

Club Pinguin : Internet fixe et mobile chez les jeunes, sensibilisation.

Internet

Posté par : JulieM

Publié le : 28/1/2011 13:00:00

Le Safer Internet est organisé tous les ans en février depuis 2004 par Insafe, le réseau qui coordonne les 30 centres nationaux de sensibilisation du Safer Internet Programme de la Commission européenne.

Durant tout le mois de février, des milliers d'initiatives seront coordonnées dans le monde entier par les centres de sensibilisation du Safer Internet Programme et plusieurs comités hors des frontières européennes.

L'Édition 2011 sera marquée, le 8 février, par le Safer Internet Day qui a pour but de promouvoir une utilisation plus sûre et responsable de l'Internet fixe et mobile chez les jeunes.

Cette année, le Safer Internet Day se penche plus particulièrement sur « les vies virtuelles » et sur les relations qu'elles entretiennent avec notre existence réelle : « **Internet, c'est ta vie, pas qu'un jeu !** »



Club Pinguin, la communauté virtuelle dédiée aux enfants à partir de 6 ans dans laquelle ils peuvent s'amuser, rencontrer leurs amis et participer à des activités créatives, soutient cette initiative et répond aux questions fondamentales liées au thème de cette édition.

Club Pinguin est un espace de jeu et de divertissement qui plonge le joueur dans un univers lui permettant de se livrer à des activités qui, bien que virtuelles, trouvent un ancrage dans la réalité.

Si Club Pinguin est avant tout un espace ludique, il n'en reste pas moins vrai que ce qu'il font les enfants peut avoir une résonance dans leur vie réelle.

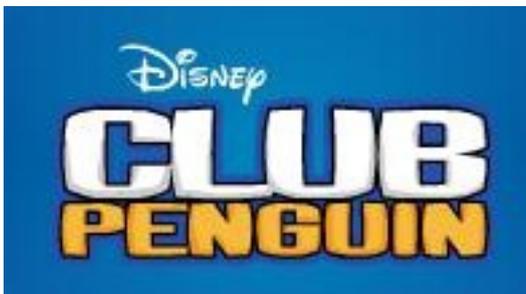
Participer à des jeux ou discuter avec des amis dans un monde virtuel tel que Club Pinguin peut ressembler à ce qui se passe dans une cours de création. Gagner les « pièces » gagnées grâce à ses performances à différents mini-jeux correspond à la gestion qu'un

enfant pourrait faire de son argent de poche.

Enfin, et c'est le credo de Club Penguin, s'envoler dans un univers virtuel ne veut pas dire y faire n'importe quoi et là, comme dans la réalité, un code social inhérent à la vie en communauté, qu'elle soit réelle ou virtuelle, s'impose.

Dans Club Penguin, l'apprentissage d'Internet commence par les bases qui sont de ne jamais divulguer des informations personnelles, un peu comme on incite les enfants à ne pas parler aux étrangers dans la rue.

D'autre part, les modérateurs qui veillent au bon comportement de la communauté, apprennent aux enfants que leur attitude peut avoir des incidences sur les autres personnes qui peuvent être blessées par des propos déplacés mais également avoir des conséquences les concernant directement telles que bannissement temporaire ou définitif.



Il est intéressant de constater qu'un univers virtuel sécurisé et adapté aux plus jeunes est un excellent terrain d'apprentissage des règles de vie dans les communautés virtuelles.

Les codes sociaux y sont sensiblement identiques à ceux de la vie réelle et Club Penguin, à travers l'ensemble des outils de contrôle mis en place et notamment grâce au travail actif de ses modérateurs, souhaite aussi sensibiliser les jeunes internautes aux bonnes pratiques de l'Internet.

L'univers sécurisé de Club Penguin permet donc aux plus jeunes de s'amuser en toute quiétude sous le contrôle bienveillant des modérateurs et des parents qui peuvent modifier le temps de jeu de leurs enfants et même, un peu comme dans la réalité, savoir s'ils se sont mal comportés dans le jeu (notification de bannissement).

[Retrouvez Club Penguin.](#)