



## PRÉSENTATION DES PARTENAIRES



### **DÉLÉGATION INTERMINISTÉRIELLE À LA FAMILLE**

La Délégation interministérielle à la Famille a, entre autres missions, celle d'animer et de coordonner l'action des pouvoirs publics et des ministères concernés par l'ensemble des politiques familiales. Elle assure notamment le développement et le suivi de la protection de l'enfant sur l'internet, ainsi que la sensibilisation et l'information des familles aux technologies de communication. Elle organise le suivi des mesures de sécurisation de la navigation des enfants sur le net prises lors de la Conférence de la Famille, en septembre 2005, par le Premier ministre en charge de la Famille.

[www.famille.gouv.fr](http://www.famille.gouv.fr) - [www.point-infofamille](http://www.point-infofamille)

### **INTERNET SANS CRAINTE**

Internet Sans Crainte est le programme national de sensibilisation des jeunes aux enjeux de l'Internet qui représente la France au sein du projet européen Safer Internet *Plus*. Ce programme soutenu par la Commission Européenne est placé sous l'égide de la Délégation aux Usages de l'Internet. Tralalere en coordonne le volet communication/sensibilisation, e-Enfance l'assistance téléphonique. La mission d'Internet Sans Crainte est de favoriser une éducation critique à Internet, afin de promouvoir des usages plus responsables et sûrs de ce média par les jeunes. Le programme s'adresse à la fois aux familles et à la communauté éducative et bénéficie du soutien du ministère de l'Enseignement supérieur et de la Recherche.

[www.internetsanscrainte.fr](http://www.internetsanscrainte.fr)

### **LE FORUM DES DROITS SUR L'INTERNET**

Le Forum des droits sur l'internet est un organisme créé avec le soutien des pouvoirs publics, compétent sur les questions de droit et de société liées à l'internet. Il a pour mission d'informer le public et d'organiser la concertation entre les pouvoirs publics, les entreprises et les utilisateurs sur ces questions. Il propose également un service de médiation à destination du grand public. Le Forum comprend aujourd'hui près de 70 membres, organismes publics, associations et entreprises privées.

[www.foruminternet.org](http://www.foruminternet.org)



## L'UNION NATIONALE DES ASSOCIATIONS FAMILIALES (UNAF)

L'UNAF est une institution nationale chargée de promouvoir, défendre et représenter les intérêts de l'ensemble des familles vivant sur le territoire français, quelles que soient leurs croyances ou leur appartenance politique.

Union d'associations, elle permet aux familles de s'exprimer, dans toute leur diversité. En tant qu'interlocutrice des pouvoirs publics, elle participe à l'élaboration d'une politique familiale qu'elle souhaite globale, innovante et forte. C'est à ce titre que l'UNAF promeut depuis 10 ans auprès des pouvoirs publics la maîtrise autonome, culturelle et technique par toutes les familles des technologies de la société de l'information, de leurs enjeux civiques et démocratiques, des opportunités nouvelles qu'elles offrent et des dangers qu'elles comportent.

L'UNAF réalise notamment des guides en direction des familles et organise à travers le réseau des 22 Unions Régionales des Associations Familiales (URAF) et des 100 Unions Départementales des Associations Familiales (UDAF) de nombreuses rencontres avec les parents sur ces problématiques.

[www.unaf.fr](http://www.unaf.fr)

## ACTION INNOCENCE

Reconnue d'intérêt général, Action Innocence est une ONG fondée en 1999 dont la mission est de préserver la dignité et l'intégrité des enfants sur Internet. Action Innocence, c'est :

- la prévention par des interventions dans les établissements scolaires effectuées par les psychologues,
- la sensibilisation par de grandes campagnes dans les médias,
- la lutte contre le trafic de fichiers pédopornographiques en collaboration avec les services de police et de gendarmerie en Europe.

[www.actioninnocence.org](http://www.actioninnocence.org)

## SYNDICAT DES ÉDITEURS DE LOGICIELS DE LOISIRS (SELL)

Le SELL représente au plan national les éditeurs de logiciels de loisirs, c'est-à-dire les logiciels grand public et en particulier les jeux vidéo qui ne sont pas destinés au travail de bureau dans les entreprises. Il compte trente-quatre membres à ce jour qui "pèsent" selon le panel GFK plus de 95% du chiffre d'affaires du secteur. Le SELL promeut et défend les intérêts collectifs des éditeurs de programmes interactifs dans les différents domaines où ils sont engagés (hors ligne et en ligne) et sous les différents aspects professionnels, économiques ou juridiques qui les concernent et contribue ainsi à la structuration du marché (classification, promotion de la profession, antipiraterie, presse...) et à sa reconnaissance par tous les professionnels, les pouvoirs publics et le consommateur. Le SELL soutient la norme européenne PEGI, véritable système de classification sur le contenu des jeux vidéo qui propose des informations fiables et faciles à comprendre sous forme de labels figurant sur les emballages. Le SELL représente ainsi la volonté d'engagement et de responsabilité de l'industrie des Loisirs Numériques. Le Président du SELL est Philippe Sauze, son Délégué Général : Jean-Claude Larue.

[www.sell.fr](http://www.sell.fr)



## MICROSOFT

Fondée en 1975, Microsoft (cotée au NASDAQ sous le symbole MSFT) est le leader mondial du logiciel. La société développe et commercialise une large gamme de logiciels, accessoires et services à usage professionnel et domestique. La mission de Microsoft est de mettre son expertise, sa capacité d'innovation et la passion qui l'anime au service des projets, des ambitions et de la créativité de ses clients et partenaires, afin de faire de la technologie leur meilleure alliée dans l'expression de leur potentiel. Créée en 1983, Microsoft France emploie plus de 1 200 personnes. Depuis le 1er février 2005, la présidence est assurée par Eric Boustouller. Microsoft est présent dans l'univers du jeu vidéo via la Xbox 360, la console de référence en matière de jeux vidéo et de divertissement. Véritable centre numérique, elle associe la richesse du contenu à un réseau social en ligne, le Xbox LIVE, qui offre une expérience de divertissement qui peut être partagée à la maison ou à travers le monde.

[www.microsoft.fr](http://www.microsoft.fr)

## BAYARD JEUNESSE

Depuis la rentrée, VOSQUESTIONSDEPARENTS.FR, le nouveau site web édité par Bayard Jeunesse, offre un accès libre à tous les parents qui souhaitent accompagner leurs enfants et leurs adolescents dans leur développement. Ils y trouvent chaque jour des dossiers, des conseils et toutes les réponses aux questions qu'ils se posent au quotidien. Ce site axé autour de la famille, leur permet de participer à une communauté de parents et de partager ainsi leur point de vue. Et bien sûr, des informations sur la scolarité, l'éducation, internet, les jeux vidéo, la lecture... Bayard Jeunesse publie chaque mois 25 magazines destinés à 6 millions de lecteurs. *Pomme d'Api, J'aime lire, Astrapi, Okapi, Phosphore...* Vivifiants, constructifs, ces magazines accompagnent les enfants de 0 à 18 ans, les aident à grandir et à s'affirmer, en leur donnant le goût de lire, l'appétit de comprendre et la soif de s'ouvrir au monde. En instaurant une relation forte avec chaque lecteur, les équipes de Bayard dialoguent avec eux, les étonnent, et les accompagnent à chaque grande étape de leur vie. Bayard est présent en Europe, mais aussi en Amérique et en Asie avec 43 titres.

[www.vosquestionsdeparents.fr](http://www.vosquestionsdeparents.fr)

## JEUXONLINE

JeuxOnLine est un réseau d'information dédié aux jeux massivement multijoueurs, univers persistants et mondes virtuels. Articulé autour d'un portail collaboratif et de son encyclopédie MMOPédia, le réseau JeuxOnLine fédère la principale communauté de joueurs francophones de MMOG et se veut un lieu d'échanges et de partages d'expériences autour du jeu massivement multijoueur.

[www.jeuxonline.info](http://www.jeuxonline.info)