fiche d'aide 7
Ressources 12
Aspects légaux 13

Les logos et les noms référencés sont des marques déposées.
Ce jeu est édité à titre purement gratuit, éducatif et informatif.
Toute commercialisation est interdite.

Introduction

Les outils numériques – smartphones, tablettes, montres connectées, ordinateurs – sont omniprésents dans notre quotidien. Les applications et les jeux qu'ils contiennent participent aux manières de communiquer, d'apprendre, de se divertir et d'interagir avec le monde.

Certaines applications sont présentes par défaut sur les appareils : navigateur web, appareil photo, messagerie, calendrier, assistant vocal, etc. D'autres peuvent être téléchargées volontairement en fonction des goûts, des tendances, des besoins ou des recommandations (réseaux sociaux, plateformes de streaming, jeux vidéo, applications de messagerie, etc.).

Mais ces outils ne sont pas neutres : ils influencent certains de nos comportements et leur utilisation peut créer des débats, souvent polarisés. Entre fascination et discours alarmistes, les échanges deviennent parfois caricaturaux, voire conflictuels, notamment entre générations.

Pour accompagner les pratiques numériques et prévenir les risques qui y sont liés, il est donc nécessaire de créer des espaces de dialogue qui permettent de développer l'esprit critique afin que les utilisatrices et utilisateurs puissent faire des choix éclairés.

Ce jeu est un support ludique et réflexif pour :

- Encourager la discussion autour des pratiques numériques, sans jugement ;
- Permettre à chacune et chacun d'identifier ses usages ;
- Ouvrir un espace pour partager ce que chacun·e apprécie ou redoute
- Questionner les habitudes de chacune et chacun ;
- Développer une posture d'écoute et de partage d'expériences entre enfants, adolescent·es et adultes.

À travers l'identification d'applications, de jeux vidéo ou de réseaux sociaux et la mise en dialogue autour de leurs usages, ce jeu invite à co-construire une compréhension partagée et réflexive de l'environnement numérique.

Présentation de la Fondation

Action Innocence est une Fondation créée en 1999 à Genève dont l'objectif est de promouvoir un usage sain et modéré des écrans. Elle intervient dans les écoles, développe du matériel de prévention et des programmes de formation pour les professionnel·le·s de l'éducation et de la santé, et mène de grandes campagnes de sensibilisation.

Contenu du jeu

- 3 types de cartes :
  - Cartes **« Mémonet »** (images d'applications, de réseaux sociaux et de jeux vidéo)
  - Cartes **« Définitions »** (descriptions ou usages typiques des applications et des jeux vidéo illustrés)
  - Cartes **« Discussion »** (questions à poser pour la mise en dialogue/débat)
- Règles du jeu
- Fiche d'aide
- Ressources

Déroulement

Pour faciliter l'adaptation du jeu selon l'âge des joueuses et joueurs et enrichir les échanges, il est possible de sélectionner ou d'éliminer certaines cartes. Les pastilles de couleur vous indiquent les âges recommandés pour jouer :

Pas de pastilles : Moins de 10 ans

Pastilles violettes : 10 à 15 ans

Pastilles oranges : 16 ans et plus

Il est également possible d'utiliser les cartes de pastilles grises, à tous les âges. Ces cartes contiennent des applications et des plateformes numériques aujourd'hui disparues ou délaissées, souvent méconnues des plus jeunes.

Le nombre de cartes peut être adapté selon le nombre de joueuses et joueurs et le mode de jeu choisi.

Conseils pour l'animation

Rappeler en début de jeu qu'**il n'y a pas de réponse juste ou fausse**, chacune et chacun peut donner son avis personnel. En cas de désaccord ou de débat, inviter les personnes à écouter avant de répondre.

Règles du jeu

2 modes de jeu sont possibles :

Mode 1 – Association de paires de cartes et mise en dialogue (dès 8 ans)

But : Former des paires d'illustrations identiques et échanger autour des pratiques numériques de chacune et chacun

Matériel nécessaire :

- Cartes **« Mémonet »**
- Cartes **« Discussion »**

Règles :

Les cartes **« Mémonet »** sont étalées face cachée sur la table.

Une pioche est formée avec les cartes **« Discussion »**.

La personne la plus jeune commence la partie.

A son tour, chaque joueuse ou joueur retourne 2 cartes :

- Si c'est une paire identique, la joueuse ou le joueur la remporte.
- Si les 2 cartes sont différentes, c'est à la personne suivante de jouer.

À chaque paire trouvée, la personne à la gauche de la joueuse ou du joueur tire une question dans la pioche des cartes **« Discussion »** et la lit à haute voix.

La joueuse ou le joueur qui a trouvé la paire doit y répondre. La carte discussion est ensuite remise sous la pioche. C'est ensuite à la joueuse ou au joueur suivant de jouer.

La partie se termine quand toutes les paires sont trouvées.

La joueuse ou le joueur ayant le plus de cartes gagne.

Mode 2 – Association illustration / définition (dès 12 ans)

But : Associer une illustration à sa définition

Matériel nécessaire :

- Cartes **« Mémonet »**
- Cartes **« Définitions »**

Règles :

Les cartes **« Mémonet »** sont étalées face visible sur la table.

Une pioche est formée avec les cartes **« Définitions »**.

La personne la plus jeune commence la partie.

À son tour, chaque joueuse ou joueur tire une carte dans la pioche de cartes **« Définitions »** et la lit à voix haute.

Les joueuses ou joueurs cherchent la carte **« Mémonet »** correspondante. La joueuse ou le joueur le plus rapide à toucher la bonne carte gagne la paire. En cas d'erreur, le jeu continue. Si personne ne trouve la bonne réponse, il est possible de se référer à la « Fiche d'aide ». Dans ce cas, la carte est retirée du jeu.

A la fin du tour de jeu, c'est à la joueuse ou au joueur suivant de lire une carte **« Définitions »**.

La partie se termine quand toutes les associations sont réalisées.

La joueuse ou le joueur ayant le plus de cartes gagne.

Il est également possible d'utiliser les cartes **« Discussion »** après avoir trouvé la bonne association pour échanger autour des pratiques numériques de chacune et chacun (cf. Règles du Mode 1).

Fiche d'aide

n°1	TikTok	●
n°2	Facebook	●
n°3	Netflix	
n°4	Snapchat	●
n°5	Twitch	●
n°6	Whatsapp	●
n°7	Youtube	
n°8	X (Twitter)	●
n°9	LinkedIn	●
n°10	Wattpad	●
n°11	Spotify	
n°12	Messenger	
n°13	Minecraft	
n°14	Wikipédia	

Les logos et les noms référencés
sont des marques déposées

n°15		GAFAM
n°16		PEGI
n°17		Google Map
n°18		Just Dance
n°19		Apex Legend
n°20		Roblox
n°21		Mario Kart
n°22		Animal Crossing
n°23		Brawlstar
n°24		Fortnite
n°25		GTA V
n°26		Pokemon Go
n°27		EA-FC
n°28		World of Warcraft

Les logos et les noms référencés
sont des marques déposées

n°29	**League of Legend**	●
n°30	**Appareil photo**	
n°31	**Nord VPN**	●
n°32	**Temu**	●
n°33	**Duolingo**	●
n°34	**ChatGPT**	●
n°35	**Gemini**	●
n°36	**Mail**	
n°37	**Bibliothèque photo**	
n°38	**Telegram**	●
n°39	**Quizzlet**	●
n°40	**Notes**	●
n°41	**Calendrier**	
n°42	**Shazam**	●

Les logos et les noms référencés
sont des marques déposées

n°43	Twint	●
n°44	Postfinance	●
n°45	Qoqa	●
n°46	CFF	●
n°47	Canva	●
n°48	Bitwarden	●
n°49	Strava	●
n°50	Infomaniak Double authentification	●
n°51	Candy crush	
n°52	Sudoku	
n°53	Undercover	●
n°54	Jackpot world	●
n°55	Chrome	
n°56	Safari	

Les logos et les noms référencés sont des marques déposées

n°57	Instagram	
n°58	Pinterest	
n°59	Tinder	
n°60	Discord	
n°61	Brave	
n°62	MSN	
n°63	Dailymotion	
n°64	Limewire	
n°65	Skyblog	
n°66	Google +	
n°67	Skype	

Les logos et les noms référencés
sont des marques déposées

Ressources

Lien vers le site d'Action Innocence

Lien vers le site du guide multilingue « Vivre avec les écrans »

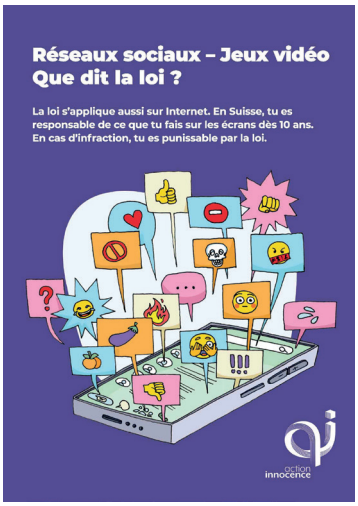
Une vidéo pour comprendre l'hyperconnectivité

Une vidéo pour comprendre la récolte de données

Un flyer sur les jeux vidéo à destination des jeunes

Un flyer sur les jeux vidéo à destination des adultes

Un poster sur le cadre légal à destination des jeunes



Un flyer sur le cadre légal à destination des jeunes

Aspects légaux

Cadre pour l'utilisation des réseaux sociaux

En Suisse, il n'existe pas de législation spécifique à l'âge requis pour s'inscrire sur les réseaux sociaux, sauf pour les sites de rencontres destinés aux adultes et ceux pour les jeux d'argent.

L'âge d'inscription sur les réseaux sociaux dépend principalement de lois commerciales qui régissent ces plateformes et qui visent à les protéger.

Selon la loi américaine, les réseaux sociaux sont autorisés à collecter, stocker, analyser et monétiser les données de leurs utilisateur·ices dès que celles et ceux-ci déclarent avoir l'âge de 13 ans. C'est pourquoi YouTube, Instagram, Snapchat et TikTok ont déterminé l'âge d'inscription à 13 ans. Le règlement général européen sur la protection des données (RGPD) avait fait remonter l'âge de WhatsApp à 16 ans entre mai 2018 et avril 2024 car l'utilisation du numéro de téléphone, condition nécessaire à la création d'un compte, ne respectait pas les conditions du RGPD. WhatsApp ayant modifié ses conditions d'utilisation, l'âge requis selon le groupe Meta est donc revenu à 13 ans.

Aux yeux de la loi suisse, seul le comportement des utilisateur·ices sur les réseaux sociaux peut faire l'objet de délits. Les enfants étant pénalement responsables de leurs actes dès l'âge de 10 ans, les élèves peuvent donc être déferré·es devant la justice des mineur·e·s.

En effet, par exemple, les injures, les atteintes à la sphère privée par la création-partage-diffusion de contenu (image, vidéo, son) sans l'autorisation de la personne concernée, la création-partage-diffusion-possession de contenu violents et de même pour les contenus à caractère sexuel sont soumis au Code Civil ou au Code Pénal (CC/CP). Il est également important de noter que les personnes détentrices de l'autorité parentale sont informées et que la justice des mineur·e·s, dans une perspective de protection de celles et ceux-ci ne publie pas ses jugements.

Pour terminer, se créer un avatar, un pseudo et modifier son âge ne sont pas des infractions aux yeux de la loi suisse. Il ne s'agit pas d'une usurpation d'identité.

Selon leurs conditions d'utilisation (CGU), les réseaux sociaux demandent aux personnes si elles ont l'âge requis pour s'inscrire. L'utilisateur·ice s'engage alors à respecter les CGU. En les lisant, la personne apprend que son compte peut être supprimé, si l'âge indiqué est faux. Dans les faits, les réseaux sociaux bannissent parfois certains comptes, par exemple si ceux-ci sont signalés. Cependant, les

plateformes étant basées sur l'économie de l'attention afin de générer du profit, leur intérêt n'est pas la protection des mineur·e·s et les comptes restent actifs.

Les normes d'âge PEGI

Depuis janvier 2025, La loi suisse sur la protection des mineur·e·s dans les secteurs du film et du jeu vidéo (LPMFJ) vise à protéger les jeunes contre les contenus inappropriés. Elle impose des règles harmonisées pour la classification des âges et le contrôle d'accès. Ainsi les normes PEGI déterminent l'âge à partir duquel un jeu peut être vendu. De plus les services de streaming doivent proposer des systèmes de contrôle parental et la possibilité de signaler du contenu inapproprié.

Les normes PEGI (Pan European Game Information) sont un système de classification par âge des jeux vidéo. Elles se présentent sous forme de pictogrammes d'âge (3, 7, 12, 16 ou 18 ans) et des descripteurs de contenu qui indiquent les raisons de la classification. Au nombre total de huit, plus ceux-ci sont nombreux, plus l'âge recommandé augmente. Ils renseignent sur la présence de scènes violentes, pouvant faire peur, de langage grossier, de consommation ou d'allusion à des drogues (tabac et alcool inclus), d'incitation possible à la discrimination, d'apprentissage ou d'incitation aux paris, de représentations de corps nus et/ou de comportements et allusions sexuelles, d'achats intégrés.

Les logos et les noms référencés sont des marques déposées.
Ce jeu est édité à titre purement gratuit, éducatif et informatif.
Toute commercialisation est interdite.

Pour plus d'informations

Action Innocence

4 rue Viollier
1207 Genève CH

Tél: (+41) 22 735 50 02
contact@actioninnocence.org

actioninnocence.org