

Contrairement à ce qu'on pourrait croire, et malgré une présence toujours plus importante des jeunes sur les réseaux sociaux, ces derniers ne connaissent pas obligatoirement les bons usages d'Internet.



© Laurence Fragnol

Pour un #saferInternet

« D'abord on s'affilie, ensuite on se follow / On en devient fêlé, et on finit solo / Prends garde à toi / Et à tous ceux qui vous like / Les sourires en plastique sont souvent des coups d'hashtag. » Ces paroles extraites de *Carmen* de Stromae sont farouchement explicites : les réseaux sociaux (et dans ce cas, Twitter) prennent le pas sur nos vies, nous font perdre notre libre arbitre, dictent notre conduite... Ce réquisitoire, apparu officiellement le 1^{er} avril 2015, a fait le buzz : d'une part, parce que les œuvres de Stromae sont attendues et, d'autre part, parce que l'artiste belge fustige ici les réseaux sociaux dont il sait parfaitement jouer (la vidéo a été publiée peu après son inscription officielle sur Instagram).

C'est très représentatif de notre relation aux réseaux sociaux, qui fait écho au célèbre « je t'aime moi non plus » de Gainsbourg. D'un côté, il est difficile de nier leur importance dans notre société et auprès des jeunes ; de l'autre, on ne peut cacher les dérives du web et l'importance de sensibiliser aux bons usages d'Internet (le relatif anonymat du web et des réseaux sociaux révèle bien souvent les travers de l'Homme).

LES JEUNES, UNE CIBLE

Selon une enquête de l'Ipsos publiée en juin 2015, les 13-19 ans passent en moyenne 13 h 30 par semaine sur Internet (contre 12 h 20 en 2012). De même pour les plus jeunes : 5 h 30 pour les 7-12 ans (contre 4 h 50 en 2012), et 3 h 40 pour les enfants de 1 à 6 ans (contre 2 h 10 en 2012). À cela, on ajoutera que les smartphones et

SENSIBILISER LES ADOS AUX PIÈGES D'INTERNET

les tablettes sont de plus en plus présents dans les foyers et que les jeunes sont à titre individuel mieux équipés. Des jeunes Occidentaux mieux équipés, plus connectés (et cela devrait s'accroître), et qui n'imaginent pas ou plus le monde sans réseaux sociaux. On aimerait penser qu'ils en connaissent tous les rouages et tous les codes, tous les bienfaits et tous les dangers ; bien mieux que les précédentes générations. C'est là que le bât blesse : oui, ils en connaissent mieux tous les mécanismes, mais cela reste en premier lieu des enfants ou adolescents. C'est-à-dire qu'ils sont influençables, « en construction », manquent d'esprit critique, font fi du danger, tombent volontiers dans les innombrables *hoax* (canulars) du web et s'énervent face à des *trolls* (personnes nourrissant des polémiques en provoquant sciemment les débatteurs) lors de discussions autour de la religion, de la place des femmes dans la société... ou de tout autre sujet !

SENSIBILISER ET GRANDIR

C'est ce qui explique (et les cautionnements par des jeunes, révoltants, spontanés et souvent faits par provocation, de massacres ou de catastrophes, en sont une bonne preuve) pourquoi il est nécessaire de les éduquer tant aux médias qu'aux bons usages d'Internet. De leur expliquer comment prévenir la cyber-violence, qu'on peut ne pas tout dire sur les réseaux sociaux, que tout ce qu'on lit sur Internet n'est pas vrai (même Wikipédia peut être altéré et véhiculer un temps donné des informations fausses), comment réagir si l'un de leurs camarades est victime d'insultes voire pire sur le Net, que la Toile n'est pas une porte ouverte sur un espace de non-droit où se fera entendre celui qui gueulera le plus fort. Cet apprentissage, dans lequel chaque acteur éducatif a une place, permettra



© LF

De jeunes Occidentaux de plus en plus équipés et connectés.

avec certitude d'éviter à des jeunes de perdre le sens de la réalité (quand ce n'est pas plus) sur les réseaux sociaux, les jeux en ligne... ou, à d'autres, d'être les victimes de prédateurs sans aucune morale. Et sûrement, au final, à ces mêmes jeunes d'imaginer et d'inventer l'Internet de demain. ▶

Les infaux du web : pour en rire

Les sites d'information parodiques sont une excellente source d'activités pour un atelier d'éducation aux médias. En effet, il n'est pas toujours évident de parvenir (tant le sérieux est de rigueur) à démêler le vrai du faux lorsque paraît une news sur Le Gorafi (www.legorafi.fr) ou Bilboquet magazine (www.bilboquet-magazine.fr). Donnez aux jeunes plusieurs articles de presse parus en ligne (de vraies et fausses infos sur le même sujet), masquez toutes les références visuelles propres à chaque journal et demandez-leur de les trier. Demandez-leur de préciser pour quelles raisons ils les considèrent comme vraies ou fausses... En complément : vos jeunes connaissent sûrement les sites de classement comme Topito ou BuzzFeed. Invitez-les à se rendre sur www.clickhole.com (c'est une version américaine satirique des sites précédemment évoqués).

La cyber-violence

Le harcèlement entre jeunes n'est pas un phénomène nouveau : aujourd'hui, toutefois, une victime peut être harcelée à toute heure du jour et de la nuit sur son téléphone portable ou via les réseaux sociaux.

• La démocratisation d'Internet et des outils numériques (smartphones, ordinateurs, tablettes...) a induit de nouveaux comportements comme de nouveaux phénomènes. Par exemple, le harcèlement ne s'arrête plus nécessairement à la cour de l'école ou au terrain de jeu de l'accueil, c'est-à-dire à un lieu physiquement identifié duquel la victime peut espérer s'extraire quelques heures ; aujourd'hui, un enfant ou un adolescent peut être poursuivi partout,

si ses « *bourreaux* » décident de lui envoyer des messages insultants sur son téléphone portable ou de se moquer de lui (voire pire) sur les réseaux sociaux. C'est ce qu'on appelle la cyber-violence et, comme le souligne une récente enquête menée auprès de plus de 450 enseignants et éducateurs du territoire (réalisée par Internet sans crainte, www.internetsanscrainte.fr), le harcèlement subi par les jeunes tend avec le numérique à être de plus en plus fréquent, invasif et violent.

• Il est donc impératif de sensibiliser les plus jeunes comme les ados aux bons usages d'Internet et aux « *procédures* » à appliquer lorsqu'ils sont témoins, ou victimes de propos insultants, humiliants... Et cette sensibilisation ne doit en aucun cas être l'apanage de l'Éducation nationale, tous les acteurs éducatifs sont conviés à la mettre en œuvre.

Connaissez-vous Net écoute ?

L'association e-enfance (www.e-enfance.org), reconnue d'utilité publique et agréée par le ministère de l'Éducation nationale, propose des interventions en milieu scolaire et des formations sur les bons usages d'Internet et les risques éventuels comme le cyber-harcèlement, le cyber-sexisme et les autres formes de cyber-violence. Elle a pour mission d'apprendre aux enfants et adolescents à se servir des technologies de communication avec un maximum de sécurité. Sur son site, on trouve de nombreux outils de prévention et des ressources précieuses. C'est également cette association qui s'occupe de la ligne d'assistance Net écoute, le **0800 200 000**. À ce numéro gratuit, anonyme et confidentiel, disponible de 9 h à 19 h en semaine, des conseillers apportent des réponses à toutes les questions en lien avec l'usage d'Internet, du mobile et des jeux vidéo (contacts dangereux, cyber-harcèlement, usurpation d'identité, dépendance aux jeux vidéo, contrôle parental...).

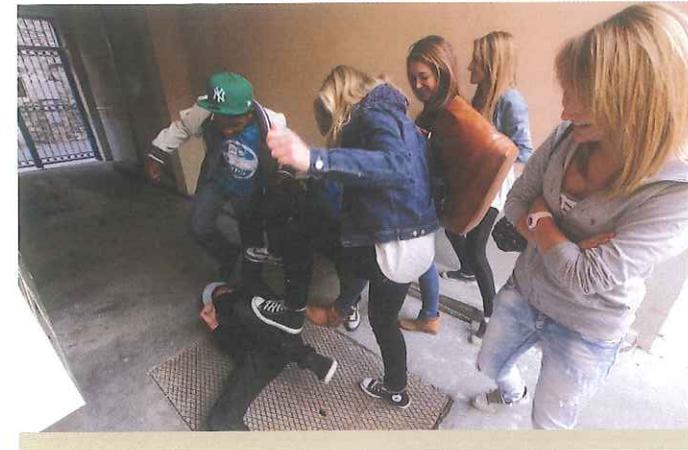
• Rappelons qu'en France, sur Internet comme ailleurs, on ne peut pas dire ni publier n'importe quoi ; c'est ce que l'on appelle la limite à la liberté d'expression.

Rappels et définition

• La cyber-violence se définit souvent comme « *un acte agressif, intentionnel perpétré par un individu ou un groupe d'individus aux moyens de médias numériques (Internet, ordinateur ou téléphone portable), de façon répétée à l'encontre d'une ou plusieurs victimes qui ne peuvent facilement se défendre seules* ». Elle peut ainsi se pratiquer sur des forums, des jeux en ligne, des réseaux sociaux... ou via des messageries instantanées. Et peut prendre des formes telles que les insultes, les moqueries, la propagation de rumeurs, le piratage d'identité, la diffusion de photos voire de vidéos dégradantes, etc.

• Lorsqu'il s'agit de scènes de violence filmées avec un téléphone portable durant lesquelles la victime est humiliée, on appelle cela du *happy slapping*. Et lorsqu'il s'agit de l'envoi ou la réception d'images sexuellement explicites ou sexuellement suggestives par l'intermédiaire d'un téléphone portable, cela est nommé du *sexting*. Bien heureusement, ces deux pratiques restent très minoritaires, ainsi que le mentionne l'enquête nationale de victimation au sein des collèges publics parue en novembre 2014 (www.education.gouv.fr) : 2,4 % des 18 % de collégiens qui déclarent avoir été victimes d'au moins une cyber-violence durant l'année scolaire.

• Comme on le lit sur www.agircon.treleharcelementalecole.gouv.fr, la victime de cyber-violence et de cyber-harcèlement connaît, parce qu'elle est exposée 24 heures sur 24 et 7 jours sur 7, « *un état d'insécurité permanent, et se sent encore plus isolée et fragilisée*. En France, 40 % des élèves disent



Happy slapping : des scènes de violence filmées avec un téléphone portable.

avoir été victimes d'une agression ou méchanceté en ligne. Le moyen le plus fréquemment cité reste le *texto pour un élève sur cinq (20,3 %)*, suivi d'*appels téléphoniques méchants, humiliants, désagréables (13,9 %)*, de *l'usurpation d'identité (12,1 %)*, de *l'exclusion d'un groupe social en ligne (11,6 %)*, de *problèmes sur un chat / MSN*. »

Y penser à deux fois...

• La cyber-violence est devenue ces dernières années un sujet récurrent parmi les professionnels de l'éducation. Des livres, des conférences et même des applications pour appareils mobiles commencent à fleurir autour de cette question, notamment suite à la médiatisation de plusieurs décès étroitement liés à ce phénomène ou aux jeux dangereux qui se multiplient sur le web via les réseaux sociaux (voir encadré « *Les jeux dangereux 2.0* », p. 52).

• On notera qu'il existe par ailleurs une application gratuite sur l'App Store (à destination des enfants et des parents) pour lutter contre le cyber-harcèlement. Elle s'appelle *Stop Bashing !* et existe depuis deux ans maintenant. L'idée est de ne pas

perdre le contact avec les enfants lorsqu'ils reçoivent des images ou messages blessants, et de leur dire que vous les soutenez et les comprenez en leur répondant un *Stop Bashing ! smiley* de couleur rouge, orange ou vert.

• De même, lors du Google Science Fair 2014 (un concours international ouvert à tous les 13-18 ans, www.google-sciencefair.com/fr), le projet d'une jeune Américaine de 13 ans, Trisha Prabhu, nommé *Rethink* (www.rethinkwords.com), a retenu l'attention de la firme (elle a atteint la finale). Son idée : proposer aux ados de relire les messages potentiellement désagréables ou insultants avant de les envoyer, en les prévenant des possibles conséquences grâce à un système qui filtre les contenus. Des tests ont été effectués sur un panel de plus de 500 élèves de 12 à 18 ans et plus de 90 % d'entre eux ont décidé de ne pas envoyer leur message après avoir utilisé ce dispositif... Il peut être utilisé dans votre structure, auprès de votre jeune public, il suffit d'en faire la demande sur le site *Rethink*.

En parler, est-ce si simple ?

La sensibilisation des jeunes aux bons usages d'Internet est une étape incontournable, comme il devrait être programmé de manière ponctuelle des activités en lien avec l'éducation aux médias.

• Quand nous parlons d'éducation aux médias, nous entendons permettre aux jeunes d'avoir une bonne compréhension du fonctionnement des médias papier, radiophoniques, télévisuels et numériques, comme du traitement de l'information (de sa naissance à sa publication), et leur donner la possibilité d'aiguiser leur esprit critique face aux flux incessants d'information. Cela peut se faire via des activités, comme la création d'un journal à l'occasion d'un anniversaire ou d'un projet spécifique, mais aussi sous la forme d'un débat. Bien entendu, on essaiera que ce ou ces derniers soient les moins formels possible pour « *décoincer* » au maximum les participants : on les mènera donc dans un lieu ou un espace inhabituel (en extérieur, dans un bus...) et, pourquoi pas, on leur proposera des collations.

• Amorcer le débat : appuyez-vous sur l'histoire d'Oscar le chat, c'est-à-dire en parlant de la mobilisation sur les réseaux sociaux qui a fait suite, fin janvier 2014, à la publication sur Facebook par Farid Ghilas d'une vidéo le montrant projeter un chaton contre un mur. On retrouvera aisément cette histoire sur le Net. Ensuite, demandez aux jeunes de dénicher sur le Net d'autres exemples d'actes ayant suscité de vives réactions (de rejet ou d'enthousiasme). >>>

>>> • L'éducation aux médias et à l'information est inscrite dans la loi d'orientation et de programmation pour la refondation de l'école de la République (juillet 2013) et, nous l'espérons fortement, depuis bien plus longtemps dans le projet éducatif de votre structure !

Activités et éducation aux médias

• On ne peut ici détailler des activités clés en main autour de l'éducation aux médias, car ce sujet pourrait être l'objet d'un ouvrage à part entière. Néanmoins, si vous comptez proposer des ateliers découverte sur la télévision, les journaux, la radio, etc., tournez-vous vers la banque pédagogique du Centre de liaison de l'enseignement et des médias d'information (CLEMI, www.cleml.org/fr/ressources_pour_la_classe), qui compile pas moins d'une centaine d'activités transdisciplinaires et gratuites à mener avec un public âgé de 3 à 18 ans. Ces activités, extraites de dossiers pédagogiques, pour la plupart proposés et réalisés dans le cadre de la Semaine de la presse et des médias dans l'école, sont adaptables aux besoins et aux aptitudes de votre public. Attention, toutefois, certaines mériteront d'être réactualisées.

• Nous vous invitons, si vous envisagez de parler de la publicité, d'exploiter des extraits de la cultissime émission *CulturePub* qui a longtemps montré les dessous du marketing visuel (il est possible de visionner les émissions sur le web, à l'adresse www.culturepub.fr).

Liberté d'expression

• Les attentats des 7, 8 et 9 janvier 2015 ont soulevé de nombreux questionnements chez les professionnels de l'éducation. Notamment suite à la publication sur les réseaux sociaux de commentaires de jeunes

La journée Internet sans crainte

Chaque second mardi de février et partout dans le monde (une centaine de pays en 2015), on fête le *Safer Internet Day*, c'est-à-dire une journée de sensibilisation afin de promouvoir un meilleur Internet pour les jeunes. En France, ce rendez-vous incontournable en matière d'éducation numérique et de e-sécurité est organisé par Internet sans crainte (www.internetsanscrainte.fr). Inscrivez d'ores et déjà sur votre calendrier que le prochain Safer Internet Day aura lieu le mardi 9 février 2016 et prévoyez d'y participer avec vos jeunes.

cautionnant les actes terroristes ou refusant par principe « idéologique » de respecter la minute de silence décrétée le 8 janvier 2015 ; et à un tel point que le ministère de l'Éducation nationale a dans l'urgence travaillé à une réponse sur la laïcité et que, dans les derniers textes relatifs aux Bafa et Bafd (parus le 17 juillet 2015), on trouve en toutes lettres l'objectif de « transmettre et faire partager les valeurs de la République, notamment la laïcité » (voir page 40 de ce numéro).

• Des questionnements professionnels légitimes, car il n'est pas évident par exemple de répondre à cette simple question que de nombreux jeunes ont posée : « Pourquoi Dieudonné est-il attaqué alors que Charlie Hebdo peut faire des unes sur la religion » ? On vous renverra ici à l'excellent article paru le 14 janvier sur le site Internet du journal *Le Monde* (rubrique : *Les décodeurs*) ou au dossier intitulé « Charlie ou pas ? Écouter, décoder, expliquer », paru dans le n° 157 du *Journal de l'Animation* (mars 2015).

• La notion de liberté d'expression est essentielle dès qu'on aborde l'éducation aux médias et les bons usages d'Internet. Même dissimulé derrière un

éventuel avatar, on ne peut pas tout dire, que cela soit par provocation ou par conviction. La société est régie par des règles... et des lois : c'est un point crucial à évoquer avec son public.

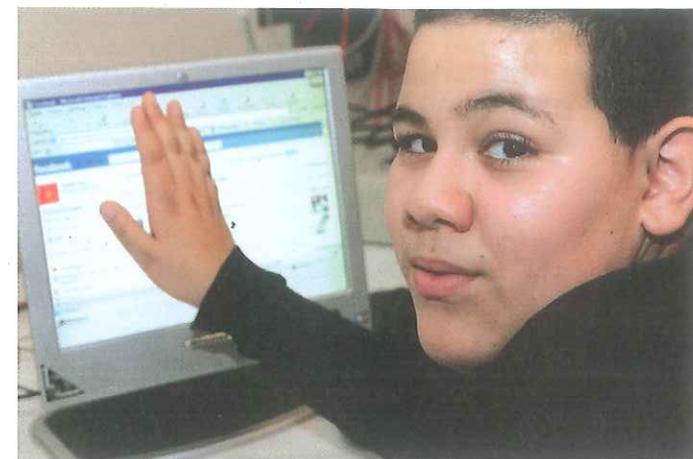


Gazouillons avec respect

Les jeunes passent des heures à partager et à échanger sur les réseaux sociaux... Intéressons-nous à Twitter, cet outil de microblogage qui permet d'envoyer de brefs messages sur Internet, par messagerie instantanée ou par SMS.

• Le réseau social Twitter fait régulièrement parler de lui, notamment parce qu'on peut y poster tout ce qui nous passe par la tête, même les pires insanités, des propos racistes ou incitant à la haine, sans qu'il y ait de véritables répercussions ou sanctions (tout au plus une suppression de compte, en sachant qu'il est possible d'en recréer un dans la foulée). C'est la philosophie de l'outil et l'on comprend aisément que cette liberté d'expression permette à certains de laisser libre cours à leurs pensées les plus... Il suffit pour s'en convaincre de suivre le fil de hashtags en lien avec des sujets sensibles, ayant trait à la religion, à la politique, au sexe, etc.

• La liberté d'expression prônée par ce réseau social a bien entendu ses bons côtés : cet outil permet de faire circuler l'information à une vitesse phénoménale. Il est utilisé par des opposants politiques dans des pays où la censure est toujours en vigueur, des particuliers qui se transforment en journaliste d'un jour, mais aussi pour signaler des catastrophes, solliciter de l'aide, écrire des romans à plusieurs mains, voire comme outil pédagogique dans les écoles depuis quelques années.



Le respect des autres

• Parler de Twitter avec les jeunes, des débordements qu'on y observe et d'une manière générale de leurs propos sur les réseaux sociaux (le très classique Facebook, l'éphémère Snapchat, le sulfureux Ask.fm), est une opportunité de les faire réfléchir à leurs comportements. Et de leur rappeler certaines évidences :

1. Toute action (même sur un réseau social) entraîne des conséquences.
2. On ne fait pas de *bashing* pour le plaisir ou parce que les autres le font : on peut exprimer ses opinions sans haine et sans être humiliant.
3. On ne partage pas de photographies ou de vidéos sans avoir l'assentiment des personnes présentes dessus.
4. On ne partage jamais ses informations personnelles : qui sait où elles seront dans quelques minutes à peine ?

• Cette discussion, qu'on imaginera à bâtons rompus, peut déboucher sur la création d'une charte d'usage des réseaux sociaux. Elle sera ensuite affichée à la vue de tous dans la structure.

La vidéo comme support

Il existe des vidéos véritablement réfléchies et bien faites autour de notre dépendance aux réseaux sociaux. En voici deux : elles soulèvent de nombreuses questions et séduiront les jeunes.

• L'apprentissage des bons usages d'Internet peut se faire à travers des débats, des activités en lien avec l'éducation aux médias... mais aussi en montrant certaines vidéos du Net et en faisant réfléchir votre public dessus. Nous en avons sélectionné deux ayant fait le buzz, publiées pour le clip vidéo *Carmen* de Stromae lors du premier semestre 2015, et pour le court-métrage intitulé *Nuggets* d'Andreas Hykade à la fin de l'année 2014.

Carmen de Stromae

• Le clip vidéo illustrant le titre *Carmen* de Stromae, réalisé et dessiné par Sylvain Chomet (qui n'est pas un inconnu dans le monde de l'animation : *Les Triplettes de Belleville*, *L'illusion* - >>>

>>> *niste*), est une virulente critique de Twitter, et plus généralement de la dépendance aux réseaux sociaux. Le clip a été vu plus de 8 millions de fois moins de 48 heures après sa publication. C'est une matière de choix pour évoquer avec les ados les réseaux sociaux. Cette chanson, une très jolie réécriture et adaptation musicale de l'opéra original de Bizet, dénonce notre société de consommation, notre présence sur les réseaux sociaux qui « *inhibent les relations réelles* » et notre statut de prisonnier enligné dans une gigantesque toile dite sociale.

- On suit au fil de ces plus de 200 secondes la descente aux enfers d'un homme dépendant de son smartphone et d'un oiseau bleu qui prend de plus en plus de place... On y croise entre autres des apparitions de Barack Obama et de la Reine d'Angleterre ; demandez aux jeunes de les retrouver et d'expliquer pourquoi ils sont représentés.

Les jeux dangereux 2.0

Le jeu du foulard (pour ne parler que de lui) est aujourd'hui bien connu des animateurs, mais vous avez sûrement constaté qu'avec Internet ont fleuri de nombreux autres jeux, des défis aussi dangereux qu'ils sont régulièrement renouvelés et qu'ils circulent à la vitesse d'un message électronique. Les derniers à avoir défrayé la chronique, au-delà de la traditionnelle *Neknomination*, ont été le *RER surfing* (on s'accroche à l'extérieur d'une rame de métro et on filme) et le *12, 24, 72* (durée en heures pendant laquelle un ado aurait décidé, pour relever un défi, de fuguer sans donner signe de vie). Que ces jeux soient réels ou peut-être fictifs (on ne sait pas vraiment pour le *12, 24, 72 heures*), il faut les aborder. Affirmer aux jeunes qu'ils peuvent dire non et leur montrer que d'autres Internautes ont détourné ces jeux dangereux. Comme Julien Voinson qui a proposé une *Smartnomination* (faire une chaîne de bonnes actions) ou Jonas Sebban (donner à manger à un SDF) ; alors, pourquoi pas eux ?

Nuggets d'Andreas Hykade

- Le genre est ici tout autre : on est dans l'épure, sur la ligne, dans le dessin au trait tout à la fois synthétique et parfaitement expressif. L'Allemand Andreas Hykade dénonce l'addiction (la curiosité, l'extase, le besoin...) dans ce court-métrage de 5 min. On le visionnera sur le site de ce créateur de talent : www.hykade.de et on prendra le temps de regarder d'autres de ses œuvres.

- C'est l'histoire d'un petit oiseau, un kiwi ou un pingouin (au choix), qui trouve une pépite dorée. En l'avalant, il s'envole avec volupté dans les airs... Tandis que l'oiseau continue sa quête de pépites, l'univers s'assombrit peu à peu. Au fur et à mesure, il s'envole de moins en moins haut et sa chute devient de plus en plus dure.

- Ce court-métrage n'est porté par aucun grand discours (c'est inutile !), s'adapte à toutes les situations d'addiction (idéal pour questionner

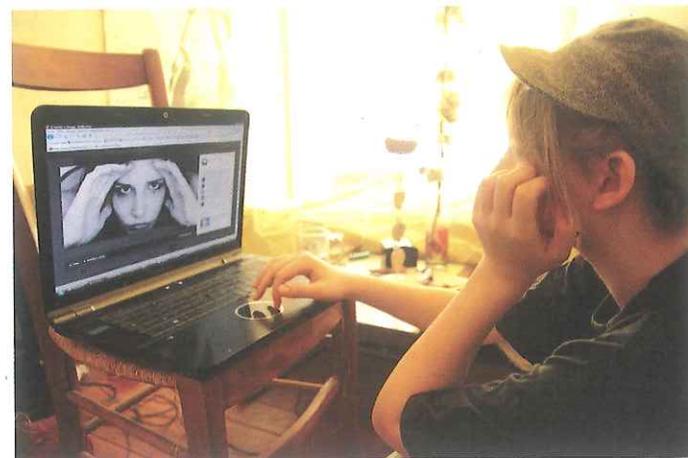
et amorcer un atelier créatif autour de la représentation de l'addiction, par exemple) et ne devrait rebuter que peu de personnes malgré un graphisme très simple (et non simplet !).

Les serious game

Il existe des applications et des logiciels à la fois ludiques et sérieux pour amener les jeunes à réfléchir sur leurs comportements sur le Net. Voici trois exemples de serious game sur ce sujet.

- Les *serious game*, ou jeux sérieux en français, sont des logiciels ou des applications qui mêlent des intentions de type éducative, informative, voire publicitaire avec des ressorts ludiques. L'idée est de rendre attractifs des sujets n'intéressant que peu ou pas un public ciblé, tout en gravant dans son esprit des informations ou un message essentiels. Bien entendu, on s'attachera ici aux *serious game* éducatifs (qui sont très largement gratuits) ayant pour objectifs de sensibiliser à la cyber-violence, à la protection des données personnelles, à l'utilisation raisonnée des réseaux sociaux... Et il y en a !

- La seule contrainte d'utilisation de ces jeux se situe dans leur forme : ils sont généralement pensés pour un utilisateur (voire un groupe de trois-quatre utilisateurs) et non une utilisation collective et simultanée. Ainsi, il faudra dénicher un ordinateur portable branché sur un vidéoprojecteur pour les exploiter devant un grand groupe. Attention : rien n'empêche de scinder votre public en plusieurs groupes et de proposer, pendant que l'un d'eux réalise une mission du *serious game*, d'autres activités.



2025exmachina

- Ce *serious game*, développé par Tralalere et réalisé dans le cadre du programme Internet sans crainte, a pour objectif d'amener les 12-17 ans à porter un regard critique sur leurs usages d'Internet, qu'il soit fixe et mobile. Il se décompose en quatre épisodes, au cours desquels on observe leurs usages des réseaux sociaux, d'Internet mobile, des blogs, de la recherche d'information ou du chat tout en les questionnant : sur la responsabilité et l'impact de leurs actions sur le web, sur la dimension temporelle du web, sur le rapport entre vie privée et vie publique, et sur la responsabilité individuelle et collective.

- 2025exmachina approche les questions des risques liés aux usages et invite à réfléchir à l'Internet de demain. En tant que support pédagogique à destination des médiateurs éducatifs, il est accompagné de fiches pédagogiques, et est construit de sorte à pouvoir être exploité en séances indépendantes. On peut y jouer à l'adresse www.2025exmachina.net, et il existe une version mobile et gratuite pour iPhone.

Stop violence !

- Sur le même principe que l'outil précédent, c'est un jeu sérieux de sensibilisation au harcèlement au collège et pour apprendre aux utilisateurs à déceler racket, rumeur et discrimination. Notons qu'il s'adresse aussi bien aux témoins, aux victimes qu'aux acteurs de la violence. On peut y jouer sur www.stoplaviolence.net/
- Le joueur se retrouve dans la peau d'un élève qui va découvrir trois manifestations différentes du harcèlement dans son collège. On est là acteur de son propre apprentissage : on enquête, on évalue les indices récoltés puis on donne sa version des faits. La phase d'enquête est complétée par plusieurs ressources : témoignages vidéo de la victime, quiz et messages clés.

@miclik

- @miclik est une création de l'académie Orléans-Tours, auquel on jouera sur <http://amiclik.ac-orleans-tours.fr/> C'est un jeu sérieux interactif destiné à aider les enfants de 9 à 12 ans à utiliser de manière raisonnée les réseaux sociaux et à en percevoir les risques et limites. Il vise à développer

une attitude responsable face aux outils interactifs, la connaissance des risques liés à l'usage d'Internet, à respecter l'intégrité des personnes, à ne jamais outrepasser l'interdiction absolue des atteintes à la personne d'autrui, et à faire comprendre l'importance des règles de droit. On peut y jouer en autonomie mais aussi en alternant phases de jeu et phases d'échanges avec l'animateur.

- Sur @miclik, on commence par créer un avatar puis on entre dans l'école intergalactique : six missions nous sont proposées et il faudra pour les réussir utiliser avec sagacité le réseau social. Les grands risques du Net sont évoqués et cela servira à ceux qui commencent à jouer à des jeux vidéo en ligne ou en LAN (c'est-à-dire connectés à d'autres joueurs via un réseau local), voire à poster des photos ou à chatter sur des réseaux sociaux.

Pour éviter et gérer une situation de crise

Le cyber-harcèlement doit être combattu par chacun et chacun doit connaître que faire si lui-même ou un proche en est victime.

- Cela peut apparaître comme des évidences maintes fois serinées aux yeux des jeunes et des ados, il n'empêche qu'en creusant un peu, en prenant plusieurs exemples parmi votre public (on peut même le faire devant eux ou avec eux, c'est une excellente activité), on se rendra compte que beaucoup :
– **ne protègent pas nécessairement leurs données person->>>**

>>> **nelles** (numéros de portable, codes de comptes, adresses mail, mots de passe...);
 – **ne prennent pas le temps de paramétrer leurs comptes de réseaux sociaux** et leurs informations, même personnelles, sont visibles par le plus grand nombre (il faut réfléchir à ce que l'on veut montrer et à qui);
 – **acceptent quiconque comme ami** sans véritablement prendre le temps de réfléchir aux centres d'intérêt de ces personnes, voire lorsque les jeunes désirent avoir un maximum « d'amis », sans les connaître ni les avoir rencontrés ! Nous ne sommes pas obligés d'accepter quiconque sur les réseaux sociaux sous prétexte qu'il fréquente le même établissement scolaire, la même structure de loisirs, le même environnement quotidien, le même groupe d'amis... On n'hésitera pas à bloquer ceux avec lesquels on ne se sent pas à l'aise.

De la responsabilité de chacun

• Ne soyons pas dupes malgré les conseils donnés plus haut, il se peut qu'un enfant ou un adolescent fréquentant la structure soit victime de la vindicte de ses camarades dans la

réalité et sur le web. C'est pourquoi il est primordial dans le cadre dans un débat, par exemple, de rappeler que si votre public a connaissance d'un tel fait, faire l'autruche n'est pas une solution.
 • Il faut au contraire lutter pour protéger les plus faibles, même si cela implique des sacrifices. Vous préciserez par ailleurs qu'il existe des possibilités anonymes et gratuites de le faire et d'obtenir du soutien (Voir encadré « Connaissez-vous Net écoute ? », p. 48) et que ce n'est là en aucun cas de la dénonciation; c'est pour le bien de tous.

Et si jamais cela vous arrive...

• Il est également important de préciser le comportement à adopter si on est soi-même victime de cyber-violence et de cyber-harcèlement. Il faut notamment si possible :
 – **sauvegarder les preuves** : faire des captures d'écran de son ordinateur ou enregistrer les textos problématiques que l'on a reçus sur son téléphone portable ; on peut par ailleurs fermer son ou ses comptes sur les réseaux sociaux, comme sa boîte mail, sans pour autant les supprimer (les preuves seront conservées et il sera possible de les rouvrir par la suite).

– **en parler** : à des amis et des adultes de confiance, car bien des situations peuvent se résoudre via une médiation ; et sans en avoir honte même si certaines situations sont dérangeantes (il faut mettre un terme le plus rapidement possible au harcèlement avant que cela ne dégénère davantage).
 – **le signaler** : il est possible de stopper la diffusion en ligne de contenus inappropriés, de manière plus ou moins rapide et efficace (les réseaux sociaux proposent ce type de possibilités et vous pouvez déposer une plainte en ligne sur le site de la Commission nationale de l'informatique et des libertés, www.cnil.fr/vos-droits/plainte-en-ligne); le service français de signalement en ligne, www.pointdecontact.net, propose par ailleurs depuis 1998 de signaler anonymement tout contenu web ayant trait à la pornographie infantile, à la provocation au suicide, à l'incitation à la violence, à la discrimination et à la haine, à la provocation au terrorisme et à la fabrication de bombes, à des contenus choquants accessibles aux mineurs, à l'apologie de crimes contre l'humanité.

La loi et le cyber-harcèlement

• L'article 222-33-2 du code pénal (modifié par la loi n° 2014-873 du 4 août 2014 – art. 40) reconnaît que « *le fait de harceler autrui par des propos ou comportements répétés ayant pour objet ou pour effet une dégradation des conditions de travail susceptible de porter atteinte à ses droits et à sa dignité, d'altérer sa santé physique ou mentale ou de compromettre son avenir professionnel* » est punissable de deux ans d'emprisonnement et de 30 000 € d'amende. C'est assez récent pour le souligner !



© L.F.

■ SITES INTERNET

Safer Internet

Internet sans crainte, c'est le programme national de sensibilisation des jeunes aux risques et enjeux de l'Internet. Il s'inscrit dans le programme Safer Internet de la Commission européenne et organise chaque année le *Safer Internet Day*, c'est-à-dire la journée de sensibilisation pour promouvoir un meilleur Internet pour les jeunes. Le site est tout à la fois un lieu de rencontres et un espace ressources pour les acteurs du web et les éducateurs : on y trouve des outils ludiques et pédagogiques, une plateforme d'autoformation à destination des enseignants et des animateurs, etc.

www.internetsanscrainte.fr



Do Not Track

La série documentaire en ligne *Do Not Track* réalisée par Brett Gaylor a été diffusée entre le 14 avril et le

15 juin 2015. « *Chaque épisode dure entre 5 et 10 minutes et collecte des informations sur chaque internaute tout au long du visionnement (notamment quand celui-ci procède à une inscription sur le site), utilisant ces divers éléments pour personnaliser leur expérience.* »

Bien entendu, l'idée est mieux faire comprendre les principes de la collecte des données à caractère personnel et le ciblage des internautes ; c'est le fruit du travail des diffuseurs publics, journalistes, développeurs, graphistes et membres de médias indépendants du monde entier.

Le site consacré à la série permet de visionner les sept épisodes participatifs qui ont pour thème : le pistage en ligne, la relative gratuité des services en ligne, les données partagées sur les réseaux sociaux... À voir et à faire voir.

<https://donottrack-doc.com/fr>

Point de Contact

Le service français de signalement en ligne permet depuis plus de quinze ans aux internautes « *de signaler par le biais d'un formulaire simple, anonyme et adapté aux terminaux mobiles, tout contenu choquant rencontré sur Internet* ». Notamment en lien avec la pornographie infantile, à la provocation au suicide, à l'incitation à la violence, à la discrimination ou à

la haine, à la provocation au terrorisme et à la fabrication de bombes, aux contenus choquants accessibles aux mineurs et à l'apologie de crimes contre l'humanité.

Point de Contact est une initiative de l'association des fournisseurs d'accès et de services Internet (FAI) et l'adresse du site mérite d'être affichée bien en évidence. On y trouve également des initiatives de campagnes partenaires, et des ressources de choix.

www.pointdecontact.net

Serious Game

On a évoqué à plusieurs reprises l'intérêt des serious game dans ce dossier, à savoir de ces logiciels ou applications qui mêlent des intentions de type éducative, informative... voire publicitaire à des ressorts ludiques. Il existe un blog dédié à l'actualité et au recensement de ces jeux ; vous découvrirez sûrement là le nombre impressionnant d'entre eux et leur diversité (le classement thématique devrait vous aider à vous y retrouver, comme le moteur de recherche).

www.serious-game.fr

La Cnil et les jeunes



Présenter la commission nationale de l'informatique et des libertés (Cnil) qui veille à ce que l'information soit bel et bien au service du citoyen... n'est plus nécessairement utile. Cependant, saviez-vous que son site comprenait un espace jeunes avec, entre autres, des quiz, une vidéo interactive, des conseils-clés ainsi qu'un poster à télécharger gratuitement et bien entendu à afficher dans sa structure ?

www.cnil.fr
www.jeunes.cnil.fr