



CENTRE CANADIEN de PROTECTION DE L'ENFANCE™

Aider les familles. Protéger les enfants.

Une **PORTE** grande **ouverte.** MC

Sécurité Internet:

Guide pour les
parents d'enfants
de 8-9 ans



uneportegrandeouverte.ca

Internet a beaucoup à offrir aux enfants... à condition que les enfants et leurs parents connaissent les risques. Apprendre à mieux connaître Internet vous permettra de donner à vos enfants des outils qui les aideront à utiliser la technologie de manière prudente et responsable.

À 8-9 ans, les enfants ont envie de passer plus de temps sur Internet à jouer à des jeux, à socialiser, à apprendre et à découvrir des choses nouvelles. Internet est un vaste univers en grande partie non censuré; sachez à quoi vos enfants s'exposent lorsqu'ils explorent le cyberspace. Cette brochure vous renseignera sur ce qui intéresse généralement les internautes de cet âge, sur les précautions à prendre pour leur sécurité et sur comment en faire des internautes avisés.



Comment assurer la sécurité et le bien-être des enfants de 8-9 ans

UNE TOILE.
PAS DE FILET.

Le comportement et les intérêts des enfants évoluent avec l'âge. Certes, il est intéressant de voir son enfant réclamer plus d'indépendance, mais il faut aussi prendre conscience des nouveaux enjeux qui apparaissent pour sa sécurité en ligne et hors ligne. Voici quelques particularités des enfants de 8-9 ans.

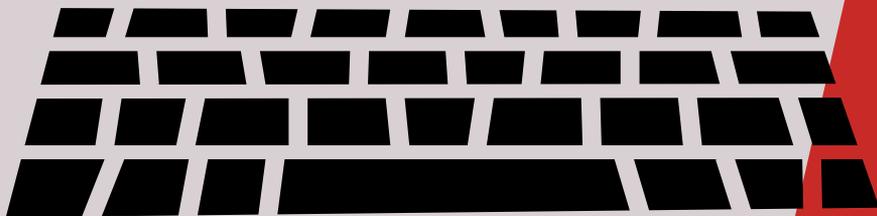
Développement de la personnalité

- ✎ Les enfants de 8-9 ans commencent à se forger une image d'eux-mêmes selon la manière dont leurs camarades les traitent (p. ex. l'enfant qui se fait insulter se sentira peut-être mal aimé).
- ✎ Ils peuvent se comporter négativement pour tester les limites de leurs parents.
- ✎ Ils développent des relations plus complexes avec leurs camarades; les interactions obéissent à des règles, et l'ordre des préséances devient manifeste.
- ✎ Ils commencent à se comparer physiquement aux autres (image corporelle). Ils mésestiment parfois leur apparence.
- ✎ Ils trouvent fierté et plaisir dans la réussite (école, sports, musique, art, etc.).
- ✎ Ils commencent à avoir un plus grand besoin d'intimité (p. ex. ils demandent que l'on frappe avant d'entrer dans leur chambre).

- ✂ Ils sont influençables. Ils n'en sont peut-être pas encore aux réseaux sociaux, aux tweets ou aux textos, mais ils connaissent ces outils de communication et sont très attentifs à la façon dont les gens (parents, frères et sœurs aînés, célébrités, etc.) les utilisent.
- ✂ Ils prennent les jeux très au sérieux et digèrent parfois mal les défaites.
- ✂ Ils s'inventent des histoires et des personnages plus réalistes. Au lieu de se mettre dans la peau de leur super héros favori, ils prendront par exemple le rôle d'un agent de police ou d'un vétérinaire.

Activités en ligne

- ✂ Les enfants de 8-9 ans jouent à des jeux en ligne.
- ✂ Ils téléchargent et utilisent des applis sur des tablettes.
- ✂ Ils communiquent par messagerie instantanée (p. ex. Skype^{MD}, Kik Messenger^{MD}, iMessage^{MD}).
- ✂ Ils se servent du courriel.
- ✂ Ils utilisent Internet pour leurs travaux scolaires.
- ✂ Ils consultent des moteurs de recherche (p. ex. Google^{MD}, Yahoo!^{MD}, Bing^{MC}) pour se renseigner sur différents sujets.
- ✂ Ils regardent des vidéos en ligne (p. ex. YouTube^{MD}).
- ✂ Ils utilisent des appareils Wi-Fi (p. ex. ordinateur personnel, console de jeu, téléphone intelligent, tablette, baladeur numérique).
- ✂ Ils utilisent les réseaux sociaux (p. ex. Instagram^{MD}, Twitter^{MD}, Facebook^{MD}).
- ✂ Ils téléchargent des jeux, de la musique, des photos, etc.



Jeux en ligne

Les jeux en ligne, sous forme de sites ou d'applis, sont très populaires auprès des enfants de tout âge, en particulier les 8-9 ans. Leurs éléments interactifs les rendent très attrayants. Il est facile de penser qu'un enfant ne court aucun risque en jouant à un jeu en ligne, mais la prudence est de mise, car la plupart des jeux en ligne ont un module de clavardage qui permet aux enfants d'interagir constamment avec d'autres joueurs.

Pour protéger vos enfants :

- ✎ Accompagnez vos enfants lorsqu'ils se créent un profil. Pour les jeux en ligne, prévoyez un compte courriel familial ou donnez l'adresse d'un des deux parents au lieu du courriel de l'enfant.
- ✎ Vérifiez les applis de jeu que votre enfant télécharge sur votre appareil Wi-Fi. La plupart sont gratuites et peuvent être téléchargées sans le consentement d'un parent.
- ✎ Examinez les jeux en ligne auxquels jouent vos enfants pour vous assurer qu'ils conviennent à leur âge. Ces jeux sont-ils modérés? Contiennent-ils des scènes de sexe ou de violence?
- ✎ Assurez-vous d'être là au moment de la mise en route d'une console de jeu vidéo pour activer les contrôles parentaux, le cas échéant, et créer les mots de passe qui s'y rattachent.
- ✎ Familiarisez-vous avec les options de chaque jeu permettant de limiter ou de bloquer l'accès à certains joueurs.
- ✎ Accompagnez votre enfant et intéressez-vous à ses jeux en ligne. Si possible, jouez avec lui.
- ✎ Renseignez-vous sur les jeux en ligne populaires auprès des enfants; voici deux sites de référence (en anglais) :
 - Children's Technology Review — childrenstech.com
 - GamerDad — gamingwithchildren.com

Conseils aux parents

- ✎ Apprenez à vos enfants à utiliser la technologie prudemment.
- ✎ Donnez l'exemple, car vos enfants sont attentifs à votre façon d'utiliser les appareils Wi-Fi, blogues et réseaux sociaux et au temps que vous y consacrez. Tâchez de faire vous-même ce que vous demandez à vos enfants.
- ✎ Évitez que vos enfants ne passent trop de temps sur Internet au détriment de leurs autres activités.
- ✎ Utilisez un logiciel de filtrage (plus d'info sur le site **uneportegrandeouverte.ca**).
- ✎ Suivez les activités en ligne de vos enfants.
- ✎ Limitez l'usage des moteurs de recherche pour adultes par vos enfants.
- ✎ Sachez les noms d'utilisateur et les mots de passe de vos enfants ainsi que leurs adresses courriel.
 - Quels pseudonymes utilisent-ils? Un pseudonyme ne doit pas contenir d'indications sur eux ou sur leurs passe-temps (p. ex. blondinette, fou_du_ski).
- ✎ Vérifiez que vos enfants choisissent des jeux en ligne convenables pour leur âge. Ces jeux sont-ils modérés? Sont-ils dotés d'un module de clavardage? Font-ils intervenir des avatars? Contiennent-ils des scènes de sexe ou de violence?
- ✎ Surveillez de près vos enfants lorsqu'ils jouent avec une console; voyez comment ils s'en servent et familiarisez-vous avec leurs jeux.
- ✎ Tâchez de choisir des jeux qui permettent de contrôler les partenaires de jeu de vos enfants et d'empêcher certaines personnes de clavarder avec eux.
- ✎ Consultez le site internet du système d'exploitation (p. ex. Microsoft^{MD} Windows 8, OS X Mountain Lion^{MC}) de l'ordinateur familial et celui de la console de jeu (p. ex. Microsoft Xbox 360^{MD}, Nintendo^{MD} Wii) que vos enfants utilisent pour vous renseigner sur les contrôles parentaux à activer afin de protéger vos enfants.

Quoi dire à vos enfants?

- ✎ Expliquez à vos enfants que vous surveillerez leurs activités en ligne, car Internet est un lieu public.
- ✎ Établissez des règles concernant Internet, affichez-les quelque part et revenez souvent sur le sujet avec vos enfants.
- ✎ Apprenez à vos enfants à utiliser des moteurs de recherche sûrs pour les enfants (p. ex. www.BabyGo.fr et Kidadoweb.com).
- ✎ Expliquez-leur la différence entre l'information publique et l'information privée. Les renseignements personnels sont de l'information privée et ne doivent jamais être publiés sur Internet sans la permission des parents.
- ✎ Faites en sorte que vos enfants se sentent à l'aise de vous parler s'ils voient des choses qui les effraient ou qui les dérangent sur Internet. Dites-leur qu'ils ne s'attireront pas d'ennuis en vous parlant.
- ✎ Apprenez à vos enfants la règle de sécurité « Si c'est personnel, c'est NON. L'enfant prudent demande à ses parents ». Cela les incitera à prendre l'habitude de vous consulter avant de communiquer des renseignements personnels sur Internet. Expliquez-leur dans quelles circonstances ils pourraient se faire demander de tels renseignements sur Internet.
- ✎ Apprenez à vos enfants à créer des mots de passe forts qui sont difficiles à deviner et qui contiennent une combinaison de chiffres, de caractères et de lettres (majuscules et minuscules). Dites-leur de ne pas donner leur mot de passe à personne.
- ✎ Faites-leur bien comprendre qu'un internaute peut très bien se faire passer pour quelqu'un d'autre. Il est facile de mentir sur son âge ou son sexe.
- ✎ Les règles de bonne conduite que vous donnez à votre enfant valent aussi pour Internet.
- ✎ Dites à vos enfants de vous demander la permission avant de clavarder avec d'autres internautes à travers des jeux en ligne, des réseaux sociaux, des applications de messagerie instantanée, etc. Dites-leur que leurs amis sur Internet doivent être aussi leurs amis dans la vraie vie. Expliquez-leur qu'Internet n'est pas un endroit pour se faire de nouveaux amis. Expliquez-leur ce qu'est l'amitié et ce qu'elle n'est pas. Pour plus de détails, consultez le site unportegrandeouverte.ca.



- ✚ Expliquez à vos enfants que les photos et les vidéos ne se partagent qu'entre amis et membres de la famille. Expliquez-leur que lorsqu'une photo se retrouve sur Internet ou est transmise au moyen d'un appareil mobile, on peut facilement perdre le contrôle de ce qu'il en adviendra. Tâchez de les encourager à vous consulter avant d'envoyer ou de publier des photos ou des vidéos sur Internet ou au moyen d'un appareil mobile.
- ✚ Prévenez vos enfants de ne jamais ouvrir un fichier en provenance d'un expéditeur inconnu.
- ✚ Ne laissez pas vos enfants clavarder dans des espaces non modérés associés à des jeux en ligne. De même, surveillez attentivement les conversations qui se tiennent dans des clavardoirs modérés.

Bon à savoir – Les intérêts de vos jeunes internautes



Avatar

Un avatar est une représentation graphique d'un internaute. Il peut prendre la forme d'un animal, d'une créature ou d'une personne et s'utilise souvent dans les clavardoirs, les jeux et les profils personnels.

Applications

Depuis quelques années, le nombre d'applications mobiles connaît une croissance exponentielle soutenue par la hausse de popularité des téléphones intelligents et des tablettes. La plupart du temps, lorsqu'un enfant de 8-9 ans a un téléphone intelligent, une tablette ou un quelconque autre appareil Wi-Fi entre les mains, il utilise des applis de jeu, de réseautage social et de messagerie instantanée. Ces applis sont généralement simples et divertissantes, mais comme les sites internet, elles relèvent du domaine public et leur utilisation par des enfants doit être surveillée.



Webcam

Une webcam est une caméra vidéo qui, dans bien des cas, est intégrée à un ordinateur ou à un appareil mobile. Il y a aussi des webcams externes qui se branchent sur un ordinateur au moyen d'un câble ou d'une connexion Wi-Fi.

Les vidéos captées avec une webcam peuvent être diffusées en direct sur Internet, comme cela se voit souvent avec les applications de messagerie instantanée et de clavardage. Les webcams permettent aussi de prendre des images fixes.



Messagerie instantanée (p. ex. Skype^{MD}, clavardage Facebook^{MD}, Kik Messenger^{MD}, iMessage^{MD})

La messagerie instantanée permet d'échanger en temps réel de brefs messages textuels entre utilisateurs (aussi appelés contacts ou amis). Il peut alors échanger de brefs messages textuels avec eux. Certains logiciels prennent aussi en charge le transfert de fichiers, la vidéoconférence, les communications vocales et d'autres applications.

Moteurs de recherche (p. ex. Google^{MD}, Yahoo!^{MD}, Bing^{MC}, BabyGo, Kidadoweb.com)



Les moteurs de recherche aident les internautes à trouver de l'information sur toutes sortes de sujets. Les moteurs de recherche tiennent des bases de données de sites internet alimentées en continu par des robots indexeurs.



Jeu de rôle en ligne massivement multijoueur (MMORPG) (p. ex. RuneScape^{MD}, World of Warcraft^{MD}, Conquer^{MD}).

Un MMORPG est un jeu en ligne auquel des milliers de joueurs peuvent participer simultanément dans un monde virtuel.

Consoles de jeu vidéo (p. ex. Nintendo^{MD} Wii^{MC}, Xbox 360^{MD}, Play Station^{MD} - PS3^{MC}, PS4^{MC})



Les consoles de jeu vidéo sont des appareils informatiques ou électroniques interactifs qui se branchent sur un téléviseur ou un moniteur et qui sont conçus pour le jeu vidéo. Les modèles récents permettent aux utilisateurs de se connecter à Internet pour jouer avec d'autres joueurs en ligne. Les joueurs peuvent interagir entre eux, mais l'historique de leurs conversations n'est pas facile à conserver avec ces appareils.



Appareils Wi-Fi

Le Wi-Fi est une technologie répandue qui permet à un appareil électronique d'échanger des données sans fil à l'intérieur d'un réseau informatique. Un appareil Wi-Fi (ordinateur personnel, console de jeu, téléphone intelligent, tablette ou baladeur numérique) peut non seulement se connecter à Internet, mais aussi à d'autres appareils reliés au réseau, par exemple une webcam, une imprimante ou un moniteur.

Réseaux sociaux (p. ex. Facebook^{MD}, Instagram^{MD}, Twitter^{MD})

Les réseaux sociaux sont des communautés d'internautes qui ont des intérêts, des activités ou des origines similaires ou des connaissances communes dans la vraie vie. Ils offrent un profil personnel de chaque utilisateur, de l'information sur les relations sociales de chacun dans le réseau et des outils de communication comme le courriel et la messagerie instantanée. Les réseaux sociaux permettent aux utilisateurs de faire connaître leurs idées, leurs activités, leur présence à des événements et leurs intérêts aux autres membres du réseau, les amenant du coup à publier des renseignements personnels (photos, états d'âme, etc.) et à clavarder en direct avec d'autres utilisateurs.



LE JARGON DE FACEBOOK

- ✎ **Identifier** — Facebook permet d'identifier (tag) les personnes sur les photos. Le nom d'une personne identifiée par un utilisateur est alors associé à la photo.
- ✎ **Aimer** — Facebook permet d'« aimer » (like) les publications des uns et des autres. C'est un moyen pour les utilisateurs de montrer que quelque chose leur plaît (photo, vidéo, commentaire, etc.).
- ✎ **Saluer** — Facebook permet de saluer (poke) un autre utilisateur pour attirer son attention. Ce dernier sera alors informé qu'un autre utilisateur l'a salué.
- ✎ **S'abonner** — Facebook permet de « s'abonner » à d'autres utilisateurs. Un abonné peut recevoir les mises à jour publiques d'un utilisateur sans faire partie de sa liste d'« amis ».

LE JARGON DE TWITTER

- ✎ **Tweet** — Twitter est un réseau social qui permet aux internautes d'échanger des messages écrits (appelés tweets ou gazouillis) d'une longueur maximale de 140 caractères.
- ✎ **Retweet** — Un retweet est un tweet d'une tierce personne qu'un abonné republie au bénéfice de ses propres abonnés. Un retweet commence souvent par la mention RT pour indiquer qu'il s'agit d'une republication d'un message venant d'une tierce partie.
- ✎ **Mot-clic** — Dans un tweet, un mot-clic (hashtag) est un mot ou un groupe de mots (sans espaces) que l'on fait précéder du signe # pour faciliter le regroupement par catégories et la recherche thématique.

LE JARGON DE KIK MESSENGER

- ✎ **Kik moi** — Les utilisateurs de Kik Messenger utilisent le plus souvent cette expression sur les médias sociaux (p. ex. Instagram^{MD}, Twitter^{MD}, Facebook^{MD}) suivie de leur nom d'utilisateur pour inviter leurs amis à les ajouter à leurs contacts dans Kik Messenger.



Le jargon des jeunes internautes

Décodez L'écriture de vos enfants

ABRÉVIATION

a+ / @+

a12c4

a2m1

ajd / ojdj

alp

asv

att / atta

c

cam / kam

fds

SIGNIFICATION

à plus tard

à un de ces quatre

à demain

aujourd'hui

à la prochaine

âge/sexe/ville

attends

c'est

webcam

fin de semaine

ABRÉVIATION

jre / je re

k / kk

lol / mdr

mci

omg / omd

pg

pic / foto

qq

stp

t

tfk

SIGNIFICATION

je reviens

okay

mort de rire

merci

oh mon dieu

pas grave

photo

quelque

s'il te plaît

tu es

tu fais quoi?

TRUC : Lire les caractères à haute voix aide parfois à trouver le sens du ou des mots. Vous pouvez aussi essayer de trouver les lettres manquantes pour deviner le mot.

Risques d'Internet pour les enfants de 8-9 ans

Il est important que vos enfants apprennent des stratégies qui leur permettront de se protéger des risques d'Internet.

Contenu

Exposition à du matériel sexuellement explicite

Les enfants n'ont jamais été autant exposés à du matériel sexuellement explicite et nuisible. À 8-9 ans, ils ne sont pas prêts à recevoir de telles images, mais sur Internet, ils peuvent facilement tomber dessus. Les enfants consultent souvent des moteurs de recherche pour se renseigner sur toutes sortes de sujets. Ce faisant, ils peuvent tomber sur du matériel sexuellement explicite. Pour leur épargner cela le plus possible, dirigez-les vers des moteurs de recherche pour enfants (comme www.BabyGo.fr et Kidadoweb.com). Essayez-en quelques-uns pour voir lequel convient le mieux.

Conduite

Le caractère public d'Internet

Les enfants ne se préoccupent pas tellement du caractère public d'Internet. Ils ne réalisent pas toujours que, dès que quelque chose est transmis sur Internet, l'envoyeur n'a plus aucun contrôle sur ce qu'il en adviendra. Apprenez à vos enfants à faire attention à ce qu'ils mettent sur Internet.

Nouvelles connaissances

Internet occupe désormais une grande place dans la vie sociale des enfants. C'est surtout par les jeux en ligne et le courriel que les enfants de 8-9 ans commencent à communiquer à travers Internet. Certains font très vite de nouvelles connaissances, et la prudence est de rigueur, car les enfants peuvent facilement se faire duper. Surveillez attentivement les activités en ligne de vos enfants et apprenez-leur la différence entre une relation saine et une relation malsaine (voir notre fiche sur l'amitié, sur le site uneportgrandeouverte.ca).

Communications

Clavardage et jeux en ligne

Les jeux en ligne multijoueur captivent les enfants. Bien qu'il soit facile de penser que les enfants ne courent aucun risque lorsqu'ils jouent à des jeux, la surveillance et l'accompagnement d'un adulte n'en demeurent pas moins nécessaires. La plupart des jeux en ligne ont un module de clavardage qui permet aux enfants de communiquer en temps réel avec d'autres internautes.



CENTRE CANADIEN de PROTECTION DE L'ENFANCE™

Aider les familles. Protéger les enfants.

Le **Centre canadien de protection de l'enfance** est un organisme de bienfaisance enregistré voué à la sécurité personnelle des enfants. Il offre des programmes et des services à la population canadienne dans le but de réduire la violence faite aux enfants. C'est la raison d'être d'Enfants avertis (enfantsavertis.ca); de Cyberaide.ca, notre centrale canadienne de signalement des cas d'exploitation sexuelle d'enfants sur Internet (cyberaide.ca); d'EnfantsPortesDisparus.ca, notre centre national de ressources sur les disparitions d'enfants (EnfantsPortesDisparus.ca); et de Priorité Jeunesse, notre programme d'aide aux organismes pour prévenir les abus pédosexuels (prioritejeunesse.ca).

Une porte grande ouverte — Une toile. Pas de filet.

Le Web est un endroit formidable pour les enfants, si vous en connaissez les risques. Le Centre canadien vient à la rescousse des parents, des enseignants et de tous ceux qui veulent mieux comprendre les bons, les mauvais et les pires aspects du Web. Nous sommes là pour aider à protéger les enfants lorsqu'ils vont sur Internet pour explorer et s'amuser. Pour en savoir davantage, visitez notre site uneportegrandedeouverte.ca.

Pour signaler un cas d'exploitation sexuelle d'un enfant sur Internet, cliquez cyberaide.ca.

Partenaires fondateurs :



Honeywell



Avec le soutien de :



Gouvernement
du Canada

Government
of Canada

Pour d'autres conseils sur la sécurité des enfants, cliquez protegeonsnosenfants.ca ou contactez-nous :

615, chemin Academy
Winnipeg (Manitoba) R3N 0E7
204 945-5735
1 800 532-9135

Le CENTRE CANADIEN de PROTECTION DE L'ENFANCE est utilisé comme marque de commerce du Centre canadien de protection de l'enfance inc. «Une porte grande ouverte» et «Une toile. Pas de filet.» sont des marques de commerce du Centre canadien de protection de l'enfance inc. Toutes les autres marques citées sont la propriété de leurs détenteurs respectifs.

© Centre canadien de protection de l'enfance inc., 2010-2014. Tous droits réservés; il est toutefois permis d'imprimer une copie du présent document pour usage personnel.