

Préambule

Utilisateurs naïfs et trop facilement enthousiastes, les jeunes sont la cible privilégiée de politiques commerciales pas toujours scrupuleuses. Ils sont une cible de choix car très peu informée des lois qui les protègent (la publicité doit s'afficher clairement comme telle, elle ne doit pas exploiter la crédulité des enfants, ne doit pas les inciter à obliger leurs parents à leur acheter des produits, etc.).

Les sites marchands rivalisent d'idées pour attirer la jeune clientèle. Les offres faussement gratuites pullulent sur Internet. Cela va des sites attractifs, inondés de publicités alléchantes aux sonneries à télécharger à l'aide de SMS payants ou de numéros de téléphone surtaxés, en passant par les nombreux jeux en ligne ou sur mobile, avec achat intégré ou niveaux payants pour aller plus loin. Si certains sites ou applications demandent un numéro de carte bancaire, d'autres offrent la possibilité de payer via son abonnement Internet ou sa facture de téléphone. Gare à qui mord à l'hameçon !

Se développe également dans le cadre de politiques de publicité comportementales de nombreuses techniques dites de « profiling », utilisant les données de navigation des enfants pour proposer à chacun des offres personnalisées, au plus près de leurs envies supposées.

Enfin, et plus ennuyeux encore, sur une tablette ou un mobile, il suffit parfois d'avoir indiqué ses coordonnées bancaires une seule fois pour procéder à des achats. Par la suite, un simple code est demandé... C'est ainsi que la Commission européenne s'est inquiétée du risque accru pour les enfants d'achats abusifs. Parler en terme simple des modèles économiques d'Internet semble donc important dès que les jeunes commencent à utiliser le numérique en autonomie.

Objectifs généraux

- Se pencher sur l'économie d'Internet
- Réfléchir notamment à la notion de gratuité
- Devenir un consommateur éclairé

Objectifs spécifiques

- Naviguer, jouer en toute conscience
- Connaître les procédés commerciaux les plus répandus (SMS payant, numéro surtaxé, achat intégré)

Domaines du B2i abordés

- Domaine 2 : adopter une attitude responsable
- Domaine 5 : communiquer, échanger

Thèmes abordés

- Fausse gratuité
- Numéro de téléphone surtaxé, SMS payant, achat intégré
- Dérive commerciale

Ressource utilisée

- Épisode Vinz et Lou sur Internet « Gare à tes sous » (2 minutes)

Versions disponibles

- Versions accessibles : langue des signes française (LSF), langage français parlé complété (LPC), sous-titrage, audio-description
- Version anglaise

Durée de l'atelier

- Entre 30 minutes et 1 heure

Modalité

- Atelier en mode collectif

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur ou TNI

DÉROULEMENT DE L'ATELIER

1 Faire émerger les représentations / la parole

Avant de lancer l'atelier, rappeler les règles de prise de parole :



- **On écoute** les autres, tout le monde doit pouvoir prendre la parole.
- **On respecte** les limites de la liberté d'expression : pas de propos injurieux, pas de moqueries. Chacun a le droit de formuler ses impressions, ses pensées, ses ressentis et ses questions en étant respecté.
- **On s'engage à ne pas répéter** les propos échangés pendant l'atelier, en particulier ceux qui auraient trait à la vie privée.

Exemples de questions, partir des représentations et connaissances des enfants :

- Jouez-vous à des jeux en ligne ou sur smartphone et tablette ?
- Les jeux gratuits le sont-ils vraiment ? Savez-vous comment les créateurs de jeux gagnent de l'argent dans ce cas ?

Quelques conseils

- Ces questions, non-exhaustives, ont pour objectif de **faire émerger les représentations** des enfants. Les inviter à **s'exprimer spontanément** permet de faire un premier état des lieux de leurs idées et ressentis.
- Pour comparer et voir l'évolution des représentations des enfants au cours de l'atelier, **noter quelques-unes de leurs réponses** au tableau afin de pouvoir les réutiliser en fin d'atelier et permettre un retour réflexif.

2 Projeter le dessin animé et analyser le scénario

- Projeter au groupe le dessin animé une première fois pour un visionnage collectif.
- Décrypter ensemble le scénario du dessin animé à l'aide du tableau ci-dessous.

Quelques conseils

- Après un **premier visionnage** et des questions succinctes sur la **compréhension globale** de l'épisode (« Que se passe-t-il ? Qui sont les personnages ? Que font-ils ? »), un **second visionnage** peut être fait avant l'étape plus précise de **décryptage** afin de développer une **meilleure perception des détails et des étapes** de l'épisode, mais aussi d'éclairer d'éventuelles **incompréhensions**.
- Faire le **lien entre le scénario et le vécu des enfants** permet de déclencher la parole et de confronter ces situations avec leur quotidien : « Et toi, as-tu déjà participé à un jeu en ligne que tu croyais gratuit ? », « T'est-il arrivé d'avoir une mauvaise surprise comme Vinz ? ».

Dans les coulisses du scénario

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Questions associées	Analyse
Fausse gratuité	Vinz joue à « Phiminus », un jeu en ligne qu'il croit gratuit. Devenu « accro », il ne pense qu'à jouer et refuse même une partie de foot avec Bob et ses amis.	Le jeu auquel joue Vinz est-il vraiment gratuit ?	De même que les logiciels, les jeux sont rarement totalement gratuits, à moins d'être financés soit par l'Etat, soit par une fondation ou une association, dans un but d'intérêt général. Mais la plupart du temps, la gratuité n'est en vérité qu'un argument commercial. Elle correspond à une période d'essai, puis il faut procéder à un achat intégré, pour continuer à jouer, acheter de nouvelles vies, profiter d'un bonus...
Achat intégré	Vinz est bloqué dans sa progression au moment où le jeu devient de plus en plus passionnant. Il appelle un numéro où il accepte d'acheter du temps supplémentaire.	Pourquoi Vinz doit-il appeler un numéro en cours de partie ? Que doit-il acheter pour continuer à jouer ? Par quel moyen Vinz paye-t-il son achat ? Connaissez-vous d'autres moyens utilisés par ces jeux pour vous faire dépenser de l'argent ?	Comme souvent, il s'agit d'un numéro surtaxé. Les achats effectués sont donc décomptés hors forfait sur la facture téléphonique adressée par l'opérateur. Autre procédé équivalent, les sms payants pour télécharger de la musique ou l'option paiement via la facture Internet...
Dérive commerciale	Vinz reçoit un SMS de son opérateur l'informant qu'il a dépassé son forfait de 50 euros...	Pourquoi Vinz reçoit-il ce message ? Pourquoi la facture est-elle aussi importante ?	Vinz fait une erreur en tapotant sur le clavier, il commande plus de temps qu'il ne le souhaitait... une maladresse qui lui coûte chère, le voilà endetté de 50 euros... le jeu n'en valait pas la chandelle.

3 Proposition d'activité

Repasser le dessin animé après ce travail de décryptage. Les enfants pourront ainsi avoir le plaisir de regarder l'épisode sous un nouveau jour. Puis, proposer-leur cette activité :

Objectifs

- Rendre **plus vigilant**
- Apprendre à **faire preuve de discernement**
- Connaître **certaines pratiques commerciales abusives**, fausse gratuité, achat intégré, sms ou numéro surtaxé

Déroulé de l'activité

- Faire prendre conscience aux enfants que tout service a un coût, qu'il existe toujours quelqu'un, une société ou une institution qui finance. Ainsi les livres scolaires en primaire sont en vérité financés par les communes... Les sites gratuits correspondent souvent à un besoin d'intérêt général, ils peuvent être l'œuvre d'une collectivité, bénéficier du soutien soit de l'Etat, soit de la communauté européenne ou d'une fondation. D'autres sont payés par la publicité et / ou la vente de données collectées.
- Faire l'inventaire du faussement gratuit sur Internet, en analysant différents services ou produits, jeux en lignes, logiciels se présentant comme gratuits...

Quelques conseils

- Lors du temps d'échange, **noter au tableau** quelques-unes des **idées des enfants** permettra de leur donner des **pistes de réflexion** et des **exemples** pour la suite de l'activité.
- Si nécessaire, préciser à nouveau qu'il n'est **pas question d'évaluation**. Chacun a le **droit de se tromper** et d'avoir son propre avis. Toutes les idées sont les bienvenues et seront discutées ensuite ensemble. Le travail en binôme favorise les **interactions** entre les enfants. Elle leur permet d'**échanger leurs points de vue**, de **comparer leurs réponses** et de **coopérer pour apprendre ensemble**. Un peu comme sur un site d'apprentissage collaboratif

Jouer à l'activité interactive associée

Défi «Spam Attack», animation interactive sur les jeux en ligne.

Cette activité permettra de valider la compréhension des messages véhiculés par l'animation.

4 Les messages clés à retenir

En fin d'atelier, en reprenant leurs représentations initiales, demander aux enfants ce qu'ils ont retenu, si leurs représentations ont évolué au cours de l'atelier, ce qu'ils pensent maintenant, ce qui a changé pour eux. Cette étape peut se faire aussi bien à l'oral qu'à l'écrit.

Il est également possible de distribuer aux enfants cette courte liste de messages clés à retenir, à coller dans leur cahier, par exemple.

- Sur Internet **le gratuit n'est pas toujours donné** : mieux vaut être averti !
- Il existe **différents moyens de monnayer un service** : numéro de téléphone surtaxé, sms payant, achat intégré de vies supplémentaires ou de bonus pour les joueurs
- Pour éviter les mauvaises surprises, il existe toujours la solution **d'un bon logiciel de contrôle parental**. Mais le plus efficace à n'en pas douter est d'alerter et d'informer sur ce type de pratique commerciale.
- Les firmes ont malheureusement plus d'un tour dans leur sac. Alors pour ne pas se laisser prendre, **il faut rester futé...**

5 Autres ressources Tralalere disponibles

SERIE VINZ ET LOU SUR INTERNET

- **Episode « Remplir ou ne pas remplir un formulaire »** sur les risques liés à la divulgation des données personnelles.

PORTAIL www.InternetSansCrainte.fr

Et en particulier l'espace 7-12, l'espace enseignants et la plateforme d'auto-formation.