



Internet Sans Crainte / www.internetsanscrainte.fr

Internet Sans Crainte est le programme national de sensibilisation des jeunes - et de leurs parents - aux usages responsables de l'Internet. Il est mis en œuvre par Tralalere (www.tralalere.net), opérateur de campagnes de sensibilisation et producteur de contenus éducatifs, dont *Vinz et Lou* et *2025 ex machina*.

Internet Sans Crainte s'inscrit dans le programme européen *Safer Internet France*, placé sous l'égide de la Délégation aux Usages de l'Internet et soutenu par la Commission européenne. Ce programme fédère trois services complémentaires en matière d'éducation et prévention des mineurs : *Internet Sans Crainte*, le numéro vert national *Net Ecoute* 0800 200 000 et le service national de signalement en ligne des contenus choquants *Point de Contact* (www.pointdecontact.net).

Les Ceméas, les Francas, la Ligue de l'Enseignement et la FCPE

Les Ceméa, Les Francas et la Ligue de l'Enseignement sont trois mouvements associatifs complémentaires de l'enseignement public et agréés par le ministère de l'Éducation nationale, de la Jeunesse et de la Vie associative. Éducation, loisirs, culture... ils mettent en œuvre toutes ces activités et bien d'autres encore sur tout l'ensemble du territoire français. La FCPE, première fédération nationale de parents d'élèves de l'école publique, rassemble les parents des élèves de l'école primaire, du collège, du lycée et milite pour une école plus juste.

La promotion des valeurs de la laïcité, la défense du service public d'éducation, sont les objectifs partagés de ces quatre mouvements.

En savoir plus sur le programme européen : www.SaferInternet.fr

S'informer et jouer avec vos enfants : InternetSansCrainte.fr

Signaler un contenu choquant : www.pointdecontact.net



Des réponses à toutes vos questions : 0 800 200 000



Pour vos adolescents : www.2025exmachina.net

Sur les jeux vidéo : www.pedagojeux.fr

Conception, rédaction Tralalere. © Tralalere 2012

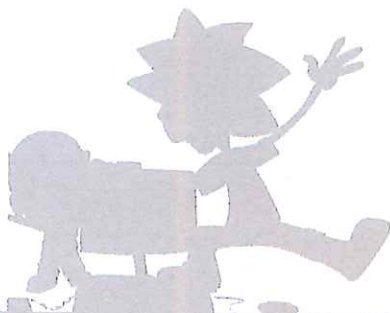
Découvrir Internet ensemble c'est plus sûr

Guide parents



Sommaire

Premier Pas	> 4-5
Recherche d'Information	> 6-7
Réseaux sociaux	> 8-9
Blog	> 10-11
Chat	> 12-13
Jeux, mondes virtuels	> 14-15
Téléphone portable	> 16-17
Lexique	> 18-19



Favoriser des usages responsables d'Internet, donner aux enfants et aux jeunes un regard critique par rapport aux médias, leur permettre de comprendre les mécanismes commerciaux et économiques qui sous-tendent ceux-ci... font partie des principaux enjeux d'une éducation aux médias, encore plus aujourd'hui, indispensable.

Quatre associations éducatives, les Ceméa, la Fcpe, les Francas et la Ligue de l'enseignement ont décidé de s'associer à la diffusion de ce guide vers tous les parents, conçu dans le cadre du programme Internet sans Crainte.

Pourquoi ? Parce que, à côté du système scolaire et de ses enseignants, des structures de loisirs éducatives et de leurs animateurs, les parents ont un rôle important à jouer dans cette éducation et cette relation de leurs enfants aux médias. De toutes les études, il ressort le besoin, l'intérêt même pour les enfants et les jeunes, de pouvoir dialoguer avec les adultes, à propos de leurs pratiques numériques.

Ce guide pratique a donc pour objectif d'apporter à chaque parent des points d'appui, des informations utiles, des repères voire des conseils, pour qu'il puisse mener à bien son rôle d'éducateur à l'ère du numérique et dans notre société de l'information.



PARTIR du BON PIED !



Internet arrive à la maison, votre enfant surfe sur Internet, il accède au web sur sa console de jeux ou son portable, il a son premier ordinateur portable, son premier jeu vidéo... C'est la première fois, à vous de l'aider à prendre un bon départ, il a besoin de vous !



idée reçue

Pour aider son enfant sur internet, il faut "s'y connaître"

Nul besoin d'être expert en informatique pour l'accompagner. Bon sens, curiosité et sens critique sont les principales qualités requises.

Point de vigilance

A chaque usage, ses règles :

- Pas d'écran avant 3 ans
- Internet accompagné par les parents au départ
- Sites sélectionnés pour les plus jeunes
- Jeux vidéo : respectez les indications d'âge
- Réseaux sociaux : pas avant 13 ans
- Téléphone portable : à partir des années collégiées

Internet, bien sûr mais attention :

- Au manque de sommeil
- A ce qu'Internet ne remplace pas les autres activités et passe avant les devoirs
- Aux risques potentiels d'un média très puissant, où se côtoient enfants et adultes.



Conseils pratiques

- Mettez l'ordinateur et la console de jeu dans une **pièce commune**.
- Prévoyez une **session utilisateur** et un mot de passe pour chaque membre de la famille.
- Assurez-vous que les **mots de passe** utilisés soient sécurisés (compliqués, associant chiffres/lettres/symboles).
- **Fixez des règles** d'utilisation dès le départ et n'y dérogez pas.
- Informez vos enfants de la **nature publique** du média.
- Répétez encore et encore qu'il ne faut pas donner d'**informations personnelles** en ligne.
- Expliquez-leur qu'il faut faire attention lorsque l'on dialogue avec des personnes que l'on ne **connait pas**, ou pas bien. Et qu'il ne faut pas donner **rendez-vous** à inconnus.
- Lorsque l'enfant grandit, faites-lui confiance mais n'hésitez pas à **l'accompagner** de temps en temps et à discuter de ses pratiques.
- Pour éviter la publicité ciblée, vérifiez régulièrement les cookies dans les options de votre navigateur. Gardez ceux qui vous permettent de naviguer plus facilement, supprimez ceux dont vous ne voulez pas.
- Installez un **anti-virus** complet, avec pare-feu, cela peut prévenir les intrusions sur l'ordinateur (pop-up, virus, spam,...).
- Vous pouvez aussi opter pour le contrôle parental (voir page 7).
- Vous êtes vous-même internaute ? **Donnez l'exemple** et n'hésitez pas à parler de vos mésaventures pour les éviter à vos enfants.
- Vous n'êtes pas très à l'aise. Des **formations** Internet existent un peu partout, notamment dans les Espaces Publics Numériques.



FOCUS

Internet, un écran parmi tant d'autres

Ordinateur, télévision, console de jeux, téléphone portable, tablette : c'est l'ensemble de ces écrans qu'il convient de prendre en compte dans l'éducation de vos enfants, notamment pour fixer un **TEMPS** d'exposition **GLOBAL** aux écrans.

CHERCHEURS à vos CLAVIERS !



Trouver de l'information fiable sur le web : un jeu d'enfant ? Loin de là ! Dès lors où Internet est aujourd'hui la première source d'information des jeunes, apprendre à vos enfants à faire des recherches en ligne est devenu primordial.



Idée reçue

Les sites qui apparaissent en premier sont les plus fiables

Ce qui s'affiche en premier lors d'une recherche n'est pas forcément le plus pertinent ou le meilleur. Pour apparaître avant tout le monde sur les moteurs de recherche, il existe toutes sortes de stratégies.

Point de vigilance

- Plus d'un tiers des jeunes croient systématiquement le premier site qu'ils consultent. Et s'il était un peu orienté ?
- La désinformation et la manipulation d'opinions existent aussi sur Internet. Un peu d'esprit critique s'impose.
- Soyez attentifs aux sites "perso", ils ne reflètent que l'avis ou le niveau de connaissance de leurs auteurs.
- Non au copier-coller intégral pour les devoirs à la maison. Cela n'apprend rien et les enseignants le repèrent très vite.
- Certains mots clés peuvent mener vers des sites qui montrent des images choquantes, il y a des moyens d'éviter cela.



Conseils pratiques

- Accompagnez votre enfant dans ses **premières recherches** afin qu'il puisse acquérir de bons réflexes.
- **Délimitez** au maximum le sujet de la recherche : tapez **plusieurs mots** en les choisissant le plus **précisément** possible et en évitant les termes qui peuvent prêter à confusion. Ceci est aussi valable sur les plateformes vidéo.
- Les sites qui apparaissent sur un fond de couleur ou sur la colonne de droite sont en général des **sites commerciaux**. Autant le savoir.
- Recherchez systématiquement l'**auteur** de l'information.
- Soyez vigilant à la date de **mise à jour** des informations, qui pourraient ne pas être d'actualité.
- **Croisez les sources**. Un seul site ne suffit jamais.
- Pour les plus jeunes, mettez en favoris quelques annuaires et **moteurs de recherches dédiés** (babygo, xooloo, kidigo...).
- Wikipedia peut être utile pour commencer ses recherches, mais **soyez critique** sur ce que l'on y trouve.
- Avant 12 ans, **Vikidia** ou **Wikimini** sont plus adaptés.
- Google propose trois niveaux de **filtres** : strict, modéré (par défaut) ou désactivé. Sélectionnez le mode "strict".
- S'ils sont confrontés à des images choquantes, dites à vos enfants d'éteindre tout de suite l'écran et d'**avertir immédiatement un adulte**.
- En cas de contenus illégaux (atteinte à la dignité humaine, haine raciale, pédo-pornographie...), évitez de faire une capture d'écran. Faites un copier-coller de l'adresse URL de la page où se trouve le contenu et **signalez-la** sur www.pointdecontact.net



FOCUS

Le contrôle parental

Pour limiter les risques d'exposition à des contenus choquants, vous pouvez activer un contrôle parental, à bien régler en fonction du profil de votre enfant. Des logiciels sont disponibles gratuitement auprès de votre fournisseur d'accès à Internet. D'autres sont commercialisés. Certains permettent de gérer les temps de connexion et plus... Mais aucun ne peut vous remplacer !

TOUS sur FACEBOOK ?



L'ami auquel on peut tout dire n'est plus tout à fait celui d'hier lorsqu'on en a 250 ! En France, qui dit réseaux sociaux dit essentiellement Facebook. Les 9-12 ans y sont très présents, même si c'est interdit au moins de 13 ans. Est-ce bien raisonnable ?



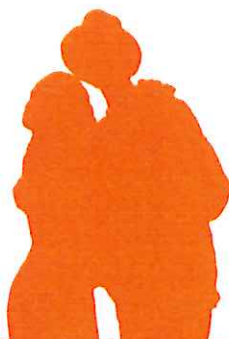
idée reçue

Facebook est la chasse-gardée des jeunes

Si les adolescents y sont presque tous... leurs parents aussi ! Le réseau social compte de plus en plus d'adhérents de 30 à 50 ans.

Point de vigilance

- Sur Facebook, les jeunes s'affichent en très grande majorité sous leurs vrais noms. Au moment où ils construisent leur **identité numérique**, ce qu'ils laissent voir et savoir d'eux en ligne n'est pas anodins.
- Enormément de photos et d'informations privées circulent sans autorisation. **Droit à l'image et vie privée** sont peu respectés.
- Les images et informations publiées sur Internet peuvent rester en ligne des dizaines d'années. Surfer laisse des **traces**.
- Le **cyber harcèlement** peut prendre différentes formes : insultes, méchancetés, menaces... Un phénomène auquel penser si votre enfant ne veut plus voir personne ou aller en cours.
- Même si les mauvaises **rencontres** sont rares, 8% des plus de 13 ans ont donné rendez-vous à un inconnu rencontré sur Internet.
- Facebook **conserve** de nombreuses données de ses utilisateurs. Qu'en fera la plateforme ?



Conseils pratiques

- Pas de Facebook avant **13 ans**.
- Dites à votre adolescent de ne jamais communiquer ses **mots de passe**, et de **se déconnecter** quand il quitte son profil, surtout dans un lieu public. Gare à l'**usurpation d'identité** !
- Incitez-le à **choisir ses "amis"** et à privilégier la qualité de ses relations plutôt que la quantité de ses contacts !
- Rappelez-lui de ne pas diffuser n'importe quelle information à n'importe qui et certainement jamais ses **données personnelles**.
- Apprenez-lui à **dire "non"**, à refuser des amis, des photos, d'être taggué, de joindre des groupes...
- Si un soi-disant "ami" l'importune, dites-lui de le **"bloquer"**. Si on le harcèle, qu'il **"signale"** l'auteur.
- Sensibilisez-le sur la **publication de photos** qui pourraient se révéler gênantes pour lui et ses amis aujourd'hui et dans l'avenir.
- Une photo publiée sans autorisation ? Il peut demander à la personne responsable de la retirer, le **signaler** à Facebook qui doit la retirer. Et si cela ne suffit pas, se retourner vers la **CNIL** ou la police. Idem en cas de diffamation...
- La **reconnaissance faciale** permet de retrouver quiconque a accepté d'être taggué sur une photo. A paramétrer absolument.
- Dites à votre enfant de **rechercher régulièrement** quelles informations le concernant apparaissent sur Internet en tapant son nom sur les moteurs de recherches (Google web/ image/blog, 123people...).



FOCUS

Le paramétrage

Configurer correctement les paramètres de vie privée avec votre enfant est **INDISPENSABLE** pour éviter des ennuis. Et ceci très **REGULIEREMENT** car les règles changent sans cesse. Pour être plus à l'aise, n'hésitez pas à ouvrir un compte et à tester les différentes possibilités de configuration et d'utilisation.

BLOGUER RESPONSABLE



Le blog est un moyen d'expression très riche pour les adolescents. On s'y raconte, on parle des autres, de ses passions, de sa vision du monde, on montre ses créations... Rédacteurs en chef en herbe, se sentant protégés par leurs écrans, vos enfants en oublient parfois qu'ils en sont légalement responsables de son contenu.



Ibée reçue

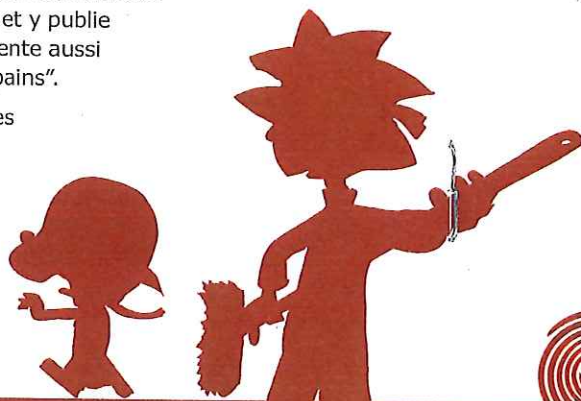
Le blog, un journal intime

On associe parfois le blog au journal intime d'autan. Rien n'est plus faux car tout ce qui y figure est potentiellement accessible à tous. Intimes avec le monde entier ?



Point de vigilance

- Peu de jeunes en ont conscience mais l'auteur d'un blog est légalement **responsable** non seulement de ce qu'il publie mais aussi des **commentaires** que ses lecteurs postent sur son blog.
- Des propos ahurissants se retrouvent sur le blog de votre enfant ? Quelqu'un a sans doute pris la main sur son site et y publie en son nom. L'**usurpation d'identité** est assez fréquente aussi sur les blogs et est le plus souvent le fait de "copains".
- Le risque de voir des personnes mal intentionnées **se faire passer pour des mineurs** sur des blogs pour obtenir des informations personnelles ou entrer en contact existe. Mieux vaut le savoir.
- Il y a de tout sur les blogs. L'information que l'on y trouve mérite donc d'être lue avec un peu d'**esprit critique**.



FOCUS



Conseils pratiques

- Montrez à votre enfant que son **blog**, ou celui de ses amis, est facile à trouver avec un moteur de recherche.
- Faites-lui lire des blogs **intimistes** de gens qu'il ne connaît pas. Si, lui peut lire leurs propos, le contraire est également possible.
- Insistez pour qu'il protège son blog avec un **mot de passe** sécurisé (lettres + chiffres + symboles) et qu'il ne le donne à **PERSONNE**.
- Attention aux **informations personnelles** publiées sur son blog ou celui des autres. Ne jamais publier : adresse, numéro de téléphone, établissements ou centres de loisirs fréquentés.
- Discuter avec lui de sa responsabilité en tant qu'auteur et de la **limite de la liberté d'expression** (injures, diffamations, rumeurs, incitation à la haine et négationnisme sont condamnables).
- Vérifiez avec lui qu'il **modère** bien les commentaires de ses lecteurs. Le mode "a priori", avant publication, sera plus sûr.
- Rappelez-lui régulièrement qu'il doit avoir l'**autorisation** des gens dont il publie des **photos**.
- Si votre enfant est harcelé sur un blog, signalez-le à l'**administrateur** de la plateforme pour qu'il bloque l'expéditeur. Si le phénomène semble provenir de son établissement scolaire, prévenez-le.
- Avisez la police si le **harcèlement** persiste.



Droit à l'image : que dit la loi ?

L'image de chacun lui appartient. On ne peut donc publier de photo sur un blog - comme ailleurs - qu'avec autorisation de cette personne, et de ses deux parents, si c'est un mineur (article 9 du code civil). Si une photo de soi est publiée sans autorisation, on peut demander de droit à la faire retirer.

CHATTEUR à TOUTE HEURE



Il est à peine rentré de l'école qu'il allume son ordinateur. Il se connecte au chat à travers une messagerie et discute pendant des heures avec ses "amis", souvent en faisant autre chose en même temps. Une vie sociale qui mérite quelques conseils.



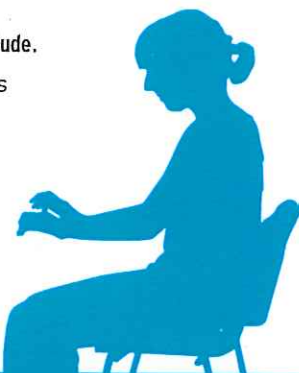
Idée reçue

Seuls les collégiens et les lycéens utilisent MSN

Si la majorité des utilisateurs de cette messagerie instantanée ont effectivement plus de 13 ans, un quart des élèves de primaire y vont aussi.

Point de vigilance

- "Cachés" derrière un pseudo et un écran, les jeunes ont souvent tendance à **"dire" en ligne** ce qu'ils ne prononceraient jamais en situation de face à face.
- Combien d'amis perdus ou d'imbroglis suite à de tels propos !
- Un surnom est vite **identifié** et l'accumulation de publication d'informations personnelles peut être dangereuse.
- Être sans cesse connecté aux autres devient vite une **habitude**.
- Des entreprises ciblant les jeunes utilisent parfois les chats pour **vendre** leurs produits.
- **Images intempestives** ou contacts dérangeants peuvent être mal vécus par les enfants.
- Le chat peut **aussi être pratiqué sur les réseaux sociaux et les jeux en réseaux**. Les conseils ci-après s'appliquent aussi à ses usages.



FOCUS

Conseils pratiques

- Le chat n'est pas recommandé avant les "années collège".
- Soyez vigilant sur les **rencontres en ligne** de votre enfant surtout si elles débouchent sur de vrais rendez-vous. Evitez-les ou assurez-vous qu'il y aille accompagné, dans un lieu public fréquenté.
- Expliquez-lui qu'un **pseudo** peut aussi être un masque.
- Dites-lui de ne pas diffuser **d'images de lui suggestives** ou ridicules : elles peuvent être enregistrées et rediffusées.
- Rester courtois et respecter son interlocuteur : deux règles qui doivent être connues de votre enfant.
- Des provocations ? ne répond pas et **supprime le contact**.
- Remettez en question le mythe de l'anonymat : tout internaute est **traçable** et peut être retrouvé via son adresse IP.
- Tout chateur est **responsable** de ses publications. Informez-le !
- Rappelez à votre enfant qu'il ne faut pas dire sur Internet ce qu'il ne dirait pas dans une conversation et qu'il ne doit pas transmettre des informations sur une tierce personne sans son autorisation.



La webcam

La conversation en ligne à travers les chats s'accompagne souvent de l'usage d'une webcam, qui permet de voir son interlocuteur. Conseillez à votre enfant de l'utiliser **UNIQUEMENT** pour communiquer avec des personnes qu'il connaît bien et qui ont toute sa confiance. On n'accepte pas un casting via webcam...

INCONTOURNABLES JEUX VIDÉO

Les jeux vidéo font désormais partie intégrante du quotidien des jeunes. Ce loisir est en effet l'usage d'Internet le plus répandu chez cette génération. Si cette pratique n'est pas une activité risquée en soi, elle nécessite un encadrement particulier.



Idee reçue

Les jeunes passent leur temps à jouer aux jeux vidéo

En fait ce sont plutôt leurs parents !
Les 12-25 ans représentent seulement 21% des joueurs, l'âge moyen des joueurs en France étant de 35,6 ans.

Point de vigilance

- A chaque jeu son public ! **Guider un enfant dans ses choix** permet de l'orienter vers des jeux adaptés à son âge et sa sensibilité.
- Les **valeurs véhiculées** par les jeux vidéo ne sont pas plus anodines que celles transmises par les films ou les livres. A discuter en famille ?
- Certains jeux, notamment les **jeux en ligne massivement multi-joueurs**, sont conçus pour que l'on y passe beaucoup de temps.
- **Jouer de façon excessive** peut avoir des conséquences sur la vie sociale et scolaire de l'enfant et sa santé.
- On peut **dépenser beaucoup** d'argent à certains jeux vidéo.
- Depuis une dizaine d'années, les jeunes ont perdu environ deux heures de **sommeil** par jour à cause d'un ensemble de facteurs complexes, dont les jeux vidéo. Or, le sommeil ne se rattrape pas.



Conseils pratiques

- Lorsque vous choisissez un jeu, respectez la **signalétique PEGI** et testez-le en version démo avant de l'acheter.
- Un jeu classé "+3", signifie juste qu'il n'est pas choquant pour un petit, pas qu'un enfant de 4 ans est capable d'y jouer. Un jeu noté "+16" contient généralement des scènes très violentes.
- Ne laissez pas les plus jeunes jouer aux jeux de leurs aînés.
- Intéressez-vous aux jeux pratiqués par votre enfant et **discutez-en** comme de ses autres activités.
- Incitez-le à pratiquer d'**autres activités**.
- **Fixez des règles** et des temps de jeu. Si besoin, utilisez le **contrôle parental** prévu à cet effet sur sa console, qui permet aussi de d'éviter que votre enfant ne joue à des jeux qui ne sont pas de son âge.
- Un peu avant le moment où il doit s'arrêter, prévenez-le afin qu'il ait le temps de finir, de sauvegarder sa partie ou de prévenir les autres joueurs.
- Attention aux abonnements ou aux accessoires que l'on achète en passant un simple coup de fil !
- Evitez absolument de jouer à des **jeux d'argent** avec vos enfants.
- Pour mieux comprendre le jeu vidéo, vous pouvez consulter le site www.pedagojeux.fr



FOCUS

Les signaux d'alerte

Manque de sommeil, abandon de ses autres activités, résultats scolaires en baisse, fatigue, agressivité au moment de cesser de jouer, mensonges, sociabilité en baisse... mieux vaut réagir. Et si besoin demander conseil à des professionnels.

INTERNET dans sa POCHE



Bien plus qu'un téléphone, le portable est aujourd'hui un véritable "couteau suisse" qui sert tout autant à envoyer des textos, à écouter de la musique, prendre des photos, faire des vidéos et jouer... qu'à téléphoner. Sans compter les nouveaux usages liés à l'accès à l'Internet mobile !



Idee reçue

Le contrôle parental, ça marche aussi sur le portable

Jusqu'à un certain point seulement. Lorsque votre enfant se connecte en WiFi depuis son téléphone, il n'est plus effectif.

Point de vigilance

- Pour des problèmes physiologiques, le téléphone portable n'est pas recommandé avant 10-12 ans. Est-il d'ailleurs vraiment utile avant ?
- Avec un portable, **tout va plus vite**. Les informations et images diffusées sans y réfléchir viennent alimenter les réseaux et restent des années sur le web.
- Les jeunes sont très concernés par la perte de leur téléphone, mais peu conscients de l'importance des **données** qu'il contient. La sécurisation des données est loin d'être acquise.
- Le téléphone mobile est aujourd'hui l'un des terminaux les plus en cause en matière de **harcèlement** en ligne.
- Ils n'ont pas de cartes bancaires ? Ils peuvent **payer avec leur forfait** téléphonique ! Les jeunes abonnés sont la cible de nombreuses sollicitations (appels à voter, numéros surtaxés...).
- La **géolocalisation** qui se généralise pose de nombreuses questions en terme de respect de la vie privée.
- Sans compter qu'un portable peut être un objet de convoitise...



Conseils pratiques

- Dites à votre enfant :
 - de mettre un **mot de passe** un peu compliqué sur son téléphone.
 - de ne pas communiquer son numéro de portable à n'importe qui.
 - de fermer son **Bluetooth** par défaut.
 - de réfléchir avant d'accepter d'être **géolocalisé**.
- Enseignez-lui le **savoir-vivre** : éteindre son mobile en cours, mettre en mode vibreur pour ne pas déranger, ne pas parler trop fort, ne pas hurler sa vie privée dans des lieux publics... Et montrez l'exemple.
- Insistez pour qu'il respecte le **droit à l'image** lorsqu'il diffuse des images.
- Expliquez-lui de ne pas se laisser faire en cas de harcèlement et surtout de ne pas participer ou diffuser des vidéos d'agressions, phénomène connu sous le nom de **happy slapping**.
- Dites-lui de se méfier des numéros et SMS **surtaxés**.
- Précisez-lui, par mesure de précaution, comment se protéger des **ondes** (kits mains libres, éviter de porter son téléphone sur soi et de le mettre sous son oreiller, de se connecter dans les transports...).



FOCUS

La géolocalisation

Les applications mobiles, qui utilisent des informations liées à la géolocalisation de votre enfant, sont souvent très pratiques mais posent certaines questions. Activer la géolocalisation sur son téléphone, c'est accepter d'être potentiellement pisté par toute personne ou organisation capable de détecter les signaux émis par la puce. C'est aussi s'exposer aux logiciels malveillants qui peuvent utiliser cette fonctionnalité, en général à des fins commerciales.

Lexique pratique

- **Adresse IP** : Numéro d'identification attribué par le fournisseur d'accès à Internet à chaque ordinateur.
Ce numéro permet, entre autre, de tracer l'origine de chaque transaction sur le réseau.
- **Avatar** : Représentation virtuelle d'un internaute.
Ce peut être une image sur un profil ou un personnage permettant d'interagir au sein d'un monde virtuel ou d'un jeu.
- **Blog** : Petits sites Internet personnels faciles à créer et à animer. Leurs auteurs y publient des textes ("billets"), des images, des vidéos ou des fichiers sons, qui s'affichent par ordre anté-chronologique. Les lecteurs peuvent laisser des commentaires sous chaque publication. Libre à l'auteur de publier ou non les commentaires reçus, c'est ce que l'on appelle la modération.
- **Bluetooth** : Système de connexion sans fil, par ondes radio, qui relie des appareils entre eux (ordinateur, portable, appareil photo...).
- **Chat** : Messagerie instantanée permettant à différents internautes de converser en direct. Le plus populaire est MSN.
- **Contrôle parental** : Logiciel qui permettant de filtrer l'accès à certains contenus Internet. Certains proposent aussi de régler les horaires de connexion, d'empêcher la saisie d'information personnelle, de limiter l'accès à certaines applications... Tous les fournisseurs d'accès à Internet sont tenus d'offrir de tels systèmes gratuitement.
- **Cookies** : Petits fichiers enregistrés sur l'ordinateur pendant la navigation des internautes. Grâce aux cookies, les sites Web reconnaissent l'utilisateur ou l'adresse IP de son ordinateur et identifient ses préférences.
- **Donnée personnelle** : Toute information permettant d'identifier directement ou indirectement une personne (nom, numéro d'immatriculation, numéro de téléphone, photographie, date de naissance, ville de résidence, empreinte digitale...).
- **Géolocalisation** : Procédé technique qui permet de localiser géographiquement un internaute grâce à son téléphone portable.
- **Happy slapping** : Acte de filmer avec un téléphone portable l'agression physique d'une personne et de faire circuler cette vidéo. MMOG (Massively Multiplayer Online Game) : Jeu en ligne massivement multi-joueurs. Ce type de jeu accessible sur Internet, est doté d'un univers persistant (le jeu continue 24h/24), et accueille un grand nombre de joueurs simultanément.
- **Moteur de recherche** : Logiciel permettant de trouver des informations (pages Web, forums, images, vidéos...) à l'aide de mots clés grâce à des robots qui scannent la toile (ce qui les distingue des annuaires qui ont recours à une intervention humaine). Google est le plus connu.
- **PEGI** : Système européen de classification des jeux vidéo indiquant à l'aide de pictogrammes l'âge minimum recommandé et la présence de contenus potentiellement problématiques.
- **Réseau social** : Plateforme Internet permettant à ses membres de créer des communautés d'internautes avec lesquels ils communiquent. Chaque membre est identifié par son "profil" (nom, photo, centres d'intérêt...). La constitution de réseaux repose sur deux principes fondamentaux : "Les amis de mes amis sont mes amis", "Les personnes qui partagent les mêmes centres d'intérêts que moi sont mes amis".
Le plus utilisé par les jeunes est Facebook.