



Prévention Internet

Prévention 7-8-9^e

Introduction

Le passage de la préadolescence à l'adolescence est une période de changements rapides dans la vie des jeunes. Ils ont encore besoin de leurs parents, mais veulent plus d'indépendance, accordent plus d'importance aux relations avec leurs amis et s'intéressent d'avantage aux réalités sociales qui les entourent. Ils peuvent également passer par une période de manque de confiance en eux et ont besoin de l'approbation de leurs pairs.

C'est aussi le moment où il se mettent à utiliser Internet non seulement pour leurs travaux scolaires, mais aussi pour télécharger de la musique, se servir du courriel, jouer à des jeux vidéo en ligne et voter pour leur stars préférées. Le messagerie instantanée (MSN) devient le moyen de communication favori pour échanger avec leur amis.

Développement de la personnalité

Le comportement et les intérêts des enfants évoluent avec l'âge. Voici quelques points qui permettront de mieux comprendre l'attitude des jeunes âgés de 13 à 15 ans lorsqu'ils surfent sur Internet :

- Besoin de se faire accepter par ses pairs, besoin d'éprouver un sentiment d'appartenance
- Se préoccupent beaucoup de leur apparence et de ce que pensent les autres d'eux-mêmes; sont extrêmement sensibles au jugement social et se sentent facilement humiliés
- Font preuve d'une pseudo-maturité, et surestiment souvent leurs capacités
- S'éloignent de leurs parents afin de façonner leur identité
- Cherchent à approfondir leurs relations et se tournent parfois vers Internet pour se confier à autrui
- S'intéressent à la sexualité; sont portés à vouloir découvrir l'autre sexe (ou le leur) et cherchent à regarder des photos et à se renseigner sur différents aspects de la sexualité

Que font les ados sur Internet ?

Les intérêts des jeunes évoluent avec l'âge., tout comme les activités auxquels ils se livrent sur la toile. Voici une liste des principales activités des jeunes sur Internet :

- Communiquer avec d'autres à travers la messagerie instantanée (MSN), le courriel, les blogues, les tchats, les sites de réseaux sociaux (Hi5, Badoo, MySpace, Facebook, ...)
- Se mesurer à des adversaires dans des jeux en ligne (MMO)
- Télécharger de la musique et des vidéos à l'aide de logiciels poste à poste (P2P) tels que eMule, Limewire, KaZaA
- Consulter des moteurs de recherche pour se renseigner sur de nouveaux sujets
- Visionner des vidéos (streaming) sur des sites comme Youtube, Dailymotion

Commentaires aux activités

1. Vidéo d'introduction

Cette courte vidéo a en principe déjà été visionnée par les élèves en 5-6e. Le but est de rappeler qu'Internet est un espace public, et qu'il y a des comportements à éviter: ce qui est évident dans la vie réelle devrait l'être également dans l'espace virtuel qu'est Internet (ne pas divulguer d'informations personnelles sans quoi le virtuel risque de basculer dans le réel de manière désagréable, voire brutale).

2. Le tchat, une expérience intéressante

Cette séquence, d'une durée de 3 minutes environ, doit permettre aux élèves de comprendre qu'il est très facile de se faire passer pour quelqu'un d'autre sur Internet, et notamment dans un tchat.

Cette activité pourrait être prolongée par le jeu de rôle "Tepatôa" (cf. modules)

Pistes de réflexion

- Un tchat réservé aux jeunes a-t-il les moyens d'interdire l'accès à un adulte?
- *Non, il n'y a aucun moyen de le garantir, même lorsqu'un modérateur est censé surveiller et éviter les abus*
- En quoi le choix du pseudo influence-t-il l'expérience?
- Que cherchent apparemment la plupart des tchateurs?
- Qui dans la classe s'est déjà senti importuné, agressé ou insulté sur un tchat? Quel comportement adopter?

Bon à savoir

Une enquête réalisée par Swisscom en 2007 et portant sur 3700 jeunes de toute la Suisse révèle qu'un quart d'entre eux tchatte tous les jours. 47% des participants au sondage ont déjà rencontré quelqu'un en ligne. Même s'ils sont la plupart du temps en contact avec des amis (camarades de classe), un quart des jeunes s'est déjà senti importuné par un autre chatteur, généralement dans un contexte sexuel.

On sait également que nombreux sont les adultes de plus de 30 ans qui fréquentent les tchats "réservés aux mineurs".

3. Surprise derrière la webcam

On peut commencer par visionner la séquence vidéo (30"), que beaucoup des élèves connaissent probablement déjà. Celle-ci rappelle de manière humoristique que l'on ne sait jamais qui se trouve derrière la webcam!

Lire ensuite le texte "*Ma fille de 16 ans s'est déshabillée devant la webcam!*". Le témoignage laissé par cette mère sur le forum du site aufeminin.ch montre qu'il faut être extrêmement vigilant lorsque l'on branche la webcam. Certains jeunes sont victimes de chantages ("Si tu ne te déshabilles pas, je dirai à tes parents que tu rallumes ton ordi lorsqu'ils sont couchés"), ou font preuve d'une grande naïveté ("Si tu te déshabilles, je t'offre des places pour le concert de Untel"). Beaucoup ignorent également qu'il est très facile d'enregistrer les images de la webcam pour ensuite les diffuser sur le net (blog, youtube, ...). Il est alors impossible de faire "marche arrière"!

Pistes de réflexion

- Comment la fille connaissait-elle les garçons qui l'ont piégées?
- Pourquoi s'est-elle déshabillée?
- Qu'a-t-elle fait après avoir réalisé sa bêtise? Qu'aurais-tu fait toi à sa place?
- Penses-tu qu'il suffit de fermer le blog des garçons pour que la vidéo disparaisse définitivement?
- *Des internautes ont probablement déjà eu le temps de télécharger la vidéo et de la faire circuler plus loin*

Bon à savoir

Les prix de plus en plus bas et la facilité d'installation et d'utilisation des webcams en font un accessoire très répandu chez les jeunes internautes. D'autre part, la plupart des ordinateurs portables (laptop) sont aujourd'hui équipés d'une webcam. Une étude réalisée au Canada en 2005 révélait que 31% des élèves du secondaire possédait une webcam reliée à leur ordinateur. Celle-ci peut-être utilisée sur MSN, sur un tchat, mais également sur la majorité des jeux multijoueurs en réseaux (MMOG).

A retenir

- N'utiliser la webcam qu'avec des personnes que l'on connaît
- Eteindre la webcam ou la débrancher de l'ordi lorsque l'on ne s'en sert pas
- Ne jamais se filmer en train de faire quoi que ce soit qu'on ne voudrait pas voir diffusé devant n'importe qui

4. Les jeux en réseaux (cyberdépendance)

Ce reportage de TF1 (1'30") met en évidence le principal danger lié aux jeux en réseaux, à savoir le risque de dépendance. Cette activité pourrait être prolongée par le test en ligne "Etes-vous cyberdépendant?" (cf. modules)

Pistes de réflexion

- Combien d'heures Frédéric passe-t-il par semaine à jouer? Quels sont les risques à ton avis?
- *60h. Risque de dépendance, perte de contact avec la réalité, échec scolaire, négligence des loisirs, isolement social*
- Pourquoi est-ce si difficile de "décrocher"?
- *On s'identifie à son double à l'écran, pression des autres joueurs, la partie continue même quand on n'est pas là*
- Penses-tu que tu pourrais toi aussi devenir "accro"? Comment éviter de devenir "cyberdépendant"?

Bon à savoir

Selon une étude réalisée en 2006 par Komm Tech, 20% des adolescents suisses jouent régulièrement en ligne. Même si l'on peut jouer seul, il est nécessaire de se mettre à plusieurs pour venir à bout d'une mission. Ces jeux en ligne, appelés également MMOG (de l'anglais *massively multiplayer online game*) existent en plusieurs variantes différentes: action/aventure, casino et jeux de société, jeux de rôles, jeux sportifs.

Contrairement aux jeux disponibles sur les consoles traditionnelles (PS3, Wii, XBox, ...), ces jeux en réseaux ne se terminent jamais: même lorsque le joueur quitte son ordinateur, la partie continue. Les missions sont inépuisables et les personnages susceptibles d'évoluer à l'infini. Le risque de dépendance est grand. Le fait qu'il faille se mettre à plusieurs pour résoudre une énigme ou mission ajoute aux joueurs une certaine pression de la part des autres. Certains joueurs vont même jusqu'à planifier leurs loisirs en fonction du plan de jeu!

Pour en savoir plus...

- <http://esrenens.ch/prevention/mmorpg>

5. La cyberintimidation

Ces clips de sensibilisation réalisation pour "Tel-jeunes", organisation québécoise illustre de manière imagée différentes formes que peut prendre la cyberintimidation.

Cette activité pourrait être complétée par l'activité "Cyber intimidatoir/agression - Parlons-en!" (cf. modules) : les élèves choisissent un profil (victime, agresseur, intervenant, ...) et découvrent ce que l'on peut ressentir dans différents types de situations, les conséquences que cela peut avoir ainsi qu'une meilleure façon d'agir.

Pistes de réflexion

- Que représente les crachats à travers l'écran? Les coups?
- Répondre par groupe de deux et par écrit aux questions proposées

Bon à savoir

Blabla

blablablabla.

Pour en savoir plus...

- <http://cybernaute001.blogspot.com/>
- http://techno.branchez-vous.com/actualite/2008/10/la_cyberintimidation_un_proble.html

6. Rendez-vous sur le net

Le 7 mai dernier, Fatima, vingt ans, disparaissait dans le quartier Malpassé de Marseille (XIIIe arrondissement). Elle avait rendez-vous pour une garde d'enfant. Un contact noué par le biais d'une petite annonce sur Internet. Fatima a disparu depuis, introuvable malgré la mobilisation de son petit ami Meddy. (Images de TF1, 2'07")

Pistes de réflexion

- Quels précautions Fatima a-t-elle prises en passant son annonce sur Internet?
 - Elle n'a donné ni son identité, ni photo, ni adresse (juste son numéro de téléphone)
- Fatima a pourtant commis une erreur, qui lui aura été fatale. Laquelle?
 - Elle a finalement demandé à son petit ami de ne pas l'accompagner, estimant qu'il s'agissait d'un rendez-vous prof.

Bon à savoir

Blablabla.

Commentaires sur les modules

1. Evaluation d'un blog

C'est l'occasion notamment d'aborder ici la notion d'image "limite", différence entre vie privée/vie public.

Déroulement

Se connecter sur skyblog, et chercher le blog d'un copain, ou celui d'un élève de l'école (ou qqn d'inconnu?)

Analyser le blog et noter le blog en question selon les critères ci-dessous:

Faire une démo: choisir un blog, capturer une photo (clic droite ou cmd+maj+4 pour faire une capture d'écran).

Ouvrir un document texte (Pages, NeoOffice), insérer l'image, écrire un commentaire et imprimer la page. Cela matérialise le passage du virtuel au réel. Faire comprendre ensuite aux E. que l'on pourrait afficher cette page en classe, en sdm, dans les couloirs, et la mettre sur n'importe quel blog.

Critères d'évaluation du blog

- Présence de données personnelles :
 - nom / prénom réel
 - adresse msn, no téléphone
 - nom de l'école
 - nom du quartier / adresse exacte
- Présence d'élément appartenant à sa vie privée (intime)
- Commentaires moqueurs, négatifs à propos d'une autre personne (y compris de la part des visiteurs)
- Photos "limites" (maillot de bain, posture provocante, ...)
- Autres (à discuter)

A rappeler aux élèves

Rappeler que : légalement, c'est le propriétaire du blog qui est responsable du contenu de tout ce qui s'y trouve, y compris les coms laissés par les visiteurs. C'est donc au propriétaire du blog d'effacer les coms qui ne devraient pas y figurer.

D'un autre côté, un jeune qui verrait une photo de lui sur un blog peut "signaler ce blog" et demander à ce qu'elle soit retirée, si on ne lui a rien demandé

Bcp de jeunes pensent que seuls leurs amis, à qui ils ont communiqué l'adresse de leur blog peuvent le consulter. NON! N'importe qui peut y accéder (cf. nombre de visiteurs). De très nombreux adultes en quête d'images un peu "hot" parcourent les blogs.