



FICHE ATELIER

RESUME DE L'EPISODE

Une photo de soirée prise au lycée met la carrière de Fred en péril ! Comment est-ce possible ?

Le joueur doit aider Fred à comprendre comment cette photo, à l'origine anodine et juste partagée entre quelques amis proches, se retrouve 15 ans plus tard accessible à n'importe qui. Il est également invité à remonter le temps pour éviter que cette mésaventure n'advienne à Fred.

PROBLEMATIQUE

Mon image, aujourd'hui et demain : prolongement, fantasme ou réalité ?

L'adolescence est un moment de construction de soi auquel Internet, phénomène médiatique et sociétal, participe activement aujourd'hui. Pourquoi Internet remporte-t-il un tel succès ? En quoi Internet permet-il à chacun de construire une carapace médiatique qui facilite son développement personnel et ses interactions citoyennes ?

Le choix d'un serious game pour questionner et approfondir ces enjeux participe d'une approche ludique, non moralisatrice. Elle invite son utilisateur à percevoir la nécessité d'une éducation critique à Internet et à en saisir les enjeux culturels, économiques, professionnels et citoyens : qu'est-ce que vivre ensemble sur la Toile ? Que doit-on savoir des services que nous utilisons ? Peut-on tout se dire ? Comment cela est-il perçu ? Autant d'éléments qui questionnent la place et la responsabilité de chacun sur la Toile, acteur en devenir de l'avenir du réseau : que peut-on dire, être et faire sur le réseau ? Quelles responsabilités individuelles et collectives avons-nous ? Qu'est-ce qu'être citoyen à l'heure d'Internet ?

NOTIONS ABORDEES

- Définir l'appellation « données personnelles » : ces données personnelles le sont-elles vraiment ?
- Prendre conscience de la pérennité de ces données dans le temps et l'espace web, au-delà de la volonté de leur auteur.
- Être capable de définir et distinguer les notions suivantes : intimité, public, privé, transparence, rumeur, vérité : que cela signifie-t-il dans la vie et sur la Toile ? Faut-il d'ailleurs distinguer ces « deux » mondes ?
- Avoir conscience des conditions d'énonciation et de réception de tout propos tenu sur la Toile : il y a « ce que je dis » mais aussi « ce que l'on dit », « ce que l'on croit », « ce que l'on imagine », « ce que l'on attribue à autrui »... entre déclaration, réalité et fantasme, quelles réactions mes propos susciteront-ils sur la Toile ?
- Reconstituer le cheminement de l'information sur la Toile via les médias sociaux
- Etablir un lien entre ces traces : en quoi constituent-elles pour tout internaute utilisateur de réseaux sociaux une identité numérique complexe, choisie et parfois subie, active et construite au jour le jour ?

DÉROULÉ DE L'ATELIER

Prévoir une séance de 2h

- **Introduire** : Faire le point : 10 min.
Travail autour du clip : 15 min.
- **Jouer** : Présenter le jeu et mettre en situation : 30 min.
- **Analyser ses actions au sein du jeu** : 15 min
- **Débattre** - Trois parcours possibles : 30 min.
- **Elargir le débat** : mettre en perspective : 20 min.

Après la séance :

- **Proposer** : Produire et s'engager - Formuler des propositions qui tiennent compte de ces enjeux et qui valorisent et responsabilisent les internautes citoyens : 15 min.
- **Aller plus loin** : Ressources - Cf. Sitographie.

Thèmes abordés dans l'épisode

- Mon réseau - Mes amis
- Mon identité - Ma publication
- Mes données – Confidentialité
- Mes traces

Le B2i

Domaine 2 - Adopter une attitude responsable

2.2) Je protège ma vie privée en ne donnant sur internet des renseignements me concernant qu'avec l'accord de mon responsable légal.

2.3) Lorsque j'utilise ou transmets des documents, je vérifie que j'en ai le droit.

2.7) Je mets mes compétences informatiques au service d'une production collective.

Domaine 5 – Communiquer, échanger

5.1) Lorsque j'envoie ou je publie des informations, je réfléchis aux lecteurs possibles en fonction de l'outil utilisé.

INTRODUIRE – 10'

Il s'agit de dresser un rapide état des usages du groupe et de faire appel à ses connaissances.

- Qu'est-ce qu'un réseau social ? Qui utilise un réseau social ? Qui possède un profil ? Quels sont les services les plus populaires dans le groupe ? Et dans le monde ?
- Combien avez-vous d'amis ? Qui acceptez-vous ?
- Que publiez-vous ? Avez-vous configuré votre profil ?
- A quoi faut-il être attentif ? Que faut-il faire ? Que faut-il ne pas faire ?

Cet état des lieux non exhaustif sera mis en perspective par les usages mondiaux actuellement observés. Facebook, Twitter, Skyblog, Dailymotion, Youtube, Deezer : pas un jour sans que l'on n'entende parler de ces services sur la Toile dont nous sommes de plus en plus friands. Quel internaute ne connaît pas au moins de nom ces sites ? Quel est celui qui n'a jamais publié la moindre information sur le réseau ? Chaque minute, ce sont des milliers de données publiées sur la Toile. Que deviennent-elles ? Et d'ailleurs pense-t-on seulement à leur avenir ?

LE CLIP

Le clip réalisé en partenariat avec la CNIL peut ouvrir le débat.



Faire le point sur le récit.

Analyser la vidéo, plan par plan.

Un document téléchargeable présentant chacun de ces plans est mis à votre disposition pour ce faire.

S'assurer avec le groupe de travail de la compréhension de l'histoire. La contextualiser par des questions simples telles que :

- Quand l'action se déroule-t-elle ? Sur combien de temps ? Quels sont les indices chronologiques qui vous permettent de répondre ?
- Quels en sont les protagonistes ?
- Où l'action se déroule-t-elle ? Identifiez les différents lieux de l'histoire et leur rôle.
- Quel rôle jouent les photographies publiées ? A quel type de situation vous font-elles penser ?
- Pourquoi peut-on parler de malentendu ?
- Quel impact cela peut-il avoir pour le héros en 2025 ?
- As-tu déjà vécu ou eu connaissance de telles mésaventures ?
- Quels conseils donnerais-tu à ce jeune homme ?

Noter les éléments de réponse sur le document téléchargeable.

Le clip est consultable sur :

- jepublicjereflexis.net
- 2025exmachina.net
- internetsanscrainte.fr
- jeunes.cnil.fr

JOUER

Plusieurs solutions pour présenter le jeu.

Rappeler systématiquement en quelques mots le principe de ce «serious game» : il s'agit d'un jeu qui questionne les pratiques des internautes.

Souligner ses enjeux d'éducation critique à Internet, liés à l'acquisition d'une culture numérique, reconnue et validée par l'acquisition de compétences du B2I.

Plusieurs possibilités selon le temps dont vous disposez et le groupe avec lequel vous travaillez :

INTRO INTERACTIVE	VERSION COURTE	PASSER L'INTRO
10' min	5'	3'
Une introduction interactive offre un récit chronologique détaillé contextualisant la mésaventure de Fred, présentant le jeune homme en 2010 puis en 2025. Vous pourrez jouer avec les images et contrôler le déroulement de l'histoire. Possibilité d'effectuer ce visionnage interactif individuellement ou collectivement.	Une version courte de l'intrigue, utile pour la compréhension de l'histoire. Possibilité d'effectuer ce visionnage interactif individuellement ou collectivement.	Un carton résumant l'intrigue vous sera proposé.

Installation

Une salle informatique et une imprimante seront nécessaires. Possibilité de jouer individuellement ou à deux par poste, binôme qui facilitera particulièrement la lecture des consignes et commentaires qui s'affichent à l'écran. Ne pas craindre les commentaires à haute voix. Les accepter et les solliciter : ils favorisent l'interaction critique souhaitée par le jeu.

Proposer ensuite aux jeunes de jouer au module Fred

Le jeu prend environ 20 min. Il se découpe en deux phases :

- 1- une phase d'enquête pendant laquelle le joueur cherche à comprendre comment la photo a resurgi
- 2- Une phase d'action pendant laquelle le joueur est mis en situation de gestion d'un profil

Remarque : il est possible d'accéder directement à la partie gestion de profil du jeu pour pouvoir s'en servir de façon collective sur un TBI ou en projection.

Mission : remonter dans le passé et changer le cours des événements.

Objectifs : reconstituer le cheminement de cette photographie sur la Toile, identifier la ou les raisons qui ont engendré cette situation, agir pour éviter qu'elle ne se reproduise.

Compte tenu du temps imparti et de la façon dont chaque joueur ou binôme s'emparera des règles, le temps de jeu est variable.

Consigne : à l'issue du jeu, demander aux jeunes ayant «terminé» leur mission d'imprimer leur profil. Ce document sera utile pour l'analyse du profil du joueur et de ses actions au sein du jeu. Il peut être intéressant de distribuer la photocopie d'un de ces profils à l'ensemble du groupe pour la commenter collectivement.

ANALYSER SES ACTIONS

En complément ou en remplacement de ce questionnaire :

- un diaporama pour le professeur à utiliser en présence du groupe de travail, utilisant une copie des éléments à observer pour une meilleure compréhension du jeu et des enjeux
- un document-élève l'invitant à définir la notion d'identité numérique : schéma à compléter à partir de captures écrans extraites du jeu, nature des données à identifier et à classer (fredcavazzalike)



Le chat démoniaque : la photo est-elle vraiment si problématique ?

Faire expliciter le sens des mots «recadrées, taguées». Montrer la différence de perception d'une image dans et hors contexte. Faire percevoir la place du public dans la réception et la compréhension de cette image.

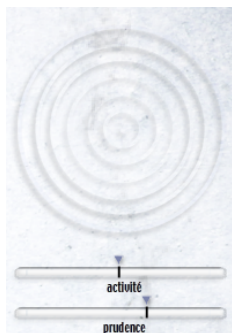
Mon identité, c'est ce que je dis, ce que je fais, ce que j'imagine, ce que je projette volontairement ou inconsciemment.

Il sera intéressant ici d'analyser plus particulièrement la photographie dite du «chat démoniaque» à l'origine de cette mésaventure. En quoi son cadrage, sa contextualisation ou son absence de contextualisation la font-elle percevoir différemment ? Cette photo était-elle intrinsèquement problématique ?

www.2025exmachina.net
www.internetsanscrainte.fr

A qui s'adresse-t-on ?

Pourquoi y-a-t-il trois cercles ? Est-ce que je montre la même chose à tout le monde ?



La signification du mot «ami».

> Analyser le visualiseur. Chloé est-elle une «amie» de Fred ?

Quelle différence fais-tu entre intimes, proches et connaissances ? As-tu toi-même créé des groupes d'amis sur certains réseaux ?

Que s'est-il passé avec l'image du «chat démoniaque»? Peut-on «contrôler» ce que l'on publie ? Peut-on contrôler la perception de chacun ?

> Revenir sur la partie enquête. Mettre en évidence qu'une série de petites choses sans conséquence a abouti à la situation de Fred. Montrer que même en prenant ses précautions, on ne maîtrise jamais complètement les informations que l'on poste sur Internet, alors mieux vaut réfléchir à deux fois avant de poster n'importe quoi.

Les posts – Les groupes

Dans le jeu, comment les personnages utilisent-ils le réseau? Faire remarquer qu'au-delà du «copinage», le réseau permet aussi de faire passer des idées, de monter des projets, de se tenir informer. Communiquer et informer : deux usages au coeur de la démarche de tout internaute.

Trois notifications de réseaux sociaux empilées. La première est de Fred B. qui rejoint un groupe. La deuxième est de Morgane R. qui invite à rejoindre un groupe. La troisième est d'Agathe E. qui annonce deux places pour un spectacle.

Les Quizz

> Que se passe-t-il lorsque je réponds à un quizz ? Des pop-up publicitaires envahissent l'écran.

Pourquoi ? Montrer que l'on accepte de donner ses informations à un tiers non identifié.

> Comment les données personnelles sont-elles utilisées? Pourquoi peut-on parler de teen-marketing ? En quoi peut-il lui-même devenir un vecteur publicitaire ?

Cinq captures d'écran de notifications de quizz et de publicités. À gauche, trois notifications de quizz de Corentin E., Adrien F. et Anaïs T. À droite, deux publicités : une pour un peigne multifonction à -5% et une autre avec le message 'On a rien à gagner à répondre à ce truc.' et une silhouette humaine.

Qui vous donne ce conseil ?

Ici, mettre en valeur le dédoublement typiquement autobiographique du héros, qui vit «son» histoire et la commente au fur et à mesure de vos interactions avec sa destinée sur son profil.

ELARGIR LE DÉBAT

Les questions suivantes s'appuieront sur l'analyse de la vidéo et mettront en perspective les usages personnels.

• **Mon réseau - Mes amis**

Quels réseaux sociaux utilises-tu ?

Ici, faire un rapide point des services utilisés dans le groupe de travail. Identifier de manière rapide le type de données publiables sur ces réseaux : textes, images fixes ou mobiles ? Et les usages qui s'en dégagent : expression personnelle, promotion de soi, page thématique, univers de passion, jeu en ligne, etc.

Avoir des amis sur la Toile : que cela signifie-t-il ? En quoi l'amitié devient-elle parfois une performance et une valeur marchande ? Pourquoi peut-on parler parfois de chasse ? Qui accepter dans son réseau d'amis ? Connais-tu des « amis » qui « font la course aux amis » ? Faut-il adhérer aux démarches et aux groupes créés par certains membres ? En quoi cela doit-il faire appel à l'esprit critique de chacun ? Ami, intime, connaissance : que cela signifie-t-il pour toi ? Pourquoi faire des groupes d'amis selon leurs degrés de proximité avec toi peut-il être utile sur ces sites sociaux ?

• **Mon identité - Ma publication**

Sur le net, je montre tout de moi ... Mais que voit-on réellement de moi ? Quelle image garde-t-on de moi ?

Ici, insister sur la nécessaire contextualisation des publications, à laquelle l'ensemble des internautes n'a pas accès. Rappeler que la Toile est un espace public. Comment trouver des informations sur une personne ? Qu'est-ce « googler » une personne ?

Distinguer ici :

- ce que l'internaute publie : photo, tag, etc.
- ce qui se dit de lui, à travers les commentaires des autres internautes. Quelles sont les actions des autres à mon égard ?

• **Mes données – Confidentialité**

C'est gratuit... c'est vraiment gratuit ?

- Comment les données de notre héros ont-elles pu ainsi circuler jusqu'en 2025 ?
- Pourquoi faut-il bien utiliser les options de vie privée ?

Comment mes données sont-elles utilisées par mes amis ? Par des tiers ? Par les entreprises dont j'utilise les services ? Comment mes données sont-elles vendues et utilisées ?

Il s'agit ici de sensibiliser le groupe de travail au cheminement de l'information des données sur la Toile et au modèle économique reposant sur la marchandisation des données dites personnelles développé par de nombreux sites sur la Toile.

• **Mes traces**

Aujourd'hui, tu penses ça, et dans 20 ans ?

Amener le groupe à se projeter, à l'instar de Fred, dans le temps. Serai-je le/la même dans 20 ans ?

Une question qui permettra de poser la nécessaire question du droit à l'oubli.

Insister sur la dimension temporelle : la durée de publication des données, leur permanence à travers le réseau, point rarement considéré puisque Internet est souvent considéré comme le média de l'instantanéité.

De façon plus ludique, on pourra aussi questionner le groupe sur l'évolution de certains services de la Toile : à quoi Facebook ressemblera dans trente ans ? Et demander au groupe quels types de documents ils continueraient à rendre public sur le réseau, quels documents au contraire, ils retireraient dès à présent.

Il s'agit de les inciter à la vigilance et de les inviter à agir concrètement et régulièrement sur la publication de leurs données.

PROPOSER : produire et s'engager

Objectif : Inviter le groupe de travail à distinguer responsabilité individuelle et responsabilité collective. Certes l'individu est responsable de ses actions mais il n'est pas le seul : c'est bien ce que nous montre l'aventure de Fred.

L'ensemble des acteurs d'Internet forment une chaîne de responsabilité. Parmi eux : les individus, les éditeurs de services mais aussi les instances de gouvernances ...

Le jeu prévoit à cet effet une phase réflexive : à chaque internaute de formuler des propositions pour améliorer l'internet de demain et faire en sorte que des problèmes comme celui qu'a rencontré Fred ne se reproduisent pas.

Questions à poser au groupe de travail :

Que recommanderiez-vous aux internautes, aux éditeurs de services et entreprises internautes, aux institutions pour faire en sorte que le problème de Fred ne vous arrive pas ?

Parmi les pistes possibles :

- pour les internautes: formulation de conseils d'usage et de recommandations pour améliorer son comportement en ligne à partir des observations menées pendant la séance
- pour les éditeurs de services : pratiques à améliorer, obligations légales, évolutions souhaitées
- pour les institutions : recours à mettre en avant ou à mettre en place.

Réfléchir collectivement aux propositions, les écrire et les publier sur le site.

www.internetsanscrainte.fr/espace-jeunes/propositions

POUR ALLER PLUS LOIN

Pour continuer en classe ou à la maison :

- prendre connaissance de la sitographie mise à votre disposition, listant ressources informatives, ressources théoriques, documents à distribuer et à lire.