

7^e – 8^e

INTRODUCTION

Internet fait, aujourd'hui, partie intégrante du quotidien des élèves et de leur socialisation. Au travers de situations vécues par Tim et Tam, il s'agit d'encourager les élèves à réfléchir à leurs pratiques numériques. Il est important de les informer et de les sensibiliser à la mise en place de bons usages. Bien que les pratiques dans les familles divergent d'un foyer à l'autre, les activités de prévention menées dans le cadre scolaire permettent d'étayer les connaissances des élèves, leur apprennent à identifier des risques et à réagir de manière adéquate face à ceux-ci.

THÉMATIQUES ABORDÉES

- Images choquantes
- Droit à l'image
- Jeux vidéo
- (Cyber)harcèlement-intimidation entre élèves

Il est possible d'aborder les différentes thématiques dans un autre ordre que celui proposé par le document et d'en privilégier certaines.

MATÉRIEL À DISPOSITION SUR WWW.PRO-TIC.ORG

- Présentation des situations vécues par Tim et Tam (vignettes aux formats PDF et PowerPoint)
- « Les trois P » (poster)
- « Lorsque j'utilise Internet et les réseaux sociaux » (poster)
- « Que dit la loi ? » (dossier)

TIM, TAM & LES TIC, LIENS AVEC LE PER ÉDUCATION NUMÉRIQUE

APPUI SUR LES COMPÉTENCES ET OBJECTIFS TRAVAILLÉS AU CYCLE 1

PER EN 11 - S'INITIER À UN REGARD SÉLECTIF ET CRITIQUE FACE AUX MÉDIAS

Echange sur les expériences liées à l'utilisation des médias	Sensibilisation aux possibilités offertes (accès au savoir, à l'information, divertissement...) par l'utilisation des médias	Sensibilisation aux intentions d'un message en tenant compte du contexte de communication	Confrontation des différentes réactions face au message issu des médias et mise en évidence de ses propres critères de préférence
--	--	---	---

PER EN 13 - DÉCOUVRIR ET UTILISER DES OUTILS NUMÉRIQUES

Sensibilisation au droit à l'image	Identification de comportements à adopter face à des contenus choquants	Initiation aux règles de sécurité sur les identifiants et mots de passe	Sensibilisation quant au temps passé devant les écrans
------------------------------------	---	---	--

COMPÉTENCES ET OBJECTIFS SPÉCIFIQUES AU CYCLE 2

CT - La capacité à développer une démarche réflexive permet de prendre du recul sur les faits et les informations, tout autant que sur ses propres actions ; elle contribue au développement du sens critique

PER EN 21 - Développer son esprit critique face aux médias

Sensibiliser à la notion de fiabilité de l'information	Découverte de quelques critères d'évaluation de la fiabilité de l'information (source, auteur, date, intention...)	Repérage des différents éléments qui composent un message médiatique (texte, typographie, hypertexte, image fixe, image en mouvement, animation interactive, son...)	Identification des intentions et du contexte d'un message médiatique
		A22 Développer et enrichir ses perceptions sensorielles...	
		Echange autour de ses propres perceptions et de celles des autres (artistes ou camarades)	

PER EN 22 - S'APPROPRIER LES CONCEPTS DE BASE DE LA SCIENCE INFORMATIQUE

Sensibilisation aux enjeux de la collecte et l'exploitation des données personnelles et des traces numériques

FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...

Découverte de la diversité des comportements possibles (les siens et ceux de ses camarades) et de leurs conséquences dans une même situation

PER EN 23 - UTILISER DES OUTILS NUMÉRIQUES POUR RÉALISER DES PROJETS

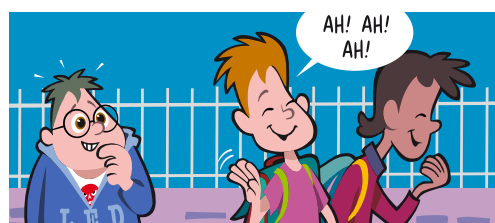
Comparaison des lieux et horaires de consommation des écrans	Analyse de sa consommation et de ses usages des médias	Sensibilisation aux phénomènes d'amplification du harcèlement par le numérique et mise en évidence des comportements adéquats pour y réagir en tant que témoin ("spect'acteur"), cible ou auteur	Présentation des notions liées au droit d'auteur et à l'image
FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...	FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...	FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...	FG 22 Agir par rapport à ses besoins fondamentaux en mobilisant les ressources utiles...
Distinction entre comportements "adéquats" et comportements "à risque" (rappel des consignes de sécurité, de risques potentiels et de protection)	Identification de quelques conduites addictives (dépendance à la télévision, aux jeux vidéo, abus de substances,...)	Différenciation et identification de diverses émotions (joie, tristesse, colère, peur) et de divers sentiments (injustice, impuissance, jalousie...) dans des situations scolaires variées et connaissance de quelques stratégies de gestion	Identification des conséquences liées à des prises de risque
		FG 25 Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire	FG 25 Reconnaître l'altérité et développer le respect mutuel dans la communauté scolaire
		Discussion et débat (notamment par une mise en évidence des enjeux de la situation traitée) dans les limites imposées par le cadre scolaire	Prise de conscience des droits et devoirs de chacun

PER EN 23 - UTILISER DES OUTILS NUMÉRIQUES POUR RÉALISER DES PROJETS

Comparaison de différents types d'interactions sociales (numériques vs physiques)	Application des règles de sécurité sur ses identifiants, ses mots de passe et ses données personnelles et respect de ceux de ses pairs	Découverte de la notion d'identité et empreinte numériques
---	--	--

SÉQUENCE 1 IMAGES CHOQUANTES

TIM & TAM ET LES TIC!...



SCÉNARIO

Dans la cour de récréation, le matin de la rentrée, Michael se dirige vers ses copain-e-s. Il leur montre quelque chose sur son téléphone portable. Deux d'entre eux/elles rigolent, tandis que l'un-e semble un peu gêné-e. Quant à Tim, il ne semble vraiment pas très bien... Lorsque Tam lui adresse la parole, il lui demande de le laisser tranquille.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Aborder la notion de contenus choquants et de contenus inadaptés à l'âge, encourager la parole
- Sensibiliser les élèves au fait que la loi interdit certains contenus et qu'en fonction de leur nature, des sanctions sont possibles
- Leur donner des pistes d'action en cas d'exposition à des contenus inadéquats, voire illégaux

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Demander aux élèves de prendre connaissance de la vignette en lisant l'histoire. Si nécessaire, pour une meilleure compréhension, lire à haute voix le scénario décrit ci-dessus.

Pour lancer la discussion, reprendre la question présente sur la vignette :



QUE S'EST-IL VRAIMENT PASSÉ ?

Laisser les élèves interpréter l'histoire et s'exprimer librement.

Pour relancer la discussion ou aborder certains sujets, interroger les élèves :



QUEL TYPE D'IMAGE OU DE VIDÉO MICHAEL A-T-IL MONTRÉ ?

Les élèves peuvent évoquer plusieurs scénarios possibles.

1) UN CONTENU INAPPROPRIÉ (Michael montre une image choquante, qui fait peur)

Il y a énormément de vidéos ou d'histoires sur Internet ou les réseaux sociaux dont le but est de faire peur.

Par exemple :

- Une vidéo dans laquelle il y a un monstre terrifiant qui apparaît soudainement en hurlant
- Une légende urbaine (creepypasta sur Internet) qui peut prendre plusieurs formes (vidéo, texte, audio)

Les légendes urbaines sont des histoires courtes aux contenus mystérieux et inquiétants. Ces histoires mélangent la réalité avec des éléments de fiction, ce qui peut amener certaines personnes à penser qu'elles sont vraies.

Les élèves peuvent citer, par exemple, le Momo Challenge. Il s'agit d'une œuvre réalisée par Midori Hayashi pour les besoins d'un studio japonais d'effets spéciaux. Cette sculpture aux grands yeux noirs et à la bouche en forme de bec de poule a été détournée sur WhatsApp pour en faire une entité monstrueuse dotée de pouvoirs magiques. Le principe étant que si une personne entre en contact avec Momo et qu'elle ne réalise pas les défis qu'il propose, il lui dit tout connaître d'elle et la menace de la retrouver et de s'en prendre à elle ou à sa famille.

Évidemment, tout ceci est du bluff, Momo n'existe pas.

Source :

https://www.lemonde.fr/pixels/article/2019/03/05/plusieurs-associations-britanniques-denoncent-l-infox-du-momo-challenge_5431704_4408996.html

<https://www.ciao.ch/articles/internet-quel-contenu-est-illegal>

Cependant, tout type d'image peut faire peur selon la sensibilité de chacun-e. Une image qui apparaît à la télévision lors du téléjournal dans un but informatif peut choquer, faire peur à la personne qui la regarde. Il ne s'agit pas uniquement de screamers ou de légendes urbaines.

2) UN CONTENU ILLÉGAL (Michael montre une image violente ou pornographique)

VIOLENCE

DÉFINITION

Images et vidéos montrant des actes de cruauté envers des animaux ou des êtres humains. Il peut s'agir par exemple d'une exécution, d'une décapitation ou d'une bagarre.



ART. 135, ALINÉA 1, CP : REPRÉSENTATION DE LA VIOLENCE

« Celui qui aura fabriqué, importé ou pris en dépôt, mis en circulation, promu, exposé, offert, montré, rendu accessibles ou mis à disposition des enregistrements sonores ou visuels, des images, d'autres objets ou des représentations qui illustrent avec insistance des actes de cruauté envers des êtres humains ou des animaux portant gravement atteinte à la dignité humaine, sans présenter aucune valeur d'ordre culturel ou scientifique digne de protection, sera puni d'une peine privative de liberté de trois ans au plus ou d'une peine pécuniaire ». Si les objets ou représentations ont pour contenu des actes de violence effectifs envers des mineurs, l'auteur est puni d'une peine privative de liberté de cinq ans au plus ou d'une peine pécuniaire.

ART. 135, ALINÉA 2, CP

« Celui qui aura acquis, obtenu par voie électronique ou d'une autre manière ou possédé des objets ou des représentations visés à l'al. 1, dans la mesure où ils illustrent des actes de violence contre des êtres humains ou des animaux, sera puni d'une peine privative de liberté d'un an au plus ou d'une peine pécuniaire ». Si les objets ou représentations ont pour contenu des actes de violence effectifs envers des mineurs, l'auteur est puni d'une peine privative de liberté de trois ans au plus ou d'une peine pécuniaire.

Source: https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/54/757_781_799/fr#book_2/tit_1/lvl_4/lvl_u7

QUE FAUT-IL RETENIR DE LA LOI ?

La production, la possession et la diffusion de contenus violents sont interdits par la loi à tout âge. Par exemple, la captation et la diffusion d'une bagarre entre deux élèves peuvent être punissables.

Il peut être intéressant de demander aux élèves de définir ce qu'est un contenu violent, ce qu'ils/elles considèrent être violent avant d'aborder les aspects légaux.

Le code pénal regroupe l'ensemble des lois qui dicte les actes et comportements interdits.

PORNOGRAPHIE

DÉFINITION

La pornographie est une représentation d'acte à caractère sexuel interdite au moins de 16 ans.



ARTICLE 197, ALINÉA 1, CP : PORNOGRAPHIE

« Quiconque offre, montre, rend accessibles à une personne de moins de 16 ans ou met à sa disposition des écrits, enregistrements sonores ou visuels, images ou autres objets pornographiques ou des représentations pornographiques, ou les diffuse à la radio ou à la télévision, est puni d'une peine privative de liberté de trois ans au plus ou d'une peine pécuniaire ».

Source: https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/54/757_781_799/fr#book_2/tit_5/lvl_4

QUE FAUT-IL RETENIR DE LA LOI ?

En Suisse, l'article 197 du Code pénal rend notamment illégal le fait de montrer ou mettre à disposition d'une personne de moins de 16 ans tout matériel pornographique. Il interdit également d'exposer ce matériel en public ou d'en offrir à une personne de manière non sollicitée. Si les jeunes qui regardent ce type de contenu ne sont pas punissables (la responsabilité en incombe aux personnes qui le leur montrent), ils/elles le deviennent dès l'âge de 10 ans s'ils/elles les transmettent à leur tour à une personne de moins de 16 ans.

Le droit pénal suisse interdit trois types de contenus pornographiques et ce même pour les adultes :

- avec des enfants de moins de 18 ans
- avec des animaux
- avec des actes de violence

Source: <https://www.skppsc.ch/fr/download/pornographie-agir-de-bon-droit/>

Si un-e enfant dit avoir vu de la pornographie ou si on s'aperçoit qu'il/elle en a vu, on peut lui dire :

- Il s'agit de films joués par des acteur-ice-s et souvent réalisés avec des trucages.
- Dans leur intimité, les parents et les adultes se font des câlins quand ils/elles s'aiment, mais les films pornographiques n'ont rien à voir avec cette réalité.
- Ces images ne lui sont pas destinées, elles sont réservées à un public adulte.
- Parler sexualité à un-e jeune enfant, c'est lui parler d'amour, de respect, de tendresse, d'intimité, de câlins, de baisers...

Source: Labouret, A., Butstaen C., & Souccar, T. (2019). Parlez du porno à vos enfants avant qu'Internet ne le fasse. Thierry Souccar Éditions.

Parfois, ces images apparaissent sans qu'on les cherche. Il ne faut pas se sentir coupable.

Cela peut, par exemple, arriver lorsque :

- On fait une recherche sur Google et on se trompe d'orthographe.
- On tape un mot qui peut avoir un double sens comme le mot « saucisse ».
- On regarde des films en streaming. Les sites qui les hébergent gagnent de l'argent avec de la publicité, notamment, pour des sites à caractère pornographique.
- On utilise les appareils de ses parents. Les publicités ciblées qui apparaissent via leurs applications proposent des contenus pour adultes.

3) DIFFUSION D'UNE PHOTO D'UNE PERSONNE (Michael montre une photo de Tim et/ou de Tam)

DROIT À L'IMAGE

DÉFINITION

Aucun article dans la loi suisse ne s'intitule « Le droit à l'image ». Le droit à sa propre image est un droit de la personnalité qui stipule que toute personne peut décider de l'usage qu'il sera fait des images la représentant.

Source: <https://www.skppsc.ch/fr/wp-content/uploads/sites/5/2016/12/droitmonimage.pdf>

Avant de prendre des photos de quelqu'un-e, il faut lui demander son autorisation.

Il n'est pas nécessaire de le faire lorsque l'on prend des photos d'un monument (par exemple, la tour Eiffel) car le sujet de la photo n'est pas une ou plusieurs personnes, mais le monument lui-même. Dans cette situation, on ne doit pas demander aux personnes présentes si elles sont d'accord d'être prises en photo, ni attendre qu'il n'y ait plus personne pour prendre la photo.

Par contre, quand on est avec des copain-e-s, il faut demander la permission plusieurs fois :

- Au moment de prendre la photo de la personne
- Avant de la publier sur Internet et les réseaux sociaux

Même un-e enfant mineur-e peut donner son accord à la condition qu'il/elle soit capable de discernement. Cependant, aucune loi n'établit l'âge de la capacité de discernement. Dans le doute, il est préférable de demander l'autorisation des parents ou des représentant-e-s légaux-légales. Bien que l'enfant soit propriétaire de son image depuis sa naissance, ces dernier-ère-s en sont les personnes protectrices jusqu'à sa majorité.



En cas de violation de son image, on peut faire valoir ses droits devant la loi à l'aide de l'article 28 du Code civil.

ARTICLE 28, ALINÉA 1, CC : PROTECTION DE LA PERSONNALITÉ/ CONTRE DES ATTEINTES

« Celui qui subit une atteinte illicite à sa personnalité peut agir en justice pour sa protection contre toute personne qui y participe. »

Source: https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/24/233_245_233/fr#book_1/tit_1/chap_1/lvl_B/lvl_II

QUE FAUT-IL RETENIR DE LA LOI (ARTICLE 28 DU CODE CIVIL) ?

Si un-e élève poste une photo, une vidéo en ligne sans l'accord de son/sa camarade, il/elle peut être puni-e.

Le Code civil regroupe l'ensemble des lois qui protègent la personne et ses relations avec les autres.



EST-CE QUE MICHAEL A LE DROIT DE MONTRER ?

- ⊗ Une photo/vidéo violente : non
- ⊗ Une photo/vidéo à caractère pornographique : non
- ⊗ Une photo de Tim/Tam sans son autorisation : non
- ✓ Une photo de Tim/Tam avec son autorisation : oui
- ✓ Une photo/vidéo qui fait peur mais qui n'est pas illégale : oui

Réfléchir avec les élèves aux réactions que cela peut provoquer chez les camarades.



COMMENT LES CAMARADES ONT-ILS/ELLES RÉAGI ?

Demander aux élèves de décrire les attitudes de chaque personnage dans les vignettes ci-dessous.



Parler du ressenti, quand l'élève voit ou reçoit une telle image, tout en mettant en avant le fait que chacun-e est différent-e, qu'il n'y a pas d'âge pour être choqué-e, que l'on a toutes et tous une sensibilité différente et qu'on a le droit d'avoir peur. Raison pour laquelle les lois existent.



QUE FAIRE SI UN-E CAMARADE ME MONTRE UNE IMAGE CHOQUANTE QUI FAIT PEUR, VOIRE QUI EST ILLÉGALE ?

- Tourner la tête et demander de verrouiller l'écran
- Dire à son/sa camarade que je n'ai pas envie de la voir
- Dire qu'il/elle ne me montre plus ce genre d'image
- Ne pas avoir honte de dire qu'une image/vidéo fait peur ou dégoûte
- En parler à un-e adulte de confiance qui pourra me rassurer et répondre à mes questions (parents, enseignant-e-s, infirmier-ière scolaire etc.)



QUE FAIRE SI JE SUIS EXPOSÉ-E OU SI JE REÇOIS UNE IMAGE CHOQUANTE ?

- Eteindre l'écran, tourner la tablette, verrouiller le téléphone, fermer l'ordinateur portable etc.
- En parler à un-e adulte de confiance qui pourra me rassurer et répondre à mes questions (parents, enseignant-e-s, infirmière-ière scolaire etc.)
- Supprimer les images choquantes de mon appareil pour respecter la loi et me protéger (ou demander à un-e adulte de confiance de le faire)

MESSAGES CLÉS

JE RETIENS QUE :

- Sur Internet, il y a des images qui peuvent me choquer, me faire peur et qui peuvent être illégales
- La possession et la diffusion d'images, de vidéos violentes et pornographiques sont interdites par la loi
- Je n'ai pas le droit de publier des photos et des vidéos sans le consentement des personnes qui y figurent
- Si une photo ou une vidéo de moi a été publiée sans mon accord, j'ai le droit de demander qu'elle soit supprimée
- Des images peuvent heurter la sensibilité de certaines personnes
- Je ne partage pas une photo ou une vidéo dans le but de choquer mes camarades
- Si je tombe sur une image choquante, j'arrête de la regarder et j'en parle à un-e adulte de confiance

LES TROIS P

TIM & TAM ET LES TIC!...



www.actioninnocence.org

AVANT DE PARTAGER UNE IMAGE OU UNE VIDÉO :

- Fais une **PAUSE** pour réfléchir.



- PENSE** à la réaction de ton/ta camarade qui va voir ou recevoir cette vidéo. Est-ce qu'il/elle va la trouver marrante ou est-ce qu'il/elle va être choqué-e ?



- Et avant de **PUBLIER**, rappelle-toi que tu es responsable de ce que tu publies et que s'il s'agit d'un fichier illégal et/ou que le droit à l'image n'est pas respecté, tu commets un délit. Une fois l'image ou la vidéo envoyée, tu ne peux plus revenir en arrière.



RESSOURCES

https://www.zhaw.ch/storage/psychologie/upload/forschung/medienpsychologie/mike/MM_MIKE_2021_FR.pdf
https://www.eukidsonline.ch/files/190515_Infografik_EU-Kids_FR_RZ.pdf
<https://www.jeunesetmedias.ch/specialistes-expertise/politique-droit/quest-ce-qui-est-punissable-sur-la-toile>
<https://www.jeunesetmedias.ch/themes/sexualite-et-pornographie-sur-le-web>
<https://blogs.rpn.ch/preventic/2016/07/08/medias-et-violence>
<https://www.yapaka.be/video/video-limpact-des-images-sur-nous-et-nos-enfants>
<https://www.vinzelou.net/fr/ressource/tout-nest-pas-pour-toi>
<https://www.actioninnocence.org/campagnes/Internet-peut-etre-effrayant-sans-le-soutien-des-parents/>
<https://www.mon-enfant-et-les-ecrans.fr/tag/contenu-choquant>

SÉQUENCE 2 DROIT À L'IMAGE

TIM & TAM ET LES TIC!...



SCÉNARIO

Tam a invité Tim chez elle. Tam propose à Tim qu'il et elle se filment en train de danser afin de réaliser un nouveau défi présent sur un réseau social. Avant de partir, Tim demande à Tam de ne pas diffuser la vidéo, mais elle le fait quand même...

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Parler du droit à l'image et du droit à l'oubli :
 - Rappeler qu'il faut demander la permission pour prendre et diffuser une photo ou une vidéo
 - Rappeler qu'on a le droit de demander de retirer une photo ou une vidéo
- Aborder la notion de e-réputation
- Rappeler aux élèves que tout ce qui se passe sur Internet a des conséquences dans la vie
- Rappeler que la loi s'applique aussi sur Internet

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Demander aux élèves de prendre connaissance de la vignette en lisant l'histoire. Si nécessaire, pour une meilleure compréhension, lire à haute voix le scénario décrit ci-dessus.

Pour lancer la discussion, reprendre la question présente sur la vignette :



QUE S'EST-IL VRAIMENT PASSÉ ?

Laisser les élèves interpréter l'histoire et s'exprimer librement.

Pour relancer la discussion ou aborder certains sujets, interroger les élèves :



POURQUOI TIM NE VEUT PAS QUE LA VIDÉO SOIT DIFFUSÉE ?



POURQUOI TAM A-T-ELLE QUAND MÊME PUBLIÉ LA VIDÉO ?

Questionner les élèves sur les raisons qui ont poussé Tam à publier la vidéo malgré la promesse faite à Tim leur permet de réfléchir aux conséquences de tels actes.

DROIT À L'IMAGE

DÉFINITION

Aucun article dans la loi suisse ne s'intitule « Le droit à l'image ». Le droit à sa propre image est un droit de la personnalité qui stipule que toute personne peut décider de l'usage qu'il sera fait des images la représentant.

Source: <https://www.skppsc.ch/fr/wp-content/uploads/sites/5/2016/12/droitmonimage.pdf>

Avant de prendre des photos de quelqu'un-e, il faut lui demander son autorisation.

Il n'est pas nécessaire de le faire lorsque l'on prend des photos d'un monument (par exemple, la tour Eiffel) car le sujet de la photo n'est pas une ou plusieurs personnes, mais le monument lui-même. Dans cette situation, on ne doit pas demander aux personnes présentes si elles sont d'accord d'être prises en photo, ni attendre qu'il n'y ait plus personne pour prendre la photo.

Par contre, quand on est avec des copain-e-s, il faut demander la permission plusieurs fois :

- Au moment de prendre la photo de la personne
- Avant de la publier sur Internet et les réseaux sociaux.

Un-e enfant mineur-e peut donner son accord à la condition qu'il/elle soit capable de discernement. Cependant, aucune loi n'établit l'âge de la capacité de discernement.

Dans le doute, il est préférable de demander l'autorisation des parents ou des représentant-e-s légaux-légales. Bien que l'enfant soit propriétaire de son image depuis sa naissance, ces dernier-ère-s en sont les personnes protectrices jusqu'à sa majorité.



En cas de violation de son image, on peut faire valoir ses droits devant la loi à l'aide de l'article 28 du Code civil.

ARTICLE 28, ALINÉA 1, CC : PROTECTION DE LA PERSONNALITÉ / CONTRE DES ATTEINTES

« Celui qui subit une atteinte illicite à sa personnalité peut agir en justice pour sa protection contre toute personne qui y participe. »

Source: https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/24/233_245_233/fr#book_1/tit_1/chap_1/lvl_B/lvl_II

QUE FAUT-IL RETENIR DE LA LOI ?

Si un-e élève poste une photo ou une vidéo sur un réseau social sans l'accord de son/sa camarade, il/elle peut être puni-e.

MESSAGES CLÉS

JE RETIENS QUE :

- Je n'ai pas le droit de publier une photo ou une vidéo sans le consentement des personnes qui y figurent.
- Si une photo ou une vidéo de moi a été publiée sans mon accord, j'ai le droit de demander qu'elle soit supprimée.



QUE PEUT FAIRE TAM POUR RÉPARER SA BÊTISE ?



EFFACER LA VIDÉO ?



EST-CE QU'UNE VIDÉO S'EFFACE VRAIMENT SUR INTERNET ?

DIFFUSION

Les images, les vidéos et les commentaires publiés sur les réseaux sociaux peuvent très rapidement être diffusés et partagés par de nombreuses personnes. Il suffit d'un simple clic pour partager une photo ou une vidéo que l'on trouve sur les réseaux sociaux. À cela s'ajoute la capture d'écran qui favorise la diffusion.

CAPTURE D'ÉCRAN

Une capture d'écran est une fonctionnalité qui permet de prendre une photo de l'image qui est affichée à l'écran. Une photo publiée peut, par ce biais, être partagée très facilement et rapidement.

Prendre une capture d'écran c'est comme prendre une photo de quelqu'un-e. Il faut donc avoir l'accord de la personne qui est sur la photo avant de la prendre et de la diffuser.

DROIT À L'OUBLI

Le droit à l'oubli ou le droit à l'effacement peut être défini comme la possibilité de demander la suppression de ses données personnelles en ligne. En Suisse, ce droit à l'oubli est réglementé par la loi sur la protection des données (LPD) et en Europe par le Règlement sur la protection des données (RGPD). Par le biais d'un formulaire, il est possible de demander la suppression d'un contenu. Par exemple, si une photo d'une personne apparaît sur Google lorsqu'elle tape son nom et qu'elle souhaite que cette photo n'apparaisse plus, elle peut demander à Google de l'enlever. Toutes informations qui portent atteinte à la personnalité (selon l'article 28 du Code civil) peuvent être supprimées si on en fait la demande.

Dans la pratique, bien que l'on puisse demander le retrait d'un fichier, on perd rapidement le contrôle de ce que l'on partage en ligne car on ne maîtrise pas l'usage que les autres en feront. Par exemple sur WhatsApp, une photo partagée peut être directement enregistrée dans la galerie photo du téléphone. On peut demander aux personnes qui ont reçu la photo de la supprimer, mais on n'a aucun moyen de vérifier si elles le font ou pas. Si elles gardent malgré tout l'image, on ne contrôlera pas ce qu'elles pourront en faire.

<https://www.ciao.ch/articles/quelles-lois-sur-internet/>

<https://support.google.com/websearch/troubleshooter/9685456#ts=2889054%2C2889099>

DIFFÉRENCE ENTRE UN COMPTE PRIVÉ ET PUBLIC SUR LES RÉSEAUX SOCIAUX (concerne Instagram, TikTok, YouTube)

Lorsqu'un compte est créé, l'utilisateur-ice peut choisir entre un compte public ou un compte privé.

Un compte public est un compte qui est ouvert à tout le monde. Cela signifie que n'importe qui peut aller voir ce que l'on partage.

Un compte privé sur les réseaux sociaux est un compte qui est inaccessible aux personnes qui ne sont pas abonnées. Pour s'abonner, il faut envoyer une demande à la personne propriétaire du compte. Cette dernière aura la possibilité d'accepter ou de refuser.

Cependant, le compte privé ne protège pas de la perte de contrôle du contenu partagé. Les personnes qui sont abonnées au compte peuvent facilement partager le contenu avec d'autres personnes.

MESSAGES CLÉS

JE RETIENS QUE :

- Comme pour les photos ou les vidéos, il faut demander l'autorisation avant de faire une capture d'écran.
- Il est possible de demander la suppression de données personnelles sur Internet.
- Une fois une image ou une vidéo diffusée, on ne peut pas contrôler ce qu'elle va devenir, même si on a demandé sa suppression.
- Le compte privé ne protège pas contre la diffusion d'une image ou d'une vidéo une fois qu'elle a été publiée en ligne.



QUELLES RÉPERCUSSIONS CETTE VIDÉO POURRAIT AVOIR POUR TIM ET TAM (MAINTENANT ET PLUS TARD) ?

Il est important de connaître les notions suivantes lorsqu'on utilise Internet et les réseaux sociaux et qu'on publie du contenu.

- **IDENTITÉ NUMÉRIQUE** : présentation personnelle, ce que l'on dit de soi sur Internet.
- **EMPREINTE NUMÉRIQUE** : l'ensemble de nos traces sur Internet.
 - > **TRACES VOLONTAIRES** : ce sont les informations que l'on donne en s'inscrivant sur un site, par exemple, ou en devenant membre d'un réseau social. Il peut s'agir du nom, du prénom, de l'adresse, de l'âge, des loisirs, etc. C'est également les photos et les vidéos qu'on publie.
 - > **TRACES INVOLONTAIRES** : ce sont les informations ou les données personnelles qu'un service en ligne (par exemple, un réseau social) collecte sans que l'on s'en rende compte. Il peut s'agir des sites consultés, des recherches menées via un moteur de recherche, etc. C'est également ce que les autres publient sur nous. Les traces volontaires et involontaires peuvent être utilisées par des services en ligne pour définir notre profil d'utilisateur·ice et nous adresser des publicités et contenus ciblés.
- **E-RÉPUTATION (RÉPUTATION NUMÉRIQUE)** : l'e-réputation est l'image que les internautes se font d'une personne en recherchant des informations la concernant sur Internet. Elle dépend de l'identité et de l'empreinte numériques.

Source: Formation « Grandir avec les écrans : l'éducation numérique des 6-12 ans », Action Innocence

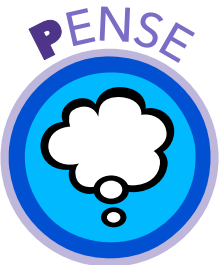
MESSAGES CLÉS

JE RETIENS QUE :

- Lorsque je suis sur Internet et/ou que j'utilise les réseaux sociaux, je laisse des traces.
- Mes publications me créent une e-réputation= l'idée que les autres se font de moi.
- Avant de publier, je réfléchis à l'image que je veux donner de moi et/ou des autres.
- Mes publications (photos, vidéos, messages, etc.) restent pour toujours sur Internet.
- Les données personnelles que je poste peuvent être utilisées contre moi.

LES TROIS P

TIM & TAM
ET LES TIC!...



www.actioninnocence.org

AVANT DE PARTAGER UNE IMAGE OU UNE VIDÉO :

- Fais une **PAUSE** pour réfléchir aux conséquences que pourrait avoir ta publication.



- PENSE** à demander à tes camarades s'ils/elles sont d'accord que tu publies la photo ou la vidéo.



- Et avant de **PUBLIER**, rappelle-toi que tu es responsable de ce que tu publies et que si le droit à l'image n'est pas respecté, tu commets un délit. Une fois l'image ou la vidéo envoyée, tu ne peux plus revenir en arrière.



Un scénario que les élèves peuvent imaginer est que des camarades de Tim ont laissé des commentaires malveillants.

? POURQUOI C'EST PLUS FACILE DERRIÈRE UN ÉCRAN QU'EN FACE ?

Certaines personnes se sentent protégées derrière l'écran et se permettent de publier des propos qu'elles n'oseraient pas tenir en face-à-face. Ces propos peuvent avoir des répercussions non seulement pour la personne qui les lit et les reçoit mais aussi sur les relations hors écran.



POURQUOI EST-IL PARFOIS PLUS DIFFICILE DE SE COMPRENDRE PAR MESSAGE QU'EN FACE À FACE ?



QUELLES SONT LES DIFFÉRENCES ?

Lorsqu'on discute avec une personne en face à face, il y a de nombreux éléments qui permettent de bien comprendre le message qu'elle veut transmettre. Il y a ce que la personne va dire, mais il y a aussi le langage non-verbal (intonation de la voix, gestuelle et expressions du visage).

Lorsqu'on est derrière un écran et qu'on écrit un message ou un commentaire sur les réseaux sociaux, seul l'écrit est présent. Tous les autres aspects importants de la communication disparaissent. Il est possible alors que le message qui a été envoyé soit mal interprété.



EXISTE-T-IL DES SOLUTIONS POUR COMMUNIQUER PLUS EFFICACEMENT SUR INTERNET (ÉMOJIS, MESSAGES VOCAUX, ETC.) ?

Les élèves nomment les émojis comme indicateur émotionnel. Un émoji est aussi sujet à interprétation. Par exemple, l'émoji qui pleure de rire.



Cet émoji est utilisé pour dire que l'on est mort de rire mais, selon le message, on pourrait penser qu'on se moque de la personne et cela peut provoquer des malentendus.

Les jeunes communiquent de plus en plus avec les messages vocaux. L'intonation de la voix donne des informations supplémentaires. Les messages vocaux sont soumis à la même loi que l'image. Il est donc interdit de partager un message vocal ou d'enregistrer quelqu'un-e sans son autorisation. Chacun-e est propriétaire de sa voix.



EST-CE QUE L'ON PEUT PUBLIER TOUT CE QUE L'ON VEUT ?

Rappeler aux élèves que, selon les propos publiés, ils/elles peuvent être puni-e-s par la loi.



ARTICLE 173, ALINÉA 1, CP : DIFFAMATION

« Celui qui, en s'adressant à un tiers, aura accusé une personne ou jeté sur elle le soupçon de tenir une conduite contraire à l'honneur, ou de tout autre fait propre à porter atteinte à sa considération, celui qui aura propagé une telle accusation ou un tel soupçon, sera, sur plainte, puni (...). »

ARTICLE 174, ALINÉA 1, CP : CALOMNIE

« Celui qui, connaissant la fausseté de ses allégations, aura, en s'adressant à un tiers, accusé une personne ou jeté sur elle le soupçon de tenir une conduite contraire à l'honneur, ou de tout autre fait propre à porter atteinte à sa considération, celui qui aura propagé de telles accusations ou de tels soupçons, alors qu'il en connaissait l'inanité, sera, sur plainte, puni (...). »

ARTICLE 177, ALINÉA 1, CP : INJURE

« Celui qui, de toute autre manière, aura, par la parole, l'écriture, l'image, le geste ou par des voies de fait, attaqué autrui dans son honneur sera, sur plainte, puni (...). »

ARTICLE 180, ALINÉA 1, CP : MENACES

« Celui qui, par une menace grave, aura alarmé ou effrayé une personne sera, sur plainte, puni d'une peine privative de liberté de trois ans au plus ou d'une peine pécuniaire (...). »

Source: <https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19370083/index.html>

QUE FAUT-IL RETENIR DE LA LOI ?

On n'a pas le droit d'insulter ou de menacer quelqu'un-e sur Internet. Toutes publications (rumeurs, fichiers (photos, vidéos) ou commentaires) qui visent à raconter des mensonges ou à tenir des propos malveillants sur quelqu'un-e sont interdites. Par exemple, il est interdit de créer un compte sur un réseau social dans le but de se moquer d'une personne ou d'insulter quelqu'un-e par messagerie.

MESSAGES CLÉS

JE RETIENS QUE :

- C'est facile de faire des commentaires derrière un écran, mais ils peuvent être mal interprétés et blesser la personne concernée.
- Si j'ai des comptes à régler, Internet n'est pas le bon endroit pour le faire. Une discussion en face à face reste la meilleure solution pour résoudre un conflit.
- Je peux être puni-e si j'insulte ou menace un-e camarade ou si je répands à son sujet de fausses rumeurs sur un réseau social.

LES TROIS P

TIM & TAM ET LES TIC!...



www.actioninnocence.org

AVANT DE PARTAGER UN COMMENTAIRE :

- Fais une **PAUSE** pour réfléchir aux conséquences que pourrait avoir ton commentaire.



- **PENSE** à la réaction de ton/ta camarade qui va lire le commentaire. Est-ce qu'il/elle va le trouver drôle ou est-ce qu'il/elle va être blessé-e ? Est-ce que ton message peut être mal interprété ?



- Et avant de **PUBLIER**, rappelle-toi que tu es responsable de ce que tu publies et que s'il s'agit d'une insulte et/ou d'une menace par exemple, tu commets un délit. Une fois le commentaire envoyé, tu ne peux plus revenir en arrière.



RESSOURCES

<https://blogs.rpn.ch/preventic/2018/12/11/identite-numerique/>

<https://www.ciao.ch/articles/pourquoi-protger-ses-donnees-personnelles-en-ligne>

<https://www.vinzetlou.net/fr/ressource/Internet-quelle-memoire>

« Une trace qui peut faire tache : zoom sur la réputation numérique » <https://www.rts.ch/play/tv/redirect/detail/8477963>

LES PRINCIPAUX RÉSEAUX SOCIAUX UTILISÉS PAR LES JEUNES

YOUTUBE

Site web d'hébergement de vidéos sur lequel les utilisateur-ice-s peuvent envoyer, regarder, commenter et partager des vidéos en streaming. YouTube a été racheté en 2016 par Google. Sont appelé-e-s youtubeur-se-s, les personnes qui partagent du contenu sur la plateforme. Certain-e-s en ont fait leur métier.

Le youtubeur le plus connu au niveau francophone se nomme Squeezie.

<https://www.youtube.com>

INSTAGRAM

Le réseau social appartient à Meta (également propriétaire de Facebook et WhatsApp) depuis 2012. Il propose différentes fonctionnalités qui permettent de retoucher et de personnaliser facilement photos et vidéos et de les partager avec les abonné-e-s. Les fonctionnalités populaires sont les stories (photos ou vidéos visibles 24 heures) et les reels (clips vidéo) auxquels il est possible d'ajouter notamment du texte, de l'audio et des effets. Les hashtags sont aussi énormément utilisés sur Instagram car ils favorisent la visibilité d'un contenu. Ils apparaissent généralement en légende de la photo qui a été postée. Parmi les comptes les plus suivis, nous retrouvons par exemple celui du footballeur Cristiano Ronaldo ou de la chanteuse/actrice Selena Gomez.

<https://www.instagram.com>

WHATSAPP

Permet d'envoyer, non seulement, des messages mais, aussi, des photos, des vidéos ou encore des stories.

Une story est une image ou une vidéo de quelques secondes qui raconte ce que la personne est en train de faire.

WhatsApp appartient à Meta (également propriétaire de Facebook et Instagram) depuis 2014. Il faut avoir un numéro de téléphone afin de créer un compte.

<https://www.whatsapp.com>

SNAPCHAT

Le réseau social a été lancé en septembre 2011. Snapchat appartient à la société Snap Inc. qui a refusé de nombreuses offres de rachat de la part de Meta ou Google.

Snapchat est très apprécié des adolescent-e-s car il n'est pas très investi par les adultes, mais surtout parce qu'il permet le partage de contenus de manière éphémère. En effet, lorsqu'une photo ou une vidéo est partagée dans la messagerie de Snapchat, une fois que le contenu est ouvert, il disparaît et ne peut plus être regardé. C'est ce que l'on appelle un snap.

Il est également possible de créer des contenus qui seront visibles pendant 24 heures (stories). L'impression d'éphémère est trompeuse car les jeunes oublient qu'une capture d'écran peut être réalisée. Lorsqu'une capture d'écran est prise, celui/celle qui a envoyé le snap est cependant informé-e. Depuis 2023, Snapchat a ajouté une fonctionnalité, myAI (« mon intelligence artificielle »), qui permet de discuter avec son avatar personnalisé.

<https://www.snapchat.com>

TIKTOK

TikTok est un réseau social qui permet de créer rapidement des clips vidéo (3 à 60 secondes) en y ajoutant sa touche personnelle, que ce soient les dialogues d'un film, les paroles d'une chanson ou encore d'une pub, etc. Les défis vidéo y sont quotidiens et incitent les abonné-e-s à réaliser des vidéos et à les partager. Il existe une fonctionnalité Duet/Reac qui permet de filmer la réaction face à une vidéo que l'on regarde. Il est aussi possible de répondre directement à une vidéo par une vidéo.

TikTok a été créé en 2016 et a fusionné en 2018 avec sa version concurrente (Musical.ly.) après le rachat de cette dernière.

<https://www.tiktok.com>

**ÂGE D'INSCRIPTION AUX RÉSEAUX SOCIAUX, QUE DIT LA LOI ?**

En Suisse, il n'existe pas de législation spécifique à l'âge requis pour s'inscrire sur les réseaux sociaux, sauf pour les sites de rencontres destinés aux adultes et ceux pour les jeux d'argent. L'âge d'inscription sur les réseaux sociaux dépend principalement de lois commerciales qui régissent ces plateformes et qui visent à les protéger.

Selon la loi américaine, les réseaux sociaux sont autorisés à collecter, stocker, analyser et vendre les données de leurs utilisateur-ice-s dès l'âge de 13 ans. C'est pourquoi YouTube, Instagram, Snapchat et TikTok ont déterminé l'âge d'inscription à 13 ans.

Aux yeux de la loi suisse, seul le comportement des utilisateur-ice-s sur les réseaux sociaux peut faire l'objet de délits, les enfants étant pénalement responsables de leurs actes dès l'âge de 10 ans.

SÉQUENCE 3 JEUX VIDÉO

TIM & TAM ET LES TIC!...



SCÉNARIO

Pour son 11^e anniversaire, le 28 avril, Tim reçoit une console de jeu et il l'installe dans sa chambre.

Le 10 mai, Tam vient le chercher pour aller jouer à l'extérieur mais il ne lui répond pas.

Quelques jours plus tard, Tim s'endort en classe.

Le 20 mai, la maman de Tim est très préoccupée, elle a découvert les jeux auxquels il joue et elle en a perdu le sommeil.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Sensibiliser les élèves à la question du temps passé à jouer aux jeux vidéo
- Aborder avec les élèves les aspects positifs et négatifs des jeux vidéo
- Leur expliquer les normes PEGI et pourquoi il est important de les respecter

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Demander aux élèves de prendre connaissance de la vignette en lisant l'histoire. Si nécessaire, pour une meilleure compréhension, lire à haute voix le scénario décrit ci-dessus.

Pour lancer la discussion, reprendre la question présente sur la vignette :



QUE S'EST-IL VRAIMENT PASSÉ ?

Laisser les élèves interpréter l'histoire et s'exprimer librement.

Pour relancer la discussion ou aborder certains sujets, interroger les élèves :



QUI JOUE AUX JEUX VIDÉO ?



QUELS SONT VOS JEUX FAVORIS ?



EST-CE QUE VOUS JOUEZ AVEC VOS AMI-E-S ?



POURQUOI JOUEZ-VOUS AUX JEUX VIDÉO ?



QUELS SONT LES ASPECTS POSITIFS DES JEUX VIDÉO ?

ASPECTS POSITIFS DU JEU VIDÉO

- Se divertir
- Se défouler
- Jouer avec ses ami-e-s
- Interagir
- Développer son estime de soi
(maîtriser le jeu, réussir une mission, augmenter son score, obtenir la reconnaissance des autres joueur-se-s)
- Encourager le travail d'équipe, la coopération
- Améliorer la capacité à résoudre des problèmes

Daphné Bavelier (professeure à la Faculté de psychologie et des sciences de l'éducation à l'Université de Genève), spécialiste en sciences cognitives et du cerveau, a mis en avant à travers ses recherches les impacts positifs que les jeux vidéo de tirs (par exemple Fortnite ou Call of Duty) peuvent avoir sur le cerveau et le comportement.

Selon ses recherches, les joueurs et joueuses développent une vision plus affûtée que ceux et celles qui ne jouent pas. Ils/elles sont, par exemple, capables de lire plus facilement et plus vite ce qui est écrit en tout petit sur une notice d'emballage d'un médicament. Ils/elles ont une meilleure attention et sont capables de rester attentif-ve-s à une tâche tout en ignorant les sources de distraction mieux que ceux/celles qui ne jouent pas. Ils/elles développent également une meilleure capacité à passer d'une tâche à une autre, le font plus rapidement et avec moins d'efforts qu'un-e non-joueur-se.

Sources : <https://www.rts.ch/info/sciences-tech/10593222-vision-attention-les-jeux-videos-d-action-benefiques-a-nos-cerveaux.html>
https://www.ted.com/talks/daphne_bavelier_your_brain_on_video_games?language=fr#t-639013

Amener les élèves à réfléchir sur leur pratique :



QUE SE PASSE-T-IL LORSQUE TIM REÇOIT SA CONSOLE DE JEU ? QUEL EST SON COMPORTEMENT ?



EST-CE BIEN D'AVOIR UNE CONSOLE DANS SA CHAMBRE ? QUELS SONT LES RISQUES ?



À QUEL MOMENT EST-IL PRÉFÉRABLE DE JOUER AUX JEUX VIDÉO ?

Interroger les élèves sur leurs représentations des jeux vidéo et celles des adultes (parents) :



COMMENT RÉAGIT LA MAMAN DE TIM ?



LES JEUX VIDÉO RENDENT-ILS VIOLENT-E ?

Cette question fait toujours débat aujourd'hui. Certaines enquêtes démontrent un lien entre un comportement violent et une pratique régulière du jeu vidéo et d'autres montrent, à l'inverse, une absence de lien.

Cependant, on sait que la violence chez les jeunes peut s'expliquer par plusieurs facteurs de risque :

- au niveau individuel (par exemple, échec scolaire, trouble du comportement),
- dans le cadre des relations avec les proches (par exemple, manque de surveillance et d'encadrement des enfants par les parents, faible niveau d'attachement entre les parents et les enfants),
- au sein de la communauté et plus largement de la société (par exemple, pauvreté, accès aux armes à feu et mauvais usage de celles-ci, accès à l'alcool et consommation abusive).

Source: <https://www.who.int/fr/news-room/fact-sheets/detail/youth-violence>

Il est important de ne pas réduire un comportement violent à une seule cause et prendre en compte l'environnement dans lequel le/la jeune évolue.

Lorsque l'on parle de jeux vidéo violents, le regard de l'adulte se focalise très rapidement sur le contenu du jeu alors que ce qui est important pour le joueur ou la joueuse, c'est l'intrigue du jeu et la façon dont il/elle joue. Les représentations de la violence sont alors considérées comme secondaires par celui/celle qui joue. C'est pourquoi il est primordial d'amener l'enfant à raconter ce qu'il/elle fait dans le jeu afin de comprendre pourquoi il/elle y joue et ce qui lui plaît. Lors de cette discussion, il s'agit aussi de le/la rendre attentif/ve aux contenus qu'il/elle regarde et aux actions qu'il/elle mène dans le jeu (tirer sur les autres par exemple) et l'aider ainsi à prendre le recul nécessaire.

Cependant, une exposition répétée et prolongée à des images violentes peut avoir une incidence négative sur le comportement d'un-e enfant. Au fil du temps, il/elle peut s'habituer à la violence à laquelle il/elle est exposé-e et, face à des comportements violents, réagir avec moins d'émotion. Cette désinhibition face à la violence peut amener le/la jeune à accepter davantage le recours à cette dernière pour se sortir d'une situation. De plus, la consommation régulière de ce type d'image peut augmenter chez lui/elle la peur d'être lui/elle-même victime un jour de violence.

Spécialiste de ces questions, Serge Tisseron (psychiatre et docteur en psychologie) explique qu'il n'y a jamais « l'enfant et les images, mais il y a toujours l'enfant, les images, sa famille, son environnement, ses copains, l'école et c'est tout cela qui organise ses attitudes futures ».

Il est important que les enfants puissent parler de ce qu'ils/elles voient et exprimer ce qu'ils/elles ressentent, ce qui leur permettra de se distancer et d'aiguiser leur esprit critique face aux contenus qu'ils/elles consomment.

Sources : https://www.reseau-canope.fr/savoirscdi/fileadmin/fichiers_auteurs/Actes/Lyon_2003/tisseron.pdf
<https://www.science.lu/fr/jeux-video-violents/lidentification-avec-le-personnage-influence-notre-comportement-social>

Jouer aux jeux vidéo, c'est gagner et perdre comme dans d'autres jeux. L'enfant doit apprendre à gérer sa frustration. Cela demande de l'expérience et de l'accompagnement. Dans le monde du jeu vidéo, « rage quit » signifie le fait de quitter une partie en cours parce que l'on est en train de perdre ou parce que cela ne se passe pas comme prévu. Face à l'échec, le joueur ou la joueuse peut réagir de manière très émotive, parfois démesurée, voire même agressive. Il est important que l'enfant puisse exprimer avec un-e adulte ses émotions afin d'identifier ce qu'il/elle éprouve, en comprendre l'origine et en reconnaître les déclencheurs, ce qui lui permettra d'adapter son comportement par la suite.

Source: https://issuu.com/about_swisscom/docs/enter-guide_des_medias_numeriques_1

Pour aborder les normes PEGI :



CONNAISSEZ-VOUS LES NORMES PEGI ?



À QUOI SERVENT-ELLES ?



SAVEZ-VOUS POURQUOI CERTAINS JEUX SONT PEGI 16 OU 18 ?

LES NORMES PEGI (PAN EUROPEAN GAME INFORMATION)

Il s'agit de la classification par âge des jeux vidéo. Sur chaque boîte de jeux vidéo figure cette indication. Elle est également accompagnée de pictogrammes qui indiquent le contenu du jeu. Par exemple, le symbole de l'araignée indique qu'il y a des situations qui sont susceptibles d'effrayer le joueur ou la joueuse.



Source: <https://pegi.info/fr/page/que-signifient-les-logos>

Pour parler d'addiction :



PEUT-ON DEVENIR ACCRO AUX JEUX VIDÉO ?

LE TROUBLE DU JEU VIDÉO

La pratique abusive du jeu vidéo a été reconnue comme une pathologie par l'OMS.

« Elle se caractérise par une perte de contrôle sur le jeu, une priorité accrue accordée au jeu, au point que celui-ci prene le pas sur d'autres centres d'intérêt et activités quotidiennes, et par la poursuite ou la pratique croissante du jeu en dépit de répercussions dommageables. »

Les médecins posent le diagnostic de la façon suivante : « le comportement doit être d'une sévérité suffisante pour entraîner une altération non négligeable des activités personnelles, familiales, sociales, éducatives, professionnelles ou d'autres domaines importants du fonctionnement, et en principe, se manifester clairement sur une période d'au moins 12 mois ».

Source: <https://www.who.int/fr/news-room/questions-and-answers/item/gaming-disorder>

Chez les enfants et les adolescent-e-s, il est préférable de parler d'usage problématique. Il est très important de se

questionner sur les raisons de ce surinvestissement en prenant en compte le contexte global de l'enfant. En effet, le jeu vidéo peut devenir un moyen pour lui/elle de fuir une situation problématique. Il devient alors son refuge, sa béquille. Dans la plupart des situations, derrière l'excès du jeu vidéo, se cache souvent une autre problématique (échec scolaire, problèmes relationnels, deuil, divorce des parents, mauvaise estime de soi par exemple).

Source: Niels Weber (psychologue et thérapeute de famille) <https://www.youtube.com/watch?v=uSel2Yz70Ck>

Tout est fait dans un jeu vidéo pour donner envie de jouer et de rester connecté le plus longtemps possible. De plus, certains jeux sont parfois complexes et, pour avancer, ils demandent d'y jouer régulièrement. Un-e enfant peut facilement consacrer beaucoup de temps à jouer à un jeu vidéo sans forcément en être conscient-e. Pris dans le jeu, il/elle ne se rend pas compte du temps qui passe. Si l'enfant aime jouer aux jeux vidéo, c'est une activité qui peut prendre beaucoup de place dans son quotidien si un cadre n'est pas défini et des règles ne sont pas fixées.

Ainsi il est important de déterminer à l'avance un temps de jeu lorsque autorisé et de définir les moments dans la semaine durant lesquels il/elle peut jouer. Bien que cette activité soit plaisante, le temps passé à jouer à des jeux vidéo ne permet pas de faire d'autres activités comme pratiquer du sport, jouer d'un instrument, s'amuser à l'extérieur avec ses copains et copines, faire ses devoirs, etc.

La pratique du jeu vidéo ne demande la plupart du temps aucune activité physique. Or, il est important que les enfants bougent, se défoulent, pratiquent un sport. Le manque d'exercice peut entraîner des effets négatifs sur la santé comme le surpoids.

La pratique tardive voire nocturne du jeu vidéo affecte le sommeil. Des problèmes de fatigue et de concentration peuvent alors survenir et avoir une incidence sur les résultats scolaires.

Ce qui pose problème ce n'est pas le jeu vidéo mais la manière dont l'enfant y joue. Il faut trouver un équilibre entre les activités qui sont importantes et essentielles au développement de l'enfant et celles qui font plaisir et participent au divertissement.

ASPECTS NÉGATIFS DU JEU VIDÉO

- Chronophage
- Isolement
- Sédentarité
- Troubles du sommeil
- Impacts sur la santé
- Exposition à des contenus violents
- Usage abusif, problématique

Dans le cadre des discussions avec les parents, ce qu'il faut retenir :

- Questionner l'enfant sur sa pratique
À quel jeu joue-t-il/elle ? Pourquoi ? Qu'est ce qui lui plaît ? Avec qui joue-t-il/elle ?
Le problème n'est pas le jeu vidéo ou le fait de jouer mais le contexte dans lequel l'enfant joue.
Est-ce qu'il/elle peut en parler avec ses parents ? Est-ce que les résultats scolaires suivent ?
Pratique-t-il/elle des activités sportives ou autres loisirs ?
- Vérifier que le jeu soit adapté à l'âge et au niveau de maturité de l'enfant
- S'assurer que le contenu du jeu vidéo corresponde aux valeurs de la famille
- Fixer des règles
- Observer le comportement de l'enfant, s'il/elle devient irritable, nerveux-se, fatigué-e, s'il/elle s'isole
- Permettre à l'enfant d'exprimer ses émotions afin de mieux les comprendre et apprendre à les réguler

STREAMER ET E-SPORT

Très souvent, lorsque l'on aborde avec les élèves les jeux vidéo, ils/elles mentionnent des personnes qui gagnent leur vie en jouant aux jeux vidéo.

Il y a de nombreuses vidéos sur Youtube et Twitch (plateforme principalement dédiée aux jeux vidéo) où l'on peut regarder des personnes qui se filment en train de jouer. On appelle ces personnes des streamers et streameuses. Certain-e-s jeunes apprécient de les regarder jouer aux mêmes jeux auxquels ils/elles jouent (comme on regarderait un match de foot) et les suivent parfois avec assiduité. Jouer au jeu vidéo est devenu un métier. Des personnes gagnent de l'argent grâce aux vidéos qu'ils/elles publient sur les différentes plateformes et aux compétitions auxquelles ils/elles participent.

Le e-sport, pour sport électronique, a fait son apparition en 1997. D'abord réservé à un petit groupe de passionné-e-s qui ont commencé à s'affronter les un-e-s les autres, le e-sport a pris de l'ampleur avec la popularisation des jeux vidéo.

Si, aujourd'hui en Suisse, cela peut encore surprendre que des personnes gagnent leur vie en jouant à des jeux vidéo, c'est depuis longtemps un sport national en Corée du Sud. Là-bas, les retransmissions en direct (streaming) de parties entre les meilleur-e-s joueur-euses sont autant suivies que la finale de la Coupe du monde de football.

Lors d'une compétition d'e-sport, le rythme cardiaque du joueur ou de la joueuse peut grimper à plus de 180 pulsations par minute, ce qui est presque aussi élevé que chez un-e marathonnien-ne. Devenir e-sportif-ve requiert les mêmes efforts que les autres sports. Il faut s'entraîner durement et régulièrement. L'âge d'un e-sportif ou d'une e-sportive se situe entre 18 et 24 ans. Passé cet âge, les réflexes diminuent et les plus jeunes joueurs et joueuses sont avantagé-e-s.

La Suisse compte de plus en plus de ligues sportives. Elles sont recensées sur le site du SESL (Swiss Esports League), et un site d'actualités sur le e-sport en Suisse a même été créé (www.esports.ch).

Sources : [https://www.ciao.ch/articles/e-sport/?entrance_medium=article%20search&entrance_source=\(not%20set\)](https://www.ciao.ch/articles/e-sport/?entrance_medium=article%20search&entrance_source=(not%20set))
https://issuu.com/about_swisscom/docs/enter-guide_des_medias_numeriques_1

MESSAGES CLÉS

JE RETIENS QUE :

- Je ne peux pas jouer à tous les jeux vidéo. Il y en a qui sont conçus uniquement pour les adultes (normes PEGI).
- Je fixe des règles avec mes parents et je les respecte.
- Je me fixe toujours une limite de temps avant de commencer une partie.
- Ma pratique du jeu ne doit pas m'empêcher de faire d'autres activités. Il me reste du temps pour faire mes devoirs, voir mes ami-e-s, parler avec mes parents, faire du sport, etc.

LES TROIS P

TIM & TAM ET LES TIC!...



www.actioninnocence.org

LORSQUE TU JOUES À UN JEU VIDÉO :

- N'oublie pas de faire des **PAUSES**.



- **PENSE** à respecter les consignes qui t'ont été données ou les règles qui ont été fixées.



- Et avant d'appuyer sur **PLAY**, rappelle-toi que lorsque l'on joue à un jeu vidéo, on ne voit pas le temps passer. Pense donc à te fixer une limite de temps de jeu pour éviter de jouer trop longtemps.



RESSOURCES

<http://www.carrefouraddictions.ch/?pages=les-etapes-et-les-pieges-du-jeu-excessif-sur-ecran>
<https://carrefouraddictions.ch/rnvp/jeux-video/les-jeux-video-du-moment/les-plus-connus>
https://www.chuv.ch/fileadmin/sites/cje/documents/CJE_20_reponses_video_Internet.pdf
<https://www.jeunesetmedias.ch/medias/jeux-video>
<https://pegi.info/fr>
<http://www.pedagojeux.fr/>
<https://www.swissgamers.net/brochure>
<https://www.3-6-9-12.org/>

SÉQUENCE 4 TOUTES ET TOUS CONTRE LUI

TIM & TAM ET LES TIC!...



SCÉNARIO

Depuis le début de l'année scolaire, Théo est régulièrement embêté par ses camarades. Ils/elles lui volent son téléphone et le traite de « nulos ». Quelques mois plus tard, les élèves utilisent les réseaux sociaux pour créer des comptes sur lesquels ils/elles insultent et se moquent de Théo.

OBJECTIFS SPÉCIFIQUES À LA THÉMATIQUE

- Discuter de ce qu'est le harcèlement-intimidation entre élèves : définir la notion de harcèlement-intimidation (le fait d'embêter une même personne régulièrement et dans la durée). Définir également la notion de cyberharcèlement.
- Identifier les différents rôles de chacun-e dans une situation de harcèlement-intimidation entre élèves
- Identifier les éléments qui permettent au harcèlement-intimidation entre élèves de s'installer : phénomène de groupe, montrer qui est le/la plus fort-e, attirer l'attention des camarades pour les intimidateurs et intimidatrices présumé-e-s, manque de soutien à l'élève-cible, préjugés liés à la diversité

- Faire émerger les pistes d'action pour que les situations de harcèlement-intimidation entre élèves cessent
- Déconstruire les pistes qui requièrent toute forme de violence
- Identifier avec les élèves les personnes ressources auxquelles ils/elles peuvent s'adresser dans ces situations
- Leur faire prendre conscience que les adultes ne voient pas toujours tout et que, dans ce cas précisément, c'est seulement si quelqu'un-e parle de la situation à un-e adulte qu'il/elle peut intervenir
- Identifier les actes punissables par la loi

POINTS À ABORDER AVEC LES ÉLÈVES

Demander aux élèves de prendre connaissance de la vignette en lisant l'histoire. Si nécessaire, pour une meilleure compréhension, il est possible de lire à haute voix le scénario décrit ci-dessus.

Pour lancer la discussion, reprendre la question présente sur la vignette :



QUE S'EST-IL VRAIMENT PASSÉ ?

Laisser les élèves interpréter l'histoire et s'exprimer librement.

Pour relancer la discussion ou aborder certains sujets, interroger les élèves :



QUE SE PASSE-T-IL AVEC THÉO ?

Si les élèves parlent de harcèlement-intimidation entre élève, définir clairement le phénomène en insistant sur ces caractéristiques qui sont :

- la répétition des faits ;
- le phénomène de groupe et l'asymétrie des forces ;
- l'incapacité de la cible à se défendre.

S'ils/elles ne l'évoquent pas, le citer et l'expliquer.

HARCÈLEMENT-INTIMIDATION ENTRE ÉLÈVES

DÉFINITION

Harcèlement-intimidation entre élèves : répétition de violences, phénomène de groupe exerçant une asymétrie et engendrant une incapacité à se défendre pour l'élève qui en est la cible. Ces caractéristiques sont importantes pour différencier le phénomène des situations de conflit. La pression à la conformité et la peur sont le ciment du groupe. (Dayer, 2020)

Source: Dayer, Caroline. (2020). Quand les violences se donnent un genre : enjeux et pratiques de management. 3D Journal de la fédération des associations des directrices et directeurs des établissements de formation officiels vaudois, 5, 10-13.

Interroger les élèves sur les formes que peut prendre le harcèlement-intimidation entre élèves.



QUELLES FORMES PEUT PRENDRE LE HARCÈLEMENT-INTIMIDATION ENTRE ÉLÈVES ?

Cette question permet aux élèves d'identifier toutes les violences et microviolences que peut subir un-e élève. Il peut s'agir :

- de violence physique comme par exemple des coups, des bousculades ou des croche-pieds ;
- de violence verbale comme des insultes, des surnoms ou des moqueries ;
- de violence psychologique comme des mises à l'écart, des humiliations ou des rumeurs.



ET LORSQUE LE HARCÈLEMENT-INTIMIDATION ENTRE ÉLÈVES SE FAIT SUR INTERNET, COMMENT L'APPELLE-T-ON ?

CYBERHARCÈLEMENT-INTIMIDATION

DÉFINITION

Il s'agit d'une amplification du phénomène de harcèlement-intimidation entre élèves au moyen des technologies numériques. L'utilisation des outils numériques entraîne une diffusion plus large et plus rapide, auprès d'une audience plus importante. Le harcèlement-intimidation n'est plus circonscrit à l'espace scolaire mais sévit sans aucune limite de lieux et de temps via les écrans (24h/24h et 7j/7). Il est très rare qu'il y ait du cyberharcèlement-intimidation sans harcèlement-intimidation entre élèves.

Amener les élèves à comprendre les différents rôles joués par chacun-e. Reprendre avec eux/elles les trois situations (préau, groupe sur les réseaux sociaux et messages malveillants) et leur demander :



QUI PARTICIPE AU HARCÈLEMENT-INTIMIDATION ENTRE ÉLÈVES ?



QUI EST RESPONSABLE DE CE QUI SE PASSE ? SONT-ILS/ELLES TOUTES ET TOUS RESPONSABLES ?



EST-CE QU'IL Y A UN-E OU PLUSIEURS INTIMIDATEURS ET INTIMIDATRICES PRÉSUMÉ-E-S ? SANS LES AUTRES, EST-CE QUE CES SITUATIONS AURAIENT LIEU ?



EST-CE QU'ILS/ELLES SERAIENT MOTIVÉ-ES À LE FAIRE SI PERSONNE NE LES REGARDAIT LANCER LE TÉLÉPHONE ?



ET POUR LES GROUPES SUR INTERNET, SI AUCUN-E ÉLÈVE N'EST ABONNÉ-E AU GROUPE, EST-CE QUE LES INSULTES CONTINUERAIENT ?

DIFFÉRENTS RÔLES

Le harcèlement-intimidation entre élèves se construit dans une relation triangulaire entre l'élève-cible, les intimidateurs et intimidatrices présumé-e-s et les témoins. Il s'agit d'un phénomène de groupe qui se met peu à peu en place.

L'IMPORTANCE DU GROUPE DANS LES SITUATIONS DE HARCÈLEMENT-INTIMIDATION ENTRE ÉLÈVES

En adoptant l'un des trois profils nommés ci-dessus, les témoins jouent un rôle déterminant dans une situation de harcèlement-intimidation entre élèves. Les intimidateurs et intimidatrices présumé-e-s ont besoin d'un public, cela semble être une condition propre au harcèlement-intimidation entre élèves. En effet, lorsqu'ils/elles se retrouvent seul-e-s et qu'ils/elles remarquent que leurs méfaits n'intéressent plus personne, le harcèlement-intimidation prend généralement fin.

PLACE DU RIRE

La place du rire prend une importance significative dans le harcèlement-intimidation entre élèves. Les intimidateurs et intimidatrices présumé-e-s utilisent des moqueries, des blagues ou des surnoms afin de blesser l'élève-cible. Pour le caractère comique mais également par peur de prendre la place de la cible, le groupe de pairs se constitue

MESSAGES CLÉS

partie prenante du harcèlement-intimidation et délaisse par conséquent progressivement la cible.

JE RETIENS QUE :

- Si le harcèlement-intimidation entre élèves existe, c'est parce qu'il y a un public. Sans public, le harcèlement-intimidation entre élèves prendrait fin.
- Le rire est le carburant du harcèlement-intimidation. En arrêtant de rire aux moqueries, je montre que je ne suis pas d'accord avec ce qu'il se passe.



QUELLES PEUVENT-ÊTRE LES CONSÉQUENCES POUR THÉO ? COMMENT EST-CE QUE THÉO SE SENT ?

CONSÉQUENCES POUR L'ÉLÈVE-CIBLE

Les conséquences du harcèlement-intimidation entre élèves peuvent prendre une forme physique, psychologique ou psychosomatique. La faible estime de soi, un sentiment de honte, l'anxiété et la dépression sont les conséquences les plus observées. Ces dernières peuvent avoir un impact direct sur la scolarité de l'élève-cible (retards, chute des notes, absentéisme, phobie scolaire). Les conséquences peuvent aussi se traduire par des maux de ventre, des insomnies, des troubles de l'humeur, des troubles de l'alimentation, de l'automutilation ou encore un état dépressif menant la victime parfois jusqu'au suicide.

MESSAGES CLÉS

JE RETIENS QUE :

- Le harcèlement-intimidation entre élèves peut amener beaucoup de souffrance à celui/celle qui le vit.



QUE DIT LA LOI ?

Il n'y a pas de loi suisse qui rend explicitement l'acte de harcèlement-intimidation entre élèves punissable. Cependant, les actes découlant du harcèlement-intimidation entre élèves peuvent tomber sous le coup du droit pénal ou civil. La responsabilité pénale est fixée à 10 ans en Suisse. Selon les situations, voici une liste des principaux actes punissables par la loi.

DROIT À L'IMAGE

DÉFINITION

Aucun article dans la loi suisse est spécifique au droit à l'image. Le droit à sa propre image est un droit de la personnalité qui stipule que toute personne peut décider de l'usage qu'il sera fait des images la représentant.

Source: <https://www.skppsc.ch/fr/wp-content/uploads/sites/5/2016/12/droitmonimage.pdf>

Avant de prendre des photos de quelqu'un-e, il faut lui demander son autorisation.

Il n'est pas nécessaire de le faire lorsque l'on prend des photos d'un monument (par exemple, la tour Eiffel) car le sujet de la photo n'est pas une ou plusieurs personnes, mais le monument lui-même. Dans cette situation, on ne doit pas demander aux personnes présentes si elles sont d'accord d'être prises en photo, ni attendre qu'il n'y ait plus personne pour prendre la photo. Par contre, quand on est avec des copain-e-s, il faut demander la permission plusieurs fois :

- Au moment de prendre la photo de la personne
- Avant de la publier sur Internet et les réseaux sociaux.

Même un-e enfant mineur-e peut donner son accord à la condition qu'il/elle soit capable de discernement. Cependant, aucune loi n'établit l'âge de la capacité de discernement. Dans le doute, il est préférable de demander l'autorisation des parents ou des représentant-e-s légaux-légales. Bien que l'enfant soit propriétaire de son image depuis sa naissance, ces dernier-ère-s en sont les personnes protectrices jusqu'à sa majorité.

En cas de violation de notre image, nous pouvons faire valoir nos droits devant la loi à l'aide de l'article 28 du code civil.



ARTICLE 28, ALINÉA 1, CC : PROTECTION DE LA PERSONNALITÉ/ CONTRE DES ATTEINTES

« Celui qui subit une atteinte illicite à sa personnalité peut agir en justice pour sa protection contre toute personne qui y participe. »

Source: https://www.fedlex.admin.ch/eli/cc/24/233_245_233/fr#book_1/tit_1/chap_1/lvl_B/lvl_II

Si un-e élève poste une photo ou une vidéo en ligne sans l'accord de son/sa camarade, il/elle est punissable par la loi.



ARTICLE 173, ALINÉA 1, CP : DIFFAMATION

« Celui qui, en s'adressant à un tiers, aura accusé une personne ou jeté sur elle le soupçon de tenir une conduite contraire à l'honneur, ou de tout autre fait propre à porter atteinte à sa considération, celui qui aura propagé une telle accusation ou un tel soupçon, sera, sur plainte, puni (...) »

ARTICLE 174, ALINÉA 1, CP : CALOMNIE

« Celui qui, connaissant la fausseté de ses allégations, aura, en s'adressant à un tiers, accusé une personne ou jeté sur elle le soupçon de tenir une conduite contraire à l'honneur, ou de tout autre fait propre à porter atteinte à sa considération, celui qui aura propagé de telles accusations ou de tels soupçons, alors qu'il en connaissait l'inanité, sera, sur plainte, puni (...) ».

Il est interdit de salir l'image ou la réputation d'une personne et de répandre des propos mensongers sur elle. Si un-e élève accuse un-e camarade d'une infraction alors qu'il/elle sait que les informations reléguées sont fausses, on parlera de calomnie. Si l'information est vraie ou que l'élève ne savait pas que c'était faux, on parlera de diffamation.

ARTICLE 177, ALINÉA 1, CP : INJURE

« Celui qui, de toute autre manière, aura, par la parole, l'écriture, l'image, le geste ou par des voies de fait, attaqué autrui dans son honneur sera, sur plainte, puni (...) »

ARTICLE 180, ALINÉA 1, CP : MENACES

« Celui qui, par une menace grave, aura alarmé ou effrayé une personne sera, sur plainte, puni d'une peine privative de liberté de trois ans au plus ou d'une peine pécuniaire (...) »

Source: <https://www.admin.ch/opc/fr/classified-compilation/19370083/index.html>

QUE FAUT-IL RETENIR DE LA LOI ?

On n'a pas le droit d'insulter ou de menacer quelqu'un-e sur Internet comme dans le monde physique. Toutes publications (rumeurs, fichiers (photos, vidéos) ou commentaires) qui visent à raconter des mensonges sur quelqu'un-e ou à nuire à son image sont interdites. Par exemple, il est interdit de créer un compte sur les réseaux sociaux dans le but de se moquer d'une personne.

Si l'on souhaite déposer une plainte auprès de la police, il faut le faire dans les 3 mois qui suivent l'infraction.

JE RETIENS QUE :

MESSAGES CLÉS

- Si je vois des commentaires insultants qui me concernent ou qu'une image/vidéo est publiée sans mon accord, je peux porter plainte à la police.
- Pour garder une trace, j'ai le droit de faire une capture d'écran du commentaire ou de l'image/vidéo. Je pourrai alors la montrer à un-e adulte de confiance pour lui expliquer ce qu'il se passe. De plus, une capture d'écran peut être considérée comme une preuve en cas de dépôt de plainte.
- Tout ce que je n'ai pas le droit de faire dans le monde physique, je ne peux pas le faire sur Internet, il n'y a pas de différence.



POURQUOI THÉO N'EN PARLE PAS ? DE QUOI A-T-IL PEUR ? ET LES TÉMOINS ?



SI PERSONNE NE DIT RIEN (LOI DU SILENCE), QUI EST RESPONSABLE ?

LOI DU SILENCE

Il est compliqué pour l'élève qui est la cible d'harcèlement-intimidation de dénoncer la situation, il/elle préfère presque toujours garder le silence, et ceci pour différentes raisons :

- par peur des représailles
- au fur et à mesure que le harcèlement-intimidation entre élèves perdure, l'élève-cible pense que les menaces qu'il/elle subit risquent de réellement se produire s'il/elle dénonce les intimidateurs et intimidatrices présumé-e-s
- par honte et par l'image négative que l'élève-cible a de lui-même ou d'elle-même, il/elle ne veut pas que tout le monde soit au courant

Il est donc primordial de faire comprendre aux élèves qu'il faut en parler afin d'éviter que la situation ne s'installe dans la durée et pour que la situation puisse être traitée.

Discuter avec eux/elles des pistes d'action en cas de harcèlement-intimidation.



ON VOIT QUE TIM ET TAM SONT CHOQUÉ-E-S PAR CE QU'ILS VOIENT. SI VOUS ÉTIEZ TIM ET TAM, QUE POURRIEZ-VOUS FAIRE POUR AIDER THÉO ?

Amener à nommer différentes pistes

- Le consoler, discuter avec lui, le soutenir, etc.
- Intégrer Théo dans son groupe d'ami-e-s
- Informer les adultes de l'établissement ou les parents ou une personne de confiance

MESSAGES CLÉS

JE RETIENS QUE :

- Si je suis au courant d'une situation de harcèlement-intimidation entre élèves, je peux en parler à un-e adulte de confiance.
- Si je me trouve dans cette situation, j'en parle à une personne de confiance. Je sais qu'il existe des solutions pour m'en sortir.
- Si je suis inquiet-e pour un-e camarade, je ne le/la laisse pas seul-e.

LES TROIS P

TIM & TAM ET LES TIC!...



www.actioninnocence.org

AVANT DE PARTAGER UNE IMAGE, UNE VIDÉO OU UN COMMENTAIRE :

- Fais une **PAUSE** pour réfléchir.



- PENSE** à la réaction de ton/ta camarade qui est sur la photo ou vidéo. Est-ce qu'il/elle va la trouver marrante ? Est-ce que cela va lui faire du mal ? Est-ce que cela va causer des moqueries de la part des autres camarades ? Pense aussi à la réaction de ton ou ta camarade qui va lire le commentaire. Est-ce qu'il/elle va le trouver drôle ou est-ce qu'il/elle va être blessé-e ?



- Et avant de **PUBLIER**, rappelle-toi que tu es responsable de ce que tu publies et que s'il s'agit d'un commentaire menaçant, d'une insulte ou d'un fichier qui nuit à la réputation d'un-e camarade, tu commets un délit. Une fois l'image, la vidéo ou le commentaire envoyé, tu ne peux plus revenir en arrière.



RESSOURCES

Document « Cyberharcèlement » : Agir de bon droit – Prévention Suisse de la criminalité

<https://www.skppsc.ch/fr/sujets/Internet/cyberharcèlement/>

La méthode de préoccupation partagée (MPP) – Pour prendre en charge les phénomènes de harcèlement-intimidation entre élèves

<https://www.vd.ch/themes/formation/sante-a-lecole/prestations/harcèlement-intimidation-et-violences-entre-eleves/>

Site Jeunes et media

<https://www.jeunesetmedias.ch/themes/cyberharcèlement-ridiculiser-et-demolir>

Site sois-prudent.ch du canton de Vaud

<https://sois-prudent.ch/cyber-harcèlement>