

Préambule

La communication via Internet est au cœur du quotidien des jeunes, et part intégrante de leur socialisation. Ce nouveau mode relationnel demande, comme tout autre, un apprentissage. On ne communique en effet pas en ligne comme en face à face. Et ce, pour de très nombreuses raisons : le langage utilisé en ligne, qui s'inspire davantage chez les jeunes du registre de l'oral, perd la composante essentielle de la communication non-verbale, les codes « à la mode » qui le régissent sont nombreux et ne cessent de changer, les échanges se font souvent sous pseudo, l'écran désinhibe certains, on est ensemble sans l'être tout à fait, on dit en ligne ce que l'on dirait jamais dans la cour de récréation, etc.

Par ailleurs, Internet a contribué à brouiller les frontières entre public et privé. Certains espaces partagés, des réseaux sociaux et autres sites de messagerie instantanée, peuvent donner l'impression d'une certaine intimité. Mais une photo, un commentaire partagé avec un ami est souvent accessible par d'autres et peut toujours être coupé-collé, et diffusé. La toile reste un espace foncièrement public. Où les protagonistes ont la possibilité d'avancer en utilisant un « pseudo », un « avatar », un nom d'emprunt, et en construisant leur identité numérique selon ce qu'ils sont disposés ou non à montrer d'eux-mêmes.

Outre le fait que l'anonymat n'existe techniquement pas sur Internet, il pose d'intéressantes questions éthiques. Peut-on, doit-on être anonyme sur un espace public dont on ne maîtrise pas tous les tenants et aboutissants ? Un pseudo, cela protège des autres et des dérives commerciales ou politiques disent les uns. Un pseudo, cela permet surtout de ne pas assumer ses actes en ligne, disent les autres. Se pose aussi la question des identités multiples, terrain d'expérimentation et de gestion de sa vie public ou jeu de tromperie et manipulation...

Compliqué et certainement pas inné. Pour les plus jeunes, dans tous les cas, il est important d'être accompagné au départ et de savoir que derrière la souris, ne se cache pas toujours celui qu'on croit.

Objectifs généraux

- S'intéresser aux différents modes de communication en ligne
- Réfléchir aux spécificités des échanges instantanés

Objectifs spécifiques

- Développer une position critique quant aux usages sur les réseaux sociaux
- Distinguer les différentes sphères de communication, privées, publiques
- Utiliser un niveau de langage approprié au mode de communication utilisé

Domaines du B2i abordés

- Adopter une attitude responsable
- Savoir communiquer, échanger

Thèmes abordés

- Communication instantanée avec webcam
- Identité numérique
- Anonymat

Ressource utilisée

- Épisode Vinz et Lou sur Internet « Le chat et la souris » (2 minutes)

Versions disponibles

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

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 :

- Qu'est-ce qui caractérise un site de chat ?
Un forum ?
- Pourquoi les utilise-t-on ?
- Sur Internet, qu'est-ce qu'un espace public ? Un espace privé ?
- Y-a-t-il des risques à chatter sur Internet ? Y-a-t-il des règles à respecter ?
- Est-on vraiment anonyme sur Internet ?
- L'anonymat nous autorise-t-il à dire et faire tout ce qu'on veut ?

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, est-ce que tu chattes avec tes amis ? Avec une webcam ? », « Est-ce que quelqu'un, sur Internet, t'a déjà menti ou trompé sur sa véritable identité ? », « Que crois-tu que tu ferais si cela t'arrivait ? ».

Dans les coulisses du scénario

Problématiques abordées	Éléments du scénario	Questions associées	Analyse
Réseau sociaux, messagerie instantanée	Vinz s'installe devant son ordinateur pour chatter sur un site en utilisant sa webcam avec ses amis, fans comme lui des Destroys Boys.	Est-ce que Vinz est le même quand il chatte que dans la vie ? Pourquoi éprouve-t-il le besoin de se déguiser ? Crois-tu qu'il montre la même chose à ses « contacts », qu'à ses amis dans la vraie vie ? Pourquoi utilise-t-il un pseudo ?	<p>Les réseaux sociaux sont des espaces où l'on peut communiquer, échanger, partager, soit de façon asynchrone, comme sur un forum, soit de façon synchrone, avec les services de messageries instantanées.</p> <p>Les échanges peuvent se faire entre personnes qui ne se connaissent pas (forum) ou à partir d'une liste de contacts authentifiés (chat privés). Avec les réseaux sociaux, les services de messagerie instantanés – où l'on chat, donc - sont devenu l'un des moyens de communication les plus plébiscités par les jeunes.</p> <p>Si, sur ces plateformes de messageries on connaît en général la plupart de ses interlocuteurs, il y a des failles. Les amis de mes amis sont-ils toujours mes amis ? L'un d'eux n'a-t-il pas ajouté quelqu'un qu'il ne connaît pas ? La question mérite d'être posée quand on ajoute un contact dans sa liste, surtout si on ne connaît pas la personne dans la vie réelle.</p>
Identité numérique, pseudonyme, avatar...	Vinz fait la connaissance d'un nouvel internaute, qui a une voix bizarre. Il ne s'en méfie pas a priori, jusqu'à ce que cet étrange interlocuteur parle de ... poilonours !	Quels indices auraient pu alerter Vinz ?	<p>Sur les messageries instantanées, souvent l'usage veut qu'on ne donne pas sa véritable identité (nom, prénom) et utilise un pseudo.</p> <p>Plusieurs indices auraient pu alerter Vinz sur l'identité réelle du nouvel internaute : sa voix mais aussi son pseudo, « Poilonoy ».</p> <p>Le choix d'un pseudo est important pour donner le ton aux échanges. Si vous choisissez BoGosse75 ou Lolita666vous risquez davantage d'avoir des propositions sexy ou d'entrer en contact avec des adultes malintentionnés se faisant passer pour des mineurs.</p>
Supercherie, usurpation d'identité	Vinz découvre la supercherie. C'est Lou qui se cache derrière cet internaute étrange.	Lou a-t-elle eu raison de mentir sur son identité ? Que risque-t-elle ?	<p>Caché derrière son clavier, il peut être tenté de s'inventer une autre vie, de se dire actrice ou cascadeur, habitant le Japon, les Amériques ou une île paradisiaque... mais attention la vérité peut toujours vous rattraper.</p> <p>Remettez en question le mythe de l'anonymat : tout internaute est traçable et peut être retrouvé via son adresse IP (Internet Protocol).</p> <p>Si les pseudos peuvent protéger, ils doivent être utilisés de façon responsable.</p>

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

- Trouver les différences d'usage entre messagerie électronique en différé (email, courriel) et messagerie instantanée en temps réel (chat).
- Identifier les différents réseaux sociaux (chat, forum, blog) et modes de communication, public, privé, instantané, différé.
- Connaître et appliquer les règles de vigilance en matière d'identité numérique

Déroulé de l'atelier

Proposer un jeu de rôle, qui transpose le chat dans la vie réelle.

- Inviter les enfants à imaginer et à jouer une situation de la vie réelle où plusieurs personnes entament une conversation sans se connaître (une salle d'attente, un hall de gare, une file d'attente pour un concert, un anniversaire, etc.)
- Demander leurs de décrire les liens entre les personnages qu'ils auront choisi de mettre en scène (ex : ils ont été invités par la même personne ; sont fans du même chanteur...).
- Les inviter à réfléchir sur ce qu'ils s'autoriseront à dire ou non selon le contexte, les liens avec les autres personnes, sur les mensonges possibles... (si personne ne me connaît, je peux toujours mentir sur mon âge, la ville où je réside, mes parents, etc.)
- Les interroger sur la notion de « réseau ». Ce que je dis à une personne peut être répété, amplifié et arrivé aux oreilles d'une personne que je n'ai jamais vue...

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

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.

- Pense à fermer ta webcam après l'avoir utilisée. La prochaine fois, tu souhaiteras peut-être qu'elle ne soit pas allumée
- Ne donne jamais d'informations personnelles, nom, adresse, n° de téléphone sur un site public.
- Ne communique jamais tes mots de passe, et pense à te déconnecter quand tu quittes ton compte. Sinon, gare à l'usurpation d'identité
- Choisis bien tes "amis" et privilégie la qualité de tes relations plutôt que la quantité.
- Caché derrière un pseudo et un écran, on a parfois tendance à "dire" en ligne ce qu'on ne s'autoriserait jamais en face à face. Réfléchis un peu avant d'envoyer un message.
- Sur les réseaux sociaux, tu construis ton identité numérique, ce que tu laisses voir et savoir de toi n'est pas anodin. Ton "e-réputation" est en jeu !
- Attention ! Pas de diffusion d'images suggestives ou ridicules ni de séance Webcam "olé olé". Elles peuvent être enregistrées et rediffusées un jour.
- Les images et informations publiées sur Internet peuvent rester en ligne des dizaines d'années et ne sont pas toujours faciles à retirer.
- N'oublie pas que certains n'hésitent pas à mentir, cachés derrière un écran et un clavier !
- Heureusement, l'anonymat total n'existe pas, il est toujours possible de retrouver quelqu'un, grâce à son adresse IP (Internet Protocol).
- Entre la mauvaise blague et le harcèlement, la frontière est parfois mince ! Ne dis pas ce

5 Autres ressources Tralalere disponibles

SERIE VINZ ET LOU SUR INTERNET

- Episode « **Pas de rendez-vous** » sur les risques de mauvaises rencontres
- Episode « **Un blog pour tout dire** » sur les risques de cyber harcèlement, et sur publication et responsabilité
- Episode « **Internet, quelle mémoire !** » sur la e-reputation

PORTAIL www.InternetSansCrainte.fr

En particulier l'espace 7-12, l'espace enseignants et la plateforme d'auto-formation. Et le jeu « **On a tous des droits et devoirs en ligne !** ».