



RÉSEAU
ÉDUCATION
MÉDIAS

www.education-medias.ca

Année scolaire : 1^{re} et 3^{ème}
secondaire

Auteur : Emmanuelle Erny-
Newton, spécialiste en
éducation aux médias pour le
Réseau Éducation-Médias

Durée : 1 heure par activité

Leçon

Encourager les comportements éthiques en ligne : examen des valeurs et de l'éthique

Aperçu

Au cours de cette leçon divisée en trois parties, les élèves étudient la confidentialité et le comportement éthique en ligne à travers l'examen de leurs empreintes numériques, afin de les amener à comprendre que nos interactions virtuelles ne sont peut-être pas aussi anonymes que nous le croyons.

Objectifs visés

A l'issue de cette leçon, l'élève sera capable de

- Dresser un état des lieux de sa présence et de ses activités sur le Web.
- Évaluer si sa présence prête le flanc à la cyberintimidation (sécurité des pratiques).
- Évaluer si ses activités en ligne obéissent à une éthique.
- Définir des règles d'éthique appropriées à son utilisation concrète d'Internet.
- Faire émerger l'idée d'une « réputation digitale » transversale aux divers environnements, et qui perdure.
- Comprendre que, sur Internet, les individus ne sont pas toujours aussi anonymes qu'ils le croient.

Activité 1 : Mon cyberportrait

Durée : 1 heure

Au cours de la première partie de cette leçon, les élèves créent une carte numérique de leurs activités Web et des différents personnages qu'ils incarnent en ligne. Ils déterminent si ces personnages du « monde virtuel » sont distincts et séparés les uns des autres ou s'ils peuvent être reliés à un individu en particulier.

Activité 2 : Ma vie virtuelle

Durée : 1 heure

Au cours de la deuxième partie de cette leçon, les élèves évaluent plus avant la confidentialité et l'éthique de leurs activités en ligne en soumettant leur cyberportrait à un questionnaire portant sur : comment ils affichent/publient leurs documents sur leurs profils en ligne, les caractéristiques de leurs communications avec les autres en ligne, la façon dont ils protègent leurs mots de passe, leur compréhension de la durée de vie potentielle des informations en ligne et les conséquences qui en découlent, leur perception de l'anonymat. Lors de cette activité, les élèves évaluent si les activités de leur vie virtuelle les exposent au harcèlement ou à la cyberintimidation, comme cibles ou comme intimidateurs, et explorent à travers des discussions en classe l'importance d'un comportement éthique pour leur propre bien et non seulement parce qu'ils pourraient se « faire prendre ».

Activité 3 : Réhabilitons les zones sinistrées

Durée : 1 heure

Lors de la dernière activité, les élèves passent en revue les zones de leur vie virtuelle qu'il leur serait possible d'améliorer. En groupe, ils mettent leurs idées en commun afin d'élaborer des codes de conduite pour la protection de la vie privée et un comportement éthique en ligne.

Préparation

- Nous recommandons aux enseignants de faire les exercices et d'évaluer leurs propres activités en ligne avant le début de la leçon.
- *Pour les enseignants* : lire le document d'information [La cyberintimidation : une introduction destinée aux enseignants](#)
- Distribuer aux parents ou tuteurs (via courriel ou remise par les élèves) la fiche-conseils [Réagir à la cyberintimidation : un guide pour les parents](#)
- Pour l'activité 1, écrire au tableau les instructions de l'exercice de création de la carte avant le début de la classe.
- Préparer les transparents suivants :
 - [Identité digitale n° 1](#)
 - [Identité digitale n° 2](#)
 - [Empreintes numériques](#)
- Photocopier les documents suivants :
 - [Mon cyberportrait](#)
 - [Questionnaire ma vie virtuelle](#)
 - [Feuille-réponses Ma vie virtuelle](#)

Préambule

Des recherches ont démontré que l'anonymat apparent d'Internet pourrait encourager certains jeunes, qui autrement ne se le permettraient pas, à s'adonner à un comportement d'intimidation ou à y participer. De telles activités peuvent inclure : l'envoi de courriels menaçants et anonymes, l'affichage de rumeurs ou de railleries sur des babillards ou forums, l'affichage d'un faux profil ou d'un profil injurieux au sujet d'une personne sur un site de réseautage personnel tel que *MySpace* ou *Facebook*, la soumission d'une image de nature à discréditer une personne sur un site de sondage public. Toutefois, les élèves ne sont pas aussi anonymes qu'ils le croient, et on voit de plus en plus, là où la cyberintimidation se produit, les administrateurs scolaires et les agents de la paix retrouver les cyberintimidateurs et sévir.

De plus, les jeunes ne s'arrêtent peut-être pas aux conséquences à long terme de leurs gestes en ligne : un seul acte de cruauté, telle la retransmission d'une image de nature à discréditer une personne, peut faire boule de neige en ligne et avoir des conséquences dévastatrices sur la personne ciblée.

Cette leçon permet aux élèves d'examiner de plus près leurs comportements en ligne, en considérant leur côté éthique et la protection de la vie privée. En plus de développer une compréhension à savoir qu'il existe bel et bien des conséquences aux activités en ligne, les élèves examinent également l'importance en soi d'un véritable civisme dans les communautés virtuelles. Pour y arriver, la plupart des activités en classe de cette leçon sont de nature introspective, privée, et sont basées sur l'expérience personnelle. Le rôle principal de l'enseignant sera celui d'animateur, et il devra, dès le début, indiquer clairement qu'il ne consultera pas les notes des élèves.

Activité 1 : Mon cyberportrait (Où suis-je ?)

Le but du cyberportrait est de :

- repérer sa présence sur la Toile ;
- repérer les différents personnages qu'on y incarne ;
- repérer si les « mondes virtuels » dans lesquels ces personnages évoluent sont étanches les uns par rapport aux autres ou s'ils peuvent au contraire être identifiés comme étant les ramifications d'un même individu.

Il est important que l'enseignant effectue son propre cyberportrait lorsqu'il ou elle prépare cette leçon.

L'enseignant donne les instructions suivantes : « Vous allez réaliser votre cyberportrait. Ce cyberportrait vous est personnel, et je ne le regarderai pas. Voici la marche à suivre :

1. Prenez une feuille blanche et dessinez-y un rectangle ; il représentera le monde physique.
2. Ensuite, dessinez un cercle représentant le monde virtuel. *(Le rectangle et le cercle peuvent être dessinés et positionnés comme les élèves l'entendent... il n'y a pas de bonne ou de mauvaise façon.)*
3. Sur votre diagramme, vous êtes représenté par un « X ».
4. Dans le cercle représentant le monde virtuel, dessinez de plus petits cercles qui représenteront différents environnements interactifs en ligne où vous détenez une identité virtuelle. (Ceux-ci sont des endroits en ligne tels que des comptes courriels, des sites de messagerie instantanée, des bavardoirs, des sites Web, des sites de jeux où vous utilisez un pseudonyme ou un avatar, où vous affichez un profil ou votre vrai nom, etc.)
5. Faites un « X » dans chacun des environnements où vous vous identifiez par votre vrai nom.
6. Dans les environnements où vous utilisez des pseudonymes ou des avatars pour vous représenter, inscrivez les lettres « ID ».
7. Numérotez chacun des « ID ». Si vous utilisez le même pseudonyme ou personnage dans plusieurs environnements, illustrez-les sur votre diagramme en leur donnant le même numéro.

Afin d'aider les élèves à imaginer la représentation de leur portrait, projetez le transparent [Identité digitale n° 1](#).

- Voici un exemple de ce à quoi pourrait ressembler le cercle du monde virtuel d'une personne.
- Les petits cercles représentent les environnements en ligne préférés de la personne : *Facebook, Hotmail, Neopets, MSN et Abercrombie et Fitch.*
- Les environnements où cette personne utilise son vrai nom sont sa page *Facebook* et son profil client sur le site *Abercrombie et Fitch*. Nous mettrons donc un « X » sur ces sites.

- Elle utilise son pseudonyme et non pas son vrai nom pour son adresse *Hotmail*, qui sera identifiée « ID n° 1 ».
- Lorsqu'elle utilise la messagerie instantanée *MSN*, elle utilise un pseudonyme différent ; nous inscrirons donc « ID n° 2 » sur ce site.
- Lorsqu'elle joue avec d'autres sur le site *Neopets*, elle utilise son *Neopet* pour se représenter ; nous l'identifierons par « ID n° 3 ».

Une fois que les élèves ont créé leurs portraits, demandez-leur de noter les points entre leurs différentes identités.

8. Représentez aussi les « ponts » entre vos différentes personnalités virtuelles : par exemple, si votre pseudonyme est associé à votre adresse courriel, laquelle est, dans un autre environnement, associée à votre vrai nom, il y a alors un pont entre l'environnement où vous utilisez votre pseudonyme, et ceux où vous utilisez votre vrai nom. Si vous le pouvez, indiquez comment s'effectue ce « pont » (dans notre exemple, c'est par l'adresse courriel).

Projetez le transparent [Identité digitale n° 2](#).

- Par exemple, si nous examinons le cyberportrait de cette personne, il existe plusieurs ponts entre ses différentes identités virtuelles :
- Elle affiche son adresse *Hotmail* dans son profil *Facebook* ; il y a donc un pont entre son identité réelle, qu'elle utilise sur *Facebook*, et un des ses pseudonymes virtuels : son adresse *Hotmail*.
- Il existe également un pont entre son profil client *d'Abercrombie et Fitch* et son adresse *Hotmail*.
- Elle utilise son image *Neopet* et son nom pour discuter avec les autres sur *Neopets*, mais le site détient son adresse courriel dans son compte client. Elle a également parlé de son *Neopet* lors de conversations de messagerie instantanée sur son compte *MSN* ; nous pouvons donc faire un pont entre ID n° 2 et ID n° 3.
- De plus, son adresse *Hotmail* s'affiche toutes les fois qu'une personne pointe sur son ID *MSN*, ce qui permet d'établir un pont entre son ID *Hotmail* et son nom *MSN*.

Discussion

Distribuez aux élèves le document [Mon cyberportrait](#).

En discussion de groupe, demandez aux élèves :

- Qui a placé son monde virtuel à l'extérieur du rectangle représentant son monde physique ? (*Soulignez le fait que le monde virtuel est une partie intégrante du monde réel : vous parlez à de vraies personnes, les lois s'appliquent également au monde numérique, etc.*)

Formez des groupes de quatre (par affinités) et posez-vous les uns les autres le questionnaire [Mon cyberportrait](#). (*Pour les enseignants : l'intérêt de remplir le questionnaire en groupe est que les pairs jouent le rôle de « conscience extérieure » et qu'ils demanderont des précisions si une réponse ne leur semble pas claire ou convaincante. Cependant, il est indispensable que chacun soit à l'aise avec ses partenaires. Chacun est libre de répondre ou non à une question posée par les autres. Mais le simple fait d'assister à la discussion est bénéfique pour l'ensemble des participants.*)

Activité 2 : Ma vie virtuelle (Qu'y fais-je ?)

5

Distribuez aux élèves :

- [Questionnaire ma vie virtuelle](#)
- [Feuille-réponses Ma vie virtuelle](#)

Discussion

Vous allez maintenant évaluer la confidentialité de vos activités en ligne. Mais avant cela, vous devez créer votre « conscience virtuelle » que vous pourrez utiliser lors de vos activités en ligne. Une conscience virtuelle est un contrôle supplémentaire que vous pouvez utiliser afin d'évaluer la teneur de vos interactions en ligne.

- Comment ce genre d'autocontrôle peut-il vous aider lorsque vous faites des choses ou communiquez en ligne ? *(Deux des caractéristiques les plus importantes d'Internet sont la vitesse et la facilité avec lesquelles nous pouvons faire les choses telles que télécharger nos musiques préférées, communiquer par messagerie instantanée avec nos amis, afficher des photos sur des sites de réseautage social, etc. Mais cette même vitesse peut parfois mener au syndrome « Je clique avant de réfléchir », c'est-à-dire que nous agissons si rapidement qu'il est possible que, par mégarde, nous fassions des choses qui ne soient pas convenables et qui pourraient nous mettre dans l'embarras. Il est important de se rappeler qu'une fois une chose mise en ligne, il n'est plus possible de l'effacer. À la différence d'un message verbal, un message écrit est permanent et, de ce fait, plus puissant. Prendre l'habitude de consulter notre conscience virtuelle nous permet de prendre le temps de réfléchir sur ce que nous nous apprêtons à faire ou à dire.)*

Pour décider rapidement si ce que vous vous apprêtez à mettre en ligne est une bonne idée ou non :

- Pensez à deux personnes :
 - un personnage connu (acteur, chanteur, etc.) que vous admirez pour son courage,
 - une personne de votre entourage (famille, amis, personnel scolaire...) en qui vous avez une totale confiance.
- Inscrivez ces deux noms au haut de la page de votre [Questionnaire Ma vie digitale](#) ; à partir d'aujourd'hui, ils sont votre « conscience virtuelle » : à chaque fois que vous voudrez faire quelque chose en ligne dont vous n'êtes pas sûr, demandez-vous « Et eux, qu'en penseraient-ils ? »

Votre conscience virtuelle n'est pas le seul témoin de vos actions en ligne. Des recherches ont démontré que beaucoup de jeunes font des choses en ligne parce qu'ils croient être anonymes, et qu'ils ne se permettraient pas de faire ces mêmes choses hors ligne.

Ce questionnaire vous permettra d'évaluer combien vous êtes facile à pister en ligne et vous permettra également de mesurer le côté éthique de vos activités en ligne. Rappelez-vous que cet exercice ne concerne que vous et restera confidentiel – vous n'aurez pas à le montrer à qui que ce soit.

En utilisant votre cyberportrait comme guide, pensez à trois environnements virtuels où vous interagissez avec d'autres et, le cas échéant, inscrivez vos réponses sur la *Feuille-réponses Ma vie virtuelle*. Ne vous préoccupez pas des colonnes « Couleur » pour l'instant ; nous les utiliserons lorsque nous passerons aux réponses. *(Laissez le temps aux élèves de remplir leur feuille-réponses.)*

Calculez vos points

Discussion

Nous allons maintenant noter votre vie virtuelle pour chacun des trois environnements Web, à commencer par les environnements interactifs contenant des profils en ligne.

Profils en ligne

Question 1

- Si vous avez répondu « b », « d » ou « e », attribuez-vous une note « bleue ».
- Si vous avez répondu « c », attribuez-vous une note « jaune ».
- Si vous avez répondu « a », attribuez-vous une note « rouge ».

Note : Si vous avez obtenu plusieurs réponses « a », attribuez-vous une note « rouge » pour cette question, même si les autres choix étaient de couleurs différentes.

Question 2

- Si vous avez répondu « a » ou « c », attribuez-vous une note « rouge ».
- Si vous avez répondu « b », attribuez-vous une note « bleu ».

Question 3

- Si vous avez répondu « a », attribuez-vous une note « bleue ».
- Si vous avez répondu « b », attribuez-vous une note « jaune ».
- Si vous avez répondu « c », « d » ou « e », attribuez-vous une note « rouge ».

Question 4

- Si vous avez répondu « a », attribuez-vous une note « jaune ».
- Si vous avez répondu « b », attribuez-vous une note « rouge ».
- Si vous avez répondu « c », attribuez-vous une note « bleue ».

Question 5

- Si vous avez répondu « a », attribuez-vous une note « bleue ».
- Si vous avez répondu « b », attribuez-vous une note « rouge ».

Résultats

Voyons la signification des différentes couleurs.

En ce qui concerne vos profils en ligne :

Si vous avez obtenu une majorité de réponses « **bleues** », félicitez-vous. Vous êtes prudent par rapport à ce que vous mettez en ligne, et c'est très bien ! Vous n'êtes pas vraiment vulnérable à la cyberintimidation ou au harcèlement puisque les empreintes que vous laissez en ligne ne pourront pas servir à vous retrouver facilement ou sont accessibles à un groupe limité de personnes en qui vous avez entièrement confiance.

Vous comprenez que les informations et les images que vous publiez en ligne peuvent être vues ou téléchargées par les autres ; vous n'affichez donc que des images ordinaires dans votre profil.

Si vous avez obtenu une majorité de réponses « **jaunes** », vous êtes assez prudent en ce qui a trait à votre profil en ligne. Vous publiez toutefois quelques informations et images de vous et de vos amis, mais vous tentez de limiter le nombre de personnes pouvant y avoir accès.

Vous comprenez que les informations et les images que vous publiez en ligne peuvent être vues ou téléchargées par d'autres ; vous vous assurez donc de demander la permission avant de publier des images de vos amis et de ne rien publier qui pourrait gêner ou blesser les autres ou vous-même.

Si vous avez obtenu une majorité de réponses « **rouges** », vous risquez de vous attirer bien des problèmes. Vous devez être plus prudent en ce qui concerne l'accès à votre vie privée, ainsi qu'à celle de vos amis, que vous dévoilez aux autres grâce à votre profil en ligne. La règle de base du Net est que si vous publiez des choses en ligne que vous ne voudriez pas que votre conscience virtuelle voie, et encore moins vos parents ou vos enseignants, la Toile n'est probablement pas le meilleur endroit pour publier ce genre de choses.

Voyons maintenant votre vie virtuelle dans les environnements Web où vous communiquez avec les autres, tels les bavardoirs, les sites de messagerie instantanée ou les courriels.

Caractéristiques des communications

Question 1

- Si vous avez répondu « a », attribuez-vous une note « jaune ».
- Si vous avez répondu « b », attribuez-vous une note « bleue ».

Question 2

- Si vous avez répondu « a », attribuez-vous une note « rouge ».
- Si vous avez répondu « b », attribuez-vous une note « bleue ».

Question 3

- Si vous avez répondu « a », attribuez-vous une note « rouge ».
- Si vous avez répondu « b », attribuez-vous une note « bleue ».

Question 4

- Si vous avez répondu « a », attribuez-vous une note « bleue ».
- Si vous avez répondu « b », attribuez-vous une note « rouge ».

Résultats

Si vous avez obtenu une majorité de réponses « **bleues** », vous êtes respectueux et observez une bonne éthique dans vos communications en ligne. Vous communiquez avec les autres et non *aux* autres. Vous n'agissez pas de façon agressive ou délibérément méchante lorsque vous bavardez, envoyez des courriels ou utilisez la messagerie instantanée.

Si vous avez obtenu une majorité de réponses « **rouges** », vous devriez probablement revoir votre façon de communiquer avec les autres en ligne. Le vieil adage dit : « Ce que vous faites vous sera remis » ; sur Internet, les comportements ou activités dont vous ne seriez pas très fier

peuvent se propager à tout vent, rapidement, et rester dans le cyberspace pour revenir vous hanter pendant très, très longtemps. Le Net peut sembler être un endroit virtuel, mais il s'agit également d'une communauté ; tout comme les communautés de votre ville, il est important d'y observer un véritable civisme et de garder votre réputation intacte.

Mots de passe

Voyons maintenant comment vous gérez les mots de passe de votre vie virtuelle. Les réponses sont plutôt simples : coloriez-vous en « rouge » si vous partagez vos mots de passe avec les autres. Coloriez-vous en « bleu » si vous ne le faites pas. (Et accordez-vous un « bleu » de plus si vous utilisez des mots de passe qui n'ont aucun lien avec les choses qui peuvent facilement servir à vous retracer telles que les dates d'anniversaire, les noms de vos animaux, vos groupes de musique préférés, etc.)

Si vous avez obtenu une note « bleue », vous êtes un expert en mots de passe. Vous ne divulguez pas vos mots de passe, même à vos amis, et vous ne créez pas de mots de passe qui pourraient être facilement devinés par quelqu'un qui vous connaît.

Si vous avez obtenu une note « rouge », attention ! Il existe beaucoup de personnes dont l'identité a été volée ou utilisée à mauvais escient parce qu'elles ont partagé ces informations avec trop de gens.

Durée de vie des données

Quelle que soit votre réponse... elle est rouge !

Il s'agit d'une question piège : contrairement à ce que beaucoup de gens croient, les données « temporaires » n'existent pas sur Internet. Même une donnée temporaire, comme un message instantané, peut être caché loin à l'intérieur de l'ordinateur qui a envoyé ou reçu le message. De plus, l'image un peu « limite » que vous avez envoyée à un ami ou que vous avez publiée sur un site peut être téléchargée ou distribuée à des milliers de personnes en un clin d'œil. En fait, il n'est pas rare que les universités, collèges et employeurs éventuels aillent vérifier ce que les gens ont publié sur des sites comme *Facebook* afin de s'assurer qu'ils soient de bons candidats pour leurs programmes ou leurs postes.

Et maintenant, la question prime :

Êtes-vous réellement anonyme lorsque vous êtes en ligne?

Imaginons que vous soyez un vrai « bleu ». Vous faites tout comme il faut : vous êtes prudent lorsque vous affichez quelque chose à votre sujet, vous faites attention à la façon dont vous communiquez avec les autres, vous protégez votre vie privée lorsque vous naviguez sur d'autres sites.

Êtes-vous toujours anonyme ? Comment le savez-vous ? (*Laissez la possibilité aux élèves de débattre du sujet.*)

« Oui » est-elle la bonne réponse ? Pas vraiment. (*Projetez le transparent « Où suis-je? Empreintes numériques ».*)

Vous pouvez faire attention et protéger votre vie privée, mais où que vous alliez en ligne, votre ordinateur laissera une empreinte numérique qui indiquera exactement au fournisseur de services Internet qui vous êtes.

Regardons par exemple ce message destiné aux utilisateurs de *Bebo*. *Bebo*, comme *Facebook*,

est un site populaire de réseautage social.

Lorsque les gens ouvrent une session pour utiliser ses services, *Bebo* les avertit clairement que leurs actions ne sont pas anonymes, que le site peut lire, surveiller et enregistrer l'adresse IP de leur ordinateur et que, par conséquent, il peut remonter jusqu'à eux grâce à l'ordinateur qu'ils utilisent. Voilà comment la police peut retrouver des gens qui ont commis des crimes par Internet.

Au-delà des empreintes numériques : Discussion

En réalité, nous ne sommes jamais parfaitement anonymes lorsque nous sommes en ligne. Ceci peut devenir un problème lorsque nous mettons notre sécurité en péril en ne protégeant pas notre vie privée sur le Web ou lorsque nous nous comportons sottement ou de manière inappropriée en ligne et que cela revient nous hanter plus tard.

Écrivez la citation suivante au tableau :

Le vrai caractère d'un homme se mesure
à ce qu'il ferait s'il était assuré de l'impunité.

Thomas Babington Macaulay

- Que signifie cette citation ?

Revenons un moment à la notion selon laquelle Internet est une communauté. Dans le monde physique, nous vivons en communautés dans lesquelles nous devons chaque jour faire des choix en regard de ce que nous faisons et de la façon dont nous nous comportons. Ces choix déterminent comment les autres nous perçoivent et comment nous nous percevons nous-mêmes.

- Qu'est-ce qui est, selon vous, le plus important ? Être un bon citoyen parce vous ne voulez pas vous « faire prendre », ou être puni et être un bon citoyen parce que vous croyez que cela est important pour le bien commun ?
- Si le résultat final est le même (à savoir que les gens se comportent de façon éthique en ligne) est-ce que la motivation a vraiment une importance? (*Laissez le temps aux élèves d'en discuter.*)

Lors de nos interactions dans le monde physique, il nous est facile de savoir lorsque nous avons dépassé les limites ou lorsque nous avons blessé quelqu'un en voyant leur réaction à nos commentaires ou à nos actions. Sur Internet, c'est un peu plus difficile parce que nous *ne pouvons pas* toujours évaluer les conséquences de nos actes. Les experts nous disent que l'aptitude la plus importante à développer afin de contrer ce problème est l'empathie envers les personnes avec qui nous communiquons en ligne, par l'utilisation de stratégies éthiques et de prises de décision semblables à la « conscience virtuelle » que nous avons utilisée pour nos propres activités en ligne.^[1]

Ces stratégies sont :

- Imaginez comment vous vous sentiriez si quelqu'un vous faisait la même chose.
- Imaginez ce que les gens penseraient de vous si vos activités en ligne étaient étalées à la une d'un journal local.
- Imaginez à quoi le monde ressemblerait si tous se comportaient de la même façon que vous.
- Demandez-vous : « Est-ce que ce serait correct ou acceptable de faire cela dans le monde réel ? »^[2]

Pouvez-vous trouver d'autres stratégies ?

À l'aide d'un crayon bleu, jaune ou rouge, coloriez ou cochez les environnements de votre cyberportrait selon la couleur des réponses que vous avez obtenues le plus souvent. Si une zone rouge est reliée par un pont à un autre environnement, coloriez cet environnement en rouge, et ainsi de suite. (*Malheureusement, le « rouge » est la couleur la plus propice à l'étalement. Explication : si vous avez une mauvaise réputation dans une sphère et que l'on peut remonter à votre identité dans une autre sphère, alors votre réputation risque également d'y être atteinte là. Non seulement une mauvaise réputation fait tache... mais elle fait tache d'huile !*)

Activité 3 : Réhabilitons les zones sinistrées

- Reprenez votre cyberportrait : que faut-il changer dans votre comportement en ligne pour que les zones en rouge ou en jaune soient réhabilitées ? Analysez où, dans le questionnaire, vous avez fait grimper vos points, et demandez-vous ce qu'il faudrait faire pour que ce ne soit pas le cas. Rassemblez vos réflexions sur une feuille de papier :

Ce qui influe négativement sur mon résultat	Pourquoi ? En quoi cela constitue-t-il un risque ?	Que faire pour inverser la tendance ?

Mise en commun : l'enseignant ramasse toutes les feuilles sans les regarder et les redistribue aléatoirement. Il dresse au tableau une liste globale des mesures à adopter au fur et à mesure que les élèves énoncent le contenu des feuilles. Il inscrit les mesures selon deux pôles :

- Protection de la vie privée
- Respect des autres

Mise en forme : rassemblez les préceptes (colonnes de droite dans les tableaux ci-après) selon qu'ils ont trait au respect des autres (Néthique) ou qu'ils portent sur la protection de sa propre vie privée, et prolongez la réflexion sur l'attitude à avoir si l'on est témoin de cyberintimidation et si l'on en est la cible :

Problème de respect des autres = code d'éthique en ligne = Néthique :

1. Ne colportez pas de rumeurs sur autrui.
2. Sur Internet, ne révélez pas d'informations/photos/vidéos que l'on vous a données en confiance.
3. Ne diffusez pas de contenu (photos/vidéo/texte) sur quelqu'un sans lui en demander préalablement l'autorisation.
4. Ne diffusez pas de contenus anonymement (messages, pages Web).
5. N'écrivez jamais à quelqu'un quelque chose que vous ne seriez pas capable de lui dire face à face.

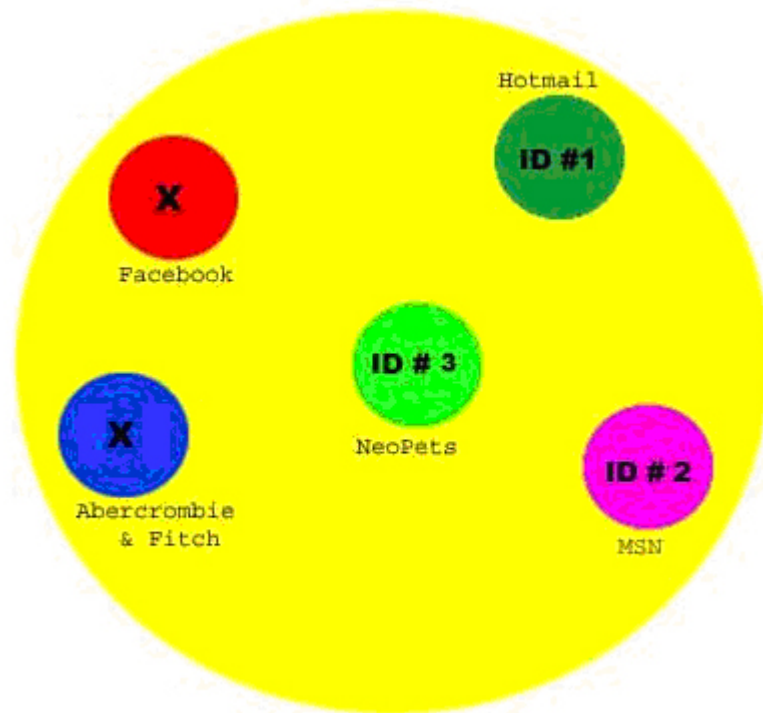
Problème de protection de sa propre vie privée = comment minimiser ses risques de cyberintimidation = code de prudence :

1. Pour chacun des environnements que vous utilisez, vérifiez toujours qui peut avoir accès aux informations que vous mettez en ligne.
2. Ne diffusez pas de contenu (photos/vidéo/texte) que vous ne voudriez pas montrer à vos profs ou à vos parents.
3. Vérifiez toujours la politique de confidentialité d'un site.
4. Pour chacun des environnements que vous utilisez, vérifiez toujours qui peut avoir accès aux informations que vous mettez en ligne.

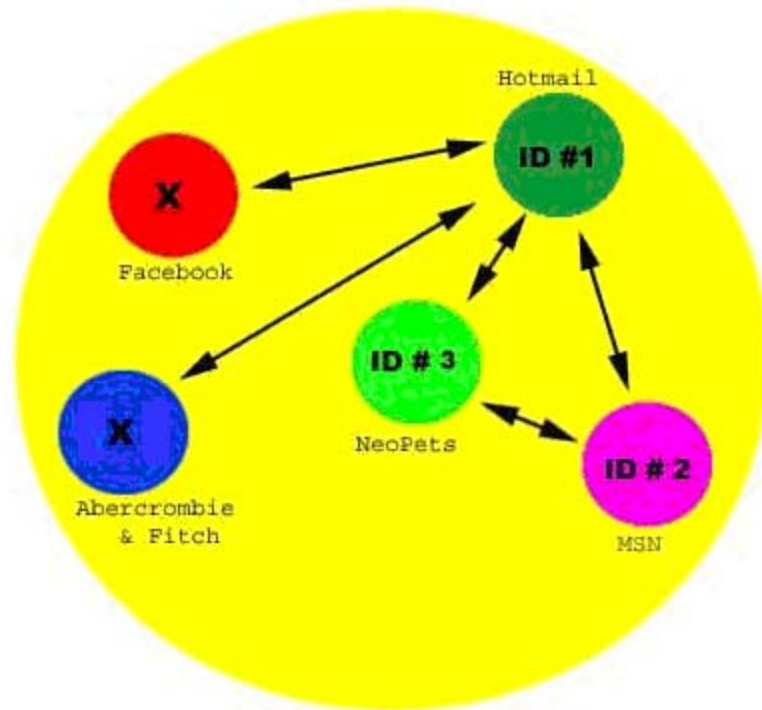
Activité complémentaire

Demandez aux élèves de faire une recherche en ligne sur leur nom, pour évaluer les empreintes numériques qu'ils y laissent.

Identité digitale n°1



Identité digitale n°2



Empreintes numériques

bebo EXPLORE powered by SEARCH [SIGN UP](#) [LOGIN](#)

Vous devez vous inscrire pour visionner ce profil

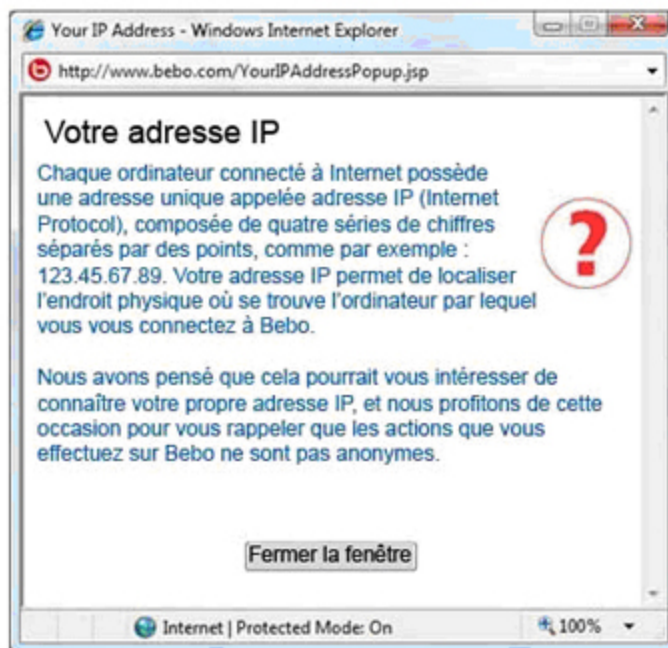
Si vous n'êtes pas inscrit, veuillez le faire maintenant

Nom d'utilisateur ou courriel [S'inscrire](#)

Mot de passe [Mot de passe oublié ?](#)

[Inscription >](#) Valide deux semaines

Votre adresse IP est: 99.241.72.196 [Pour en savoir plus](#)



Mon cyberportrait

- Est-ce que vous avez représenté votre monde virtuel à l'extérieur de votre monde physique ? _____
- Pourquoi ?

- Combien de pseudonymes ou d'avatars utilisez-vous en ligne ?
- Vos personnalités virtuelles : Sont-elles très différentes de vous ? En quoi ? (plus bavardes, moins timides, plus humoristiques, plus cyniques, elles n'ont pas peur de dire ce qu'elles pensent, elles n'hésitent pas à être agressives si une réflexion ou une personne leur déplaît en ligne...)

Personnalité virtuelle n°	Caractéristiques : cette personnalité est...

Observez vos « ponts » ; est-il difficile ou facile pour les autres de faire le lien entre vos personnalités en ligne et vous-même en tant qu'individu ?

Questionnaire ma vie virtuelle

Ma conscience virtuelle : -----

En vous référant à votre cyberprofil, choisissez les 3 environnements Web interactifs dans lesquels vous êtes le plus actif(ve). Sur la feuille-réponses, écrivez leur nom au-dessus de chaque colonne « Environnement » et répondez aux questions suivantes pour chacun d'eux.

Profil

1. Ce profil comporte :
 - a. Une (des) photo(s) où vous êtes reconnaissable
 - b. Une (des) photo(s) où vous n'êtes pas reconnaissable
 - c. Des données personnelles qui pourraient permettre de vous identifier (coordonnées personnelles, nom de l'école, référence à un club de sport, etc.)
 - d. Il n'y a pas d'option de profil sur ce site
 - e. J'ai choisi de ne pas remplir mon profil sur ce site

2. Imaginons que quelqu'un qui vous connaît dans la vie trouve par hasard ce profil en ligne. Pourrait-il faire un lien entre ce profil et votre identité ? (soit grâce au contenu du profil lui-même, soit en remontant à l'adresse courriel ou IP)
 - a. Oui
 - b. Non
 - c. Je ne sais pas

3. Ce profil peut être vu par
 - a. Les gens que j'invite expressément (profil secret)
 - b. Les gens que j'accepte uniquement (profil limité)
 - c. Le réseau auquel j'appartiens : école, ville... (profil public)
 - d. Tout le monde
 - e. Je ne sais pas

4. Avez-vous déjà publié des photos reconnaissables de vos amis sur votre profil ?
 - a. Oui, après leur avoir demandé la permission
 - b. Oui, sans leur avoir demandé la permission
 - c. Non

5. Contenu de votre profil
 - a. Je n'aurais aucun problème à montrer à ma conscience virtuelle ce que j'ai posté dans mon profil
 - b. Je n'aimerais pas montrer mon profil à ma conscience virtuelle

Communication

1. Caractéristiques
 - a. Communication à sens unique (=le public à qui vous vous adressez, ou la personne dont vous parlez, n'a aucun moyen de vous répondre)
 - b. Communication à double sens (=le public à qui vous vous adressez, ou la personne dont vous parlez, peut vous répondre, en ligne ou ailleurs)

2. Avez-vous déjà envoyé, transmis, ou posté l'image de quelqu'un dans le but de le rabaisser, l'embarrasser, ou se moquer de lui ?
 - a. Oui
 - b. Non

3. Avez-vous déjà envoyé, transmis, ou posté des commentaires sur quelqu'un dans le but de le rabaisser, l'embarrasser, ou se moquer de lui ?
 - a. Oui
 - b. Non

4. Nature de la communication
 - a. Je n'aurais pas de problème à montrer le contenu de mes communications à ma conscience virtuelle
 - b. Je n'aimerais pas montrer ce contenu à ma conscience virtuelle

Mots de passe

- Quelqu'un connaît-il un ou plusieurs des mots de passe que vous utilisez en ligne ?
- a. Oui.
 - b. Non

Durée de vie des données

- Quelle est la durée de vie des images et/ou informations que vous avez postées ou partagées dans cet environnement ?
- a. Temporaire (de type MI)
 - b. Permanente (de type page Web)
 - c. Je ne sais pas

Question prime :

- Êtes-vous réellement anonyme lorsque vous êtes en ligne?
- a. Oui.
 - b. Non.

Sur quoi appuyez-vous votre réponse?

Ma vie virtuelle – Feuille-réponses

Pour chaque environnement Web choisi, encerclez les réponses qui reflètent le mieux vos expériences en ligne.

Environnement 1:		Environnement 2:		Environnement 3:	
Profils en ligne					
Réponse	Couleur	Réponse	Couleur	Réponse	Couleur
1 =		1 =		1 =	
2 =		2 =		2 =	
3 =		3 =		3 =	
4 =		4 =		4 =	
5 =		5 =		5 =	
Caractéristiques des communications					
Réponse	Couleur	Réponse	Couleur	Réponse	Couleur
1 =		1 =		1 =	
2 =		2 =		2 =	
3 =		3 =		3 =	
4 =		4 =		4 =	
Mots de passe					
Réponse	Couleur	Réponse	Couleur	Réponse	Couleur
1 =		1 =		1 =	
Durée de vie des données					
Réponse	Couleur	Réponse	Couleur	Réponse	Couleur
1 =		1 =		1 =	

Question prime :

Êtes-vous réellement anonyme lorsque vous êtes en ligne?

La cyberintimidation : une introduction destinée aux enseignants

Qu'est-ce que l'intimidation ?

L'intimidation est une relation particulière caractérisée par un abus de pouvoir répété d'une personne (ou d'un groupe de personnes) sur une autre. L'intimidation s'exprime différemment selon l'âge de l'agresseur.¹

Qu'est-ce que la cyberintimidation ?

Comme son nom l'indique, la cyberintimidation est une intimidation qui se sert d'un canal électronique (ordinateur, téléphone cellulaire) pour s'exercer.

Les acteurs

L'intimidateur : Si, dans un certain nombre de cas, la cyberintimidation apparaît simplement comme un autre moyen utilisé par un intimidateur « classique » pour atteindre sa cible, la dimension virtuelle du Net a aussi permis l'émergence d'un nouveau type d'intimidateurs : ceux qui n'intimideraient pas dans le monde physique mais qui profitent de l'anonymat qu'autorise Internet pour le faire.

Le caractère anonyme d'Internet fait que les jeunes s'y sentent plus libres de commettre des actes qu'ils n'oseraient pas envisager dans la vie réelle. Même si on parvient à retracer leur identité, ils peuvent toujours prétendre que quelqu'un a volé leur mot de passe. Rien ne les oblige à admettre les faits. Quand il est impossible de prouver la culpabilité d'un individu, la peur du châtiement diminue de beaucoup.

Selon Nancy Willard, du Responsable Netizen Institute, ce type de communication à distance affecte également le comportement éthique des jeunes en les empêchant d'être directement témoins des conséquences de leurs actes sur les autres, ce qui diminue aussi de beaucoup la compassion ou le remords : « La technologie ne montre pas les conséquences tangibles de nos actes sur les autres. »²

Parce qu'ils se sentent loin de leur victime et des résultats de leurs attaques, les jeunes écrivent en ligne des choses qu'ils ne diraient jamais en personne. Tout ceci est remarquablement résumé dans cette déclaration d'un élève de Deer Park Public School, à Toronto, tiré de l'étude du Réseau Éducation-Médias Jeunes canadiens dans un monde branché :

« Avec Internet, on peut s'en permettre beaucoup plus parce que je ne pense pas que beaucoup de gens seraient assez sûrs d'eux dans la réalité pour s'approcher de quelqu'un et lui dire quelque chose comme « Je te déteste, t'es trop moche ». Mais sur Internet, vous ne voyez pas vraiment leur visage et ils ne voient pas le vôtre, et vous ne voyez pas dans leurs yeux que vous venez de leur faire mal. »

La cible : Tout d'abord, une précision d'ordre terminologique : dans cette série de leçons, nous utilisons le terme de « cible », et non de « victime » : le terme de victime est associé à la notion d'impuissance et de passivité, alors que le terme de cible ne sous-entend rien quant à la façon de réagir de la personne agressée ; En dissociant, dans le choix même des mots, le fait d'être mis dans une situation particulière, et la façon d'y réagir, on indique d'emblée, de façon formelle, que l'individu a le pouvoir d'agir sur la situation dans laquelle il se trouve.

¹ Juvonen Jaanen and Sandra Graham, eds., *Peer Harassment in School: The Plight of the Vulnerable and Victimized* (London: Guilford Press, 2001).

² Nancy Willard, "Fostering Responsible Online Behaviour," *Guidance Channel Ezine* (June 2007).
www.guidancechannel.com/default.aspx?index=480 >.

La cyberintimidation diffère de l'intimidation classique en cela que, même si la violence n'est pas physique, elle est plus effrayante : on ne sait pas qui sont les témoins (lesquels sont potentiellement illimités), et la maison n'est plus un refuge.

De plus, dans le cas où l'intimidateur est anonyme, la personne ciblée ne sait pas de qui elle doit avoir peur, et il lui est impossible de répondre aux attaques (littéralement, puisqu'elle ne sait à qui répondre, mais elle se sent aussi impuissante car, n'ayant pas de nom à donner, elle porte rarement plainte).

Les témoins : Ce groupe représente le consensus social et, à ce titre, il est extrêmement important, en ligne comme dans le monde physique. Une étude menée par la Faculty of Social Work de l'université de Toronto en mars 2008 révèle que, sur un échantillon de 2095 élèves, 28% rapportent avoir été témoins de cyberintimidation. Parmi eux :

- 9% se sont associés à l'intimidation,
- 32% ont observé passivement,
- 14% se sont insurgés contre l'intimidateur,
- 21% ont tenté de stopper l'intimidateur,
- 11% ont quitté l'environnement,
- 7% ont essayé de s'attirer l'amitié de l'intimidateur,
- 7% ont rapporté l'incident à une personne d'autorité.³

Cependant, plus l'intimidation dure, plus le nombre de témoins susceptibles de se joindre aux harceleurs augmente.⁴

Les différentes formes de cyberintimidation

Il existe différentes manières de faire de la cyberintimidation. Parfois, il s'agit d'insultes ou de menaces directement envoyées à la victime par courriel ou par messagerie instantanée. Les jeunes peuvent aussi faire circuler des commentaires haineux visant une personne, en particulier par le biais du courriel et de la messagerie instantanée, en les affichant sur des sites Web ou sur des blogs (journal intime sur le Web). Les jeunes le font souvent sous une fausse identité en utilisant un mot de passe (de courriel ou de messagerie instantanée) volé à quelqu'un d'autre ; ils envoient alors des messages sous couvert de cette identité volée. Ceux qui ont une bonne connaissance de la technologie sont même capables de monter un vrai site Web, souvent protégé par un mot de passe, pour cibler certains élèves ou enseignants.

Par ailleurs, de plus en plus de jeunes sont la cible d'intimidation par le biais de messages textes envoyés sur leur cellulaire. Ce type de téléphone échappe complètement à la surveillance des adultes. Contrairement aux ordinateurs installés dans un endroit passant à la maison, à l'école ou à la bibliothèque, les cellulaires sont totalement personnels, privés, toujours connectés et accessibles. Les jeunes les gardent généralement ouverts toute la journée et peuvent ainsi se faire harceler à l'école et jusque dans leur propre chambre.

Certains cellulaires possèdent même des appareils photo intégrés qui ajoutent une nouvelle dimension au problème. Des élèves s'en sont déjà servi pour prendre la photo d'un élève obèse dans les douches après un cours de gymnastique et, quelques minutes plus tard, la photo circulait sur toutes les adresses de courriel de l'école.

Les institutions scolaires ont de la difficulté à enrayer le phénomène de cyberintimidation,

³ Université de Toronto, mars 2008.

⁴ Dr. Shaheen Shariff and Rachel Gouin, *Cyberdilemmas: Gendered Hierarchies, Free Expression and Cyber-safety in Schools*. Presented at *Safety and Security in a Networked World : Balancing Cyber-Rights and Responsibilities*, Oxford Internet Institute Conference, Oxford, U.K., 2005

particulièrement à l'extérieur de l'école. Les enseignants peuvent généralement intervenir en cas de harcèlement ou de persécution dans la vie réelle, en classe ou dans la cour de récréation, mais l'intimidation en ligne échappe au radar des adultes, ce qui la rend difficile à repérer à l'intérieur de l'école et impossible à contrôler à l'extérieur.

L'étendue du problème

Le rapport Pew (2007) *Cyberbullying and Online Teens* révèle qu'« environ un tiers (32 %) des adolescents qui utilisent Internet disent avoir été la cible d'actions désagréables et potentiellement menaçantes en ligne – comme recevoir des messages menaçants, constater que leurs courriels ou messages textes privés ont été transmis à d'autres sans leur consentement, s'apercevoir qu'une photo embarrassante a été postée sans leur accord ou découvrir qu'on répand des rumeurs à leur sujet en ligne »⁵. De plus, 38% des filles rapportent avoir été intimidées en ligne, contre 26% pour les garçons. Le groupe où la cyberintimidation est le plus rapporté est celui des filles âgées de 15 à 17 ans, avec 41%.⁶

Au Canada, le sondage *State of the Teaching Profession 2007*, mené à la demande de *Professionally Speaking, the magazine of the Ontario College of Teachers*, révèle que 84 % des enseignants déclarent avoir été la cible de cyberintimidation de la part de leurs élèves (ce pourcentage monte à 93 % pour les enseignants de langue française).

La cyberintimidation et la loi

Les jeunes devraient savoir que certaines formes de cyberintimidation tombent sous le coup de la loi. Le Code criminel du Canada considère que communiquer de façon répétée avec quelqu'un de manière à lui faire craindre pour sa sécurité ou celle de ses proches est un acte criminel.

Il est également criminel de publier un libelle, qui insulte quelqu'un ou peut nuire à sa réputation en l'exposant à la haine, au mépris ou au ridicule.

La cyberintimidation peut aussi violer la Loi canadienne sur les droits de la personne si elle répand haine et discrimination basées sur la race, l'origine nationale ou ethnique, la couleur, la religion, le sexe, l'orientation sexuelle, le statut marital ou familial et les handicaps physiques ou mentaux.

Le rôle de l'école

Parce que l'école est le lieu où se nouent la majorité des relations d'intimidation, la cyberintimidation a un impact négatif direct sur l'ambiance d'une école ou d'une classe ; elle affecte tous les élèves en produisant un environnement scolaire hostile.

Dans son guide des éducateurs sur la cyberintimidation, édition 2004, Nancy Willard recommande aux écoles de développer leur lutte contre l'intimidation selon une approche d'ensemble qui inclut les points suivants :

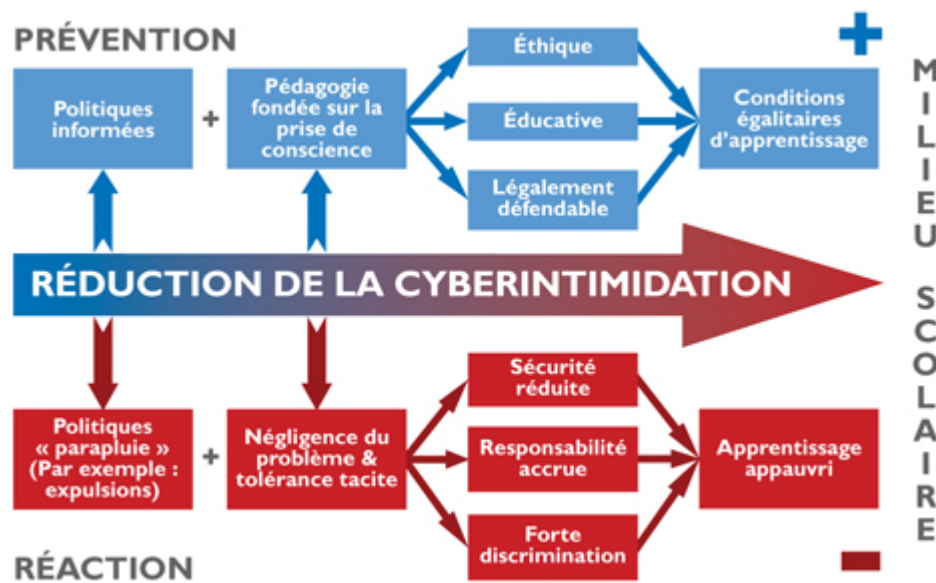
- s'engager dans une planification participative qui implique des programmes scolaires (comme des mesures de sécurité à l'école) et parascolaires avec la collaboration de policiers, parents, groupes communautaires et organismes sociaux ;
- évaluer les besoins ;
- s'assurer qu'un programme d'anti-intimidation efficace est en place ;

⁵ Rapport Pew (2007) *Cyberbullying and Online Teens*
http://www.pewinternet.org/PPF/r/216/report_display.asp, traduction de l'auteur

⁶ Pew Report, op.cit., <http://www.pewinternet.org/pdfs/PIP%20Cyberbullying%20Memo.pdf>, traduction de l'auteur

- modifier les politiques et procédures. Mise à jour des politiques contre l'intimidation pour y ajouter le harcèlement par téléphone cellulaire, par Internet et par ordinateur. De bonnes politiques d'utilisation acceptable interdiront spécifiquement l'intimidation par Internet ;
- offrir des sessions de développement professionnel ;
- offrir de l'information aux parents (soirées de formation et ateliers) ;
- offrir de l'information aux élèves (intégrer l'éducation à la lutte contre l'intimidation/cyberintimidation dans les activités scolaires existantes et éviter d'en faire une nouvelle activité) ;
- évaluer le programme afin de déterminer son efficacité.

De son côté, le Dr Shariff de l'Université McGill insiste sur le fait que les écoles portent la responsabilité de « s'adapter à une société technologique en rapide évolution, de faire face aux problèmes émergents et d'aider les jeunes à devenir des individus dotés d'une conscience civique ». ⁷ Selon Shariff, ⁸ les écoles doivent privilégier une approche préventive face à la cyberintimidation : l'approche préventive permet d'accéder à l'égalité des chances en matière d'apprentissage. L'approche réactive (expulser les cyber-intimidateurs, par exemple) produit un environnement où l'apprentissage est appauvri, comme le montre le schéma ci-après :



© Shaheen Shariff, Ph.D., Université McGill, 2007

Comme l'illustre ce schéma, les écoles doivent trouver un équilibre entre liberté d'expression et mise en place d'un environnement d'apprentissage où les élèves se sentent en sécurité et à l'abri de toute forme de harcèlement. La meilleure approche est préventive.

En classe, les enseignants peuvent créer un environnement mettant en valeur chaque élève. Pour atteindre ce but, ils devraient :

⁷ Shariff et Gouin, op.cit.

⁸ S. Shariff and L. Johnny, "Cyber-libel and cyber-bullying: Can Schools Protect Student Reputations and Free-expression in Virtual Environments?" *Education & Law Journal*, 16 (2007), pp. 307-42.

- passer en revue leurs propres attitudes et rester respectueux en tout temps envers leurs élèves et leurs collègues
- intervenir dès qu'un élève est sujet à l'intimidation – que l'intimidateur soit un autre élève, ou un enseignant.
- repérer les élèves timides et marginalisés, et les encourager à prendre une part plus grande aux activités de classe en mettant en valeur leur points forts.
- encourager de saines relations en intégrant des stratégies anti-intimidation dans les activités de classe.

La Fédération canadienne des enseignants a développé un guide de cyber-conseils à l'intention des enseignants. Vous pouvez le consulter en ligne ou le télécharger à :

<http://www.ctf-fce.ca/f/resources/cyberbullying/index.asp>

Le fait de développer le sens du contrôle – la capacité de repérer les aspects contrôlables d'une situation, de façon à en optimiser l'issue- peut permettre aux jeunes de construire leur résilience face à la cyberintimidation, et la maîtriser.⁹ Les adultes peuvent aider les jeunes à réagir face à l'intimidation, en les encourageant, en tant que communauté, à développer et maintenir des règles de conduite. Les adultes peuvent aussi donner aux jeunes le soutien et mes outils nécessaires pour faire activement face à la cyberintimidation.

Pour aider les élèves à agir

Si les élèves ont besoin d'intégrer que la cyberintimidation peut tomber sous le coup de la loi, il est tout aussi important qu'ils prennent conscience de leurs propres responsabilités de « citoyens du Net » dans l'établissement de communautés virtuelles saines. Enseignants et parents ont un rôle essentiel à jouer dans la construction d'un code moral qui guidera ces jeunes dans leurs comportements en ligne. Les règles qui suivent peuvent servir de point de départ pour la création d'une Néthique encourageant les interactions positives en ligne, et les aidant à répondre de façon adéquate s'ils sont pris pour cible d'intimidation dans le cyberspace.

1. Protège ta vie privée, et respecte celle des autres en ligne : protège tes données personnelles, ne colporte pas de rumeurs, ne divulgue pas sur Internet des informations ou des photos de quelqu'un sans lui en demander préalablement l'autorisation.
2. Respecte l'espace virtuel des autres : ne fouille pas dans leurs fichiers informatiques ni dans leur ordinateur.
3. Reste toi-même : n'envoie pas de messages anonymes personnels.
4. Garde tes valeurs dans le monde virtuel : n'écris jamais à quelqu'un quelque chose que tu ne serais pas capable de lui dire face à face. Réfléchis avant d'agir. Le caractère immédiat des communications sur Internet a pour effet que les conversations y dérapent facilement. Une fois le message envoyé, il n'existe pas de moyen de le rattraper et, contrairement à la parole, l'écrit reste et a une force d'autant plus grande.
5. Ne te conduis pas comme un Troll (une personne qui monte pas les personnes les unes contre les autres, dans une discussion en ligne) : si tu pousses quelqu'un à écrire un commentaire négatif sur quelqu'un, ce n'est pas parce que ce n'est pas toi qui l'as posté que tu n'en as pas la responsabilité morale¹⁰.

Si tu es témoin en ligne d'une action d'intimidation :

6. réagis contre l'intimidateur : réagis quand des camarades se livrent à de la cyberintimidation et proteste chaque fois que tu es témoin d'une attitude en ligne agressive envers les autres.

⁹ J. Pearson et D. Kordich Hall, *Reaching IN ... Reaching Out Resiliency Guidebook* (Child & Family Partnership, 2006). www.reachinginreachingout.com.

¹⁰ Si une attaque de Troll survient dans une liste de discussion, le modérateur prend généralement des mesures, pouvant aller d'un avertissement jusqu'à la résiliation de l'inscription du troll à la liste.

La plupart des jeunes sont plus sensibles aux critiques venant de leurs pairs qu'à la désapprobation des adultes.

7. Ne réfléchis pas comme un miroir ! Si on te demande de colporter un message, une photo ou une vidéo insultante pour quelqu'un, ne le fais pas !

Si tu es la cible d'une cyberintimidation :

8. **STOPPE** : quitte immédiatement l'environnement ou l'activité en ligne où a lieu l'intimidation (bavardoir, forum, jeux, messagerie instantanée, etc.) ;
9. **BLOQUE** les messages de courriel ou de messagerie instantanée de la personne qui te harcèle constamment. N'y réponds jamais ;
10. **SAUVEGARDE** tout message de harcèlement et fais-le parvenir à ton fournisseur de services Internet (Yahoo ou Hotmail, etc.), qui pourra en déterminer la source en passant par l'adresse IP de l'ordinateur émetteur. La plupart des fournisseurs de services ont des politiques de sanctions appropriées à l'égard des utilisateurs qui se livrent au harcèlement sur leur serveur ;
11. **DÉNONCE** : parles-en à un adulte en qui tu as confiance ; alerte également la police quand l'intimidation inclut des menaces physiques.

Réagir à la cyberintimidation : un guide pour les parents

Qu'est-ce que l'intimidation ?

L'intimidation est une relation particulière caractérisée par un abus de pouvoir répété d'une personne (ou d'un groupe de personnes) sur une autre. L'intimidation s'exprime différemment selon l'âge de l'agresseur.

Qu'est-ce que la cyberintimidation ?

Comme son nom l'indique, la cyberintimidation est une intimidation qui se sert d'un canal électronique (ordinateur, téléphone cellulaire) pour s'exercer.

La cyberintimidation est un problème qui prend de l'ampleur : il est très probable que votre enfant se trouve confronté à la cyberintimidation, soit en tant que cible, soit en tant que harceleur... mais plus probablement en tant que témoin. Il est extrêmement important qu'il sache comment réagir, et en cela vous pouvez l'aider.

Comment savoir si mon enfant se trouve dans une situation de cyberintimidation ?

- Voici les signes d'une possible intimidation en ligne: peur de se servir d'un ordinateur ou d'aller à l'école, anxiété et détresse psychologique, repli sur soi-même, loin des amis et activités habituelles. Changement de ses habitudes dans l'utilisation de l'ordinateur (horaires, sites fréquentés). Le fait que le jeune éteigne brusquement l'ordinateur lorsque vous pénétrez dans la pièce.

Que dois-je faire si mon enfant est la cible de cyberintimidation ?

- Rapporter la cyberintimidation à votre police locale. L'agresseur enfreint possiblement un certain nombre de lois.
- On peut aussi appeler la ligne mise en place par the Canadian Crime Stoppers Association : 1-800-222-TIPS
- aller voir la direction de l'école et lui demander son aide si l'agresseur est un camarade de classe.
- En cas d'intimidation par courriel ou messagerie instantanée (MI), contacter le fournisseur de services Internet (FSI) de l'agresseur à <contact@nomfsi> ou abuse@nomfsi, en joignant au message les courriels offensants ou le journal de la message instantané.
- En cas de documents affichés sur un site Web, utiliser la section *Pour nous contacter* du site et demander leur retrait immédiat.
- En cas d'intimidation par téléphone cellulaire, demander à leur fournisseur de services de retracer l'appel et d'avertir le fournisseur de services de l'agresseur

Que faire pour prévenir la cyberintimidation ?

Étant donné qu'une grande partie des actes de cyberintimidation surviennent à la maison, il est nécessaire que les parents soient mieux informés des activités en ligne de leurs enfants et s'y impliquent davantage. Ils devraient adopter les stratégies suivantes :

- encourager les jeunes à se créer un code moral personnel de façon à choisir *volontairement* une conduite éthique en ligne.
- établir des règles sur l'utilisation appropriée d'Internet. Les recherches du Réseau Éducation-Médias montrent qu'elles ont une influence très positive sur les comportements en ligne des jeunes.

- encourager leurs enfants à venir les voir dès qu'ils se sentent mal à l'aise ou menacés sur Internet.

Que ne pas faire si mon enfant est la cible de cyberintimidation ?

Un jeune peut trouver difficile de parler du fait qu'il est harcelé en ligne, même à ses parents. Afin de mettre en place un climat de confiance, il est essentiel pour les parents de ne pas sur-réagir. N'interdisez pas à votre enfant l'accès à Internet dans l'espoir de supprimer la source du problème : pour votre enfant, ce serait une mort sociale - sans parler du fait qu'une réaction aussi extrême conduirait votre enfant à ne plus se confier à vous lorsqu'il se sent menacé.

Comment puis-je en savoir plus ?

Autant que possible, intéressez-vous à la vie virtuelle de votre enfant : Où va-t-il ? Qu'y fait-il ? Pourquoi est-ce que cela lui plaît tant ? Si vous avez déjà l'habitude de partager vos expériences en ligne, votre jeune viendra naturellement vous voir si l'expérience tourne mal. Pour mieux connaître le cybermonde de vos enfants, nous vous invitons à *Devenir e-Parent* <http://www.education-medias.ca/eparent>