

NetCity

Introduction :

NetCity est une plate-forme de jeux qui traite (une fois encore) des dangers d'Internet. Adapté pour les enfants de 9 à 12 ans, NetCity propose une série de plusieurs mini-jeux pour leur apprendre les parades afin de se protéger derrière son écran d'ordinateur.

Accès au jeu :

<http://www.netcity.org> est le lien permettant d'accéder à la plate-forme, cependant, il est nécessaire de se connecter à un compte, mais seulement en renseignant un login et un mot de passe. Nullement besoin d'une adresse mail, 50 autres renseignements ou de cliquer sur un lien de confirmation. Le site précise bien que, si on s'inscrit pour la première fois, le pseudonyme ne doit pas contenir la moindre référence à sa véritable identité et que le mot de passe doit faire au moins 10 caractères. Sécurisant, quand-même.

Le jeu :

Avant d'entrer dans le vif du sujet, il y a encore quelques trucs à faire avant les mini-jeux, comme par exemple choisir son avatar et le personnaliser à souhait, comme le choix des vêtements, les yeux, les cheveux...tout pour plaire aux enfants de cette tranche d'âge. C'est seulement après que le jeu commence, celui-ci se déroule en deux phases :

- Avant d'entrer dans la ville de NetCity, le joueur doit avoir un code d'accès composé de 7 chiffres. Chaque chiffre peut être obtenu en finissant avec succès le mini-jeu associé, soit un total de 7 mini-jeux pour entrer dans NetCity. Pour chaque mini-jeu, une petite animation représentant un « danger du Web » apparaît et un petit résumé du mini-jeu met le jeune joueur en situation, il aura ensuite deux possibilités de jouer : par un jeu de réflexion ou par un jeu d'action, le gameplay variant considérablement d'un genre à l'autre. Lorsque le joueur commet une erreur dans un mini-jeu, il peut recommencer jusqu'à la réussite du dernier, il n'y a pas de « vies ».
- Lorsque le joueur réussit à obtenir le code d'accès entier et à le saisir (nullement besoin de le mémoriser, il est donné au moment de le taper sur un petit cadran numérique), il entre dans NetCity où il devient un « cyber-agent », il accède à une plate-forme de 12 mini-jeux, en retrouvant les 7 précédemment joués. Il y a quelques subtilités supplémentaires dans ce stade de la partie : un mini-jeu bloqué qui ne sera jouable qu'en jouant et en gagnant à chaque mini-jeu au moins une fois. Car oui, le joueur peut jouer à l'infini aux 12 mini-jeux car lorsqu'il gagne à l'un d'entre eux, son niveau de difficulté (au mini-jeu) augmente de 1, il voit le niveau auquel il a accès en dessous du mini-jeu sélectionné, ce ne sera jamais les mêmes parties !

Chaque mini-jeu reprend un sujet précis des dangers d'Internet, représenté par une petite animation, un personnage à l'air dangereux, ils sont listés comme suit :

- **Messages**, représenté par un petit robot, apprend à faire le tri dans les messages reçus.
- **Données personnelles**, représenté par un robot pirate, incite à sécuriser ses données personnelles avant qu'elles ne soient volées.
- **Contenus choquants**, représenté par un tas de boue, fait naviguer les joueurs sans atterrir

dans une page à contenus choquants.

- **Rendez-vous**, représenté par un homme à l'allure étrange, apprend à faire attention en cas de demande de rendez-vous.
- **Sollicitations sexuelles**, représenté par un personnage difforme, permet d'avertir le joueur en cas de personnes voulant faire des propositions étranges et obscènes.
- **Webcam**, représenté par un monstre doté de caméras, veut prévenir les joueurs que la webcam ne devrait être utilisée qu'avec des personnes que l'on connaît.
- **Photos**, représenté par un robot photographe, met en garde contre les prises abusives de photos et faire respecter les droits à l'image.
- **Harcèlement**, représenté par des enceintes bruyantes et hurlantes, met dans la peau d'un modérateur pour éviter les harcèlements sur un tchat.
- **Budget**, représenté par une caisse enregistreuse menaçante, veut fournir aux joueurs les moyens de gérer leur budget en diversifiant les activités tout en s'amusant sans se ruiner.
- **Insultes**, représenté par un monstre poilu énervé, veut faire comprendre aux joueurs l'importance de l'impact des propos choquants lors de conversations.
- **Informations**, représenté par un robot-imprimante, sensibilise aux informations transmises sur Internet et l'importance de les vérifier avant de réagir ou de les collecter.
- **Blog** (niveau bloqué), représenté par un logo Super Bonus, montre comment publier des contenus sur un blog en faisant attention à ne pas mettre de contenus choquants, personnels et plus graves encore.

Si un joueur perd dans l'un des mini-jeux, le niveau décrémente pour qu'il soit moins difficile, le temps au joueur de s'imprégner des consignes et ainsi de mieux maîtriser les niveaux de difficulté supplémentaires. A noter que l'incrémentation des niveaux incite les joueurs à améliorer leurs scores, un classement étant présent sur le menu des mini-jeux.

L'intérêt de créer un compte réside là : la possibilité de reprendre la partie quand le joueur le souhaite, s'il se souvient de son pseudo et de son mot de passe (qu'il avait la possibilité d'imprimer au moment de créer un compte).

Conclusion :

Encore une très bonne plate-forme, cette fois dédiée aux plus jeunes, permettant à ces derniers de se mettre au courant des dangers du Net et de ses parades. Les graphismes plairont sans aucun doute à ces cyber-agents en herbe et la diversité des mini-jeux permettront de ne pas s'ennuyer, c'est ludique, plaisant et addictif (peut-être trop?) et les consignes sont simples à comprendre. A essayer d'urgence !

Mon point de vue :

Complet, efficace, ludique et addictif ! Je résume cette plate-forme en ces quatre mots car on y retrouve tous les éléments d'un jeu à la fois sérieux et ludique ! Je ne me répèterai jamais assez en disant qu'il faut manipuler le Net avec grande précaution, il y a tellement à faire pour préserver nos petits pré-ados des potentielles menaces en ligne que l'on ne fera jamais assez de prévention. Sauf que ce jeu traite de quasiment tous les sujets sensibles relatifs au Net : les données personnelles, la vie privée, le harcèlement (de plus en plus courant malheureusement), le tchat, les blogs et *tutti quanti*.

Mieux encore : le graphisme attire l'œil tout de suite chez les jeunes, puisqu'ils sont simples, en fausse 3D pour l'aspect moderne et plutôt enfantin, contrairement à 2025ExMachina où l'aspect graphique était clairement réservé à un public plus mature. Du coup, le pré-adolescent sera bien

plus tenté d'y jouer et l'accès est très simple et annonce la couleur tout de suite : le pseudo et le mot de passe qui doivent être sécurisés et sans donnée perso, une très très bonne chose pour un public comme le sien qui a tendance à considérer ces deux renseignements comme anodins.

Domage qu'il n'existe pas une version offline de ce jeu, il aurait été intéressant d'y jouer peu importe si on a le Net ou pas, c'est le seul reproche que je ferai tellement ce jeu mériterait une version « application ». A tester !

SCÉRÉN
[CNDP-CRDP]
DEVIENT



**LE RÉSEAU DE CRÉATION
ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES**