



LEÇON

Années scolaires : 7^e et 8^e année ; 1^{re} à 2^e secondaire

Auteur : HabiloMédias

Cyberintimidation et participation citoyenne



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Cette leçon permet aux élèves d'explorer les concepts des règles, des valeurs et de l'éthique et d'apprendre comment ces éléments influencent notre prise de décisions. Les élèves sont ensuite invités à considérer comment ils peuvent contribuer à créer des cultures virtuelles positives.

Objectifs visés

À l'issue de cette leçon, les élèves seront capables de :

- comprendre le rôle des règles, des valeurs et de l'éthique pour nous aider à faire la bonne chose;
- proposer des règles pour prévenir la cyberintimidation à l'école.

Préparation

- Lire le document *La cyberintimidation : une introduction destinée aux enseignants – Document d'accompagnement*
- Distribuer aux parents ou tuteurs (via courriel ou remise par les élèves) la fiche-conseil *Le guide de la cyberintimidation à l'intention des parents*
- Photocopier le règlement intérieur de l'école et tout autre règlement utilisé dans l'école (pour l'utilisation de la salle informatique, contre l'intimidation, etc.)
- Photocopier les documents à distribuer aux élèves :
 - *Ne pas faire de tort : comment être un témoin actif*
 - *Comment changer le monde*
- Se préparer à présenter le diaporama *Règles, valeurs et éthique*



Activité 1 : À quoi servent les règles?**Jeu-devinette**

Divisez la classe en deux groupes, A et B, et faites en sorte de ne pas être entendu de l'autre groupe lorsque vous donnez les instructions suivantes à chacun :

- Au groupe A, annoncez qu'il s'agit d'un jeu de devinettes : le groupe B va choisir un animal secret qu'il vous faudra trouver en posant des questions. Le groupe opposé ne pourra vous répondre que par oui ou par non.
- Au groupe B, annoncez qu'il s'agit d'un jeu d'orthographe : le groupe A va vous poser des questions. Lorsque le dernier mot d'une question finit par une voyelle, vous répondez oui, quand il finit par une consonne, vous répondez non. Attention : le groupe A ne doit entendre que oui ou non, rien d'autre, sinon vous êtes disqualifiés.

À l'ensemble de la classe, précisez que le jeu s'arrêtera au bout de 5 minutes.

Il est évident que le groupe A ne peut deviner quoi que ce soit puisque les réponses du groupe B ne suivent pas les mêmes règles que les leurs.

Discussion

Une fois le jeu fini, laissez les deux groupes communiquer de façon à ce qu'ils découvrent qu'ils n'avaient pas les mêmes données de départ. Aidez-les en posant les questions suivantes :

- Quelles étaient les règles de ce jeu? (*chaque groupe énonce la règle qu'on lui avait donnée*)
- Que s'est-il passé? (*les deux groupes croyaient jouer au même jeu, mais n'avaient pas les mêmes règles*)
- À quoi servent les règles? (*à s'assurer qu'on joue bien au même jeu*)
- Connaissez-vous d'autres règles que des règles de jeux? (*règlement de l'école, règle de l'école sur l'intimidation ou l'utilisation de la salle informatique, règles familiales, Code de la route, lois*)
- Quelles règles as-tu apprises, à l'école et à la maison, sur la façon de te comporter lorsque tu es en ligne?

Écrivez au tableau les exemples de règles virtuelles fournies par les élèves. Puis, demandez-leur si les règles sont la seule façon de décider de ce qui est bien et mal.

Présentez le diaporama *Règles, valeurs et éthique* et examinez-le avec la classe.

Modification des règles et des lois

Reprenez le tableau général des règles (maison, école, pays) et posez aux élèves la question suivante :

- Est-ce qu'on peut discuter les règles si on n'est pas d'accord avec elles ou si on veut les modifier?



Demandez aux élèves de répondre pour les règles (maison, école, pays), puis posez-leur la question :

- À la maison ou à l'école, est-ce qu'on peut discuter les règles si on n'est pas d'accord avec elles ou si on veut les modifier?

Une fois que les élèves ont répondu pour les règles à la maison et à l'école, posez-leur la question :

- Et qu'en est-il des règles pour le pays? (Vous n'avez pas besoin de donner trop de détails sur ce point. Expliquez simplement que la plupart des lois peuvent être modifiées par le Parlement ou une assemblée législative provinciale ou territoriale. Vous pouvez également mentionner que les lois qui sont considérées comme allant à l'encontre de la Charte des droits et libertés (laquelle est censée incarner les valeurs les plus essentielles de notre système judiciaire) peuvent être radiées par la Cour suprême).

Posez aux élèves les questions suivantes :

- Pensez-vous que ce soit une bonne idée de modifier les lois? Pourquoi? (*parce que le monde change et qu'il faut que les lois s'y adaptent*)
- Et à l'école, qu'est-ce qui a changé entre la génération de vos parents et la vôtre? (*introduction de l'ordinateur, accès à Internet, aux téléphones portables*)
- Généralement, on crée des règles en imaginant – ou en ayant vu – comment les choses peuvent mal tourner dans une situation précise. Pensez-vous que les règles que vous avez sous les yeux envisagent bien tous les problèmes liés à l'utilisation des ordinateurs et des téléphones mobiles? (*Introduisez ici le terme de cyberintimidation, une intimidation qui se sert des moyens virtuels modernes pour se diffuser*)

Des valeurs en évolution

Posez maintenant les questions suivantes.

- Les valeurs d'un groupe peuvent-elles changer? Quels en sont les exemples? (Vous pouvez miser sur le diaporama pour des exemples de la façon dont les valeurs relatives aux minorités visibles ont changé. Vous pouvez également parler des changements apportés :
 - aux opinions concernant la participation des femmes à la société;
 - aux opinions concernant la musique populaire;
 - aux opinions concernant les médias (les romans et les bandes dessinées ont déjà été considérés comme dangereux pour les enfants alors que nous encourageons maintenant les enfants à lire plutôt qu'à passer leur temps devant des écrans).
- Comment les valeurs changent-elles? (*Les valeurs changent parce que les gens s'élèvent contre quelque chose qu'ils estiment être bien ou mal. Rappelez aux élèves le point dans la présentation qui mentionne qu'aussi peu que 10 pour cent d'un groupe peut changer les valeurs de ce dernier si ce 10 pour cent est convaincu de sa position. Les valeurs peuvent également changer graduellement au fil du temps alors que nous nous habituons à certaines choses, comme lorsqu'une génération de lecteurs de livres et de bandes dessinées ne s'est pas transformée en une bande de délinquants juvéniles, par exemple.*)



- Quelle ressemblance ou différence y a-t-il avec la façon dont les lois changent? (*Les valeurs et les lois changent principalement parce que nos idées du bien et du mal changent. Mais les lois et les règles étant écrites, nous savons exactement à quel moment elles changent. Les changements de valeurs sont moins clairs et plus graduels*).
- Quel est le lien entre la façon dont les valeurs changent et la façon dont les règles ou les lois changent? (*Par exemple, les gens croyaient autrefois que les femmes ne devaient pas participer aux activités politiques, et la loi ne leur permettait pas de voter : lorsque les valeurs des gens ont changé, les lois ont ultérieurement changé également*).

Les règles et les valeurs en ligne

Demandez aux élèves de penser à la situation suivante : Tu joues à un jeu de guerre en ligne où certains « échanges verbaux » (comme rire d'autres joueurs lorsqu'ils sont tués, par exemple) sont normaux. Tu invites ton amie Jenny à jouer avec toi, mais lorsqu'elle se joint au jeu, plusieurs autres joueurs rient d'elle parce qu'elle est une fille ou assument qu'elle ne sera pas bonne au jeu. Après une courte période, Jenny te dit qu'elle ne s'amuse pas et décide d'arrêter de jouer. Que devrais-tu faire?

Laissez les élèves discuter du scénario pendant quelques minutes sans faire de commentaires. Distribuez le document *Ne pas faire de tort : comment être un témoin actif* (selon la recherche de HabiloMédias et de PREVNet) et examinez-le avec les élèves. Puis, donnez-leur environ cinq minutes pour écrire ce qu'ils croient être la bonne chose à faire dans cette situation et répondre aux quatre questions du document distribué.

Maintenant, demandez aux élèves de partager leurs réponses. Dans quelle mesure les quatre questions modifient-elles leur pensée? À quoi ont-ils pensé après avoir lu le document distribué (des choses auxquelles ils n'ont pas pensé auparavant)?

Changer le monde

Demandez aux élèves d'écrire à quels endroits ils passent du temps en ligne. Il peut s'agir de jeux, de réseaux sociaux, de forums de discussion, ou de tout endroit où ils interagissent avec d'autres personnes. Même un endroit qui n'est pas axé sur les interactions est une communauté si elle permet des interactions : par exemple, les utilisateurs de YouTube interagissent par des commentaires sur des vidéos. Les sites les plus populaires parmi les élèves canadiens de la 7^e à la 11^e année qui offrent des fonctions interactives comprennent les suivants :

- YouTube
- Facebook
- Twitter
- Wikipédia
- Tumblr
- Reddit
- Instagram
- Pinterest
- Minecraft
- Wattpad



- Weheartit
- Wanelo
- Deviantart
- Ask.fm

Maintenant, demandez-leur de réfléchir aux choses qu'ils estiment être *positives* relativement à ces endroits et de les écrire (les choses qui amèneront les gens à vous dire des choses gentilles ou à en dire à votre sujet, à vous inviter à être leur ami, à vous aider, à aimer vos messages, à voter pour ceux-ci ou à les partager) et à quelles choses sont *négligentes* (les choses qui feront que les gens seront critiques à votre égard, vous rejeteront comme ami ou vous bloqueront, ne voteront pas pour vos messages ou les signaleront aux responsables du site). (Ils devraient être en mesure d'énumérer trois choses positives et négatives). Il s'agit des *valeurs* de ces endroits.

Posez-leur maintenant les questions suivantes : Quelles sont les valeurs de ces endroits lorsque quelqu'un est témoin de comportements comme la cyberintimidation, le racisme ou le sexisme? Qu'ont-ils vu les autres faire dans ces situations? Que croient-ils qu'ils devraient faire? Existe-t-il parfois une différence entre ce qui semble être la chose acceptable à faire et ce qu'ils croient être la *bonne* chose à faire? Demandez à quelques élèves de partager des exemples et demandez ensuite à tous de revoir leur liste de valeurs à partir de la dernière étape et d'ajouter les nouvelles valeurs auxquelles ils ont pensé.

Plan d'action

Distribuez le document *Changer le monde* et examinez-le avec les élèves. Demandez à chacun d'entre eux de choisir **une** valeur des espaces hors ligne qu'ils croient dommageable ou avec laquelle ils sont en désaccord et, en misant sur le document distribué, de créer un **plan d'action** pour la changer. Ce plan d'action peut être présenté sous forme de paragraphe ou en abrégé (vous pouvez choisir ou laisser les élèves choisir) et devrait comprendre **au moins trois choses précises qu'ils peuvent faire** pour aider à changer cette valeur.

Approfondissement : Proposez aux élèves de mener un sondage sur le taux de cyberintimidation dans leur école à l'aide du document *Sondage sur la méchanceté en ligne*, puis de créer une affiche ou un sketch pour faire connaître les résultats. Assurez-vous qu'ils mettent l'accent sur les résultats positifs plutôt que les résultats négatifs – par exemple, si le sondage indique que 25 % des élèves ont fait preuve de méchanceté envers quelqu'un en ligne, cela signifie que **75 % ne l'ont pas fait**.



Ne pas faire de tort : comment être un témoin actif

Le saviez-vous? Les deux tiers des élèves canadiens ont aidé quelqu'un qui était intimidé en ligne.

Lorsque tu vois ou entends des choses négatives en ligne, *tu* as le pouvoir de rendre les choses meilleures, ou pires. Parfois, il est difficile de savoir ce qu'est la bonne chose à faire alors pose-toi les questions suivantes.

1. Est-ce que je connais toute l'histoire? Parfois, ce que tu vois n'est peut-être pas aussi clair que cela en a l'air. Ce qui ressemble à un cas de cyberintimidation pourrait être en fait quelqu'un qui se défend contre un intimidateur, et ce qui a l'air seulement d'une blague pourrait réellement blesser les sentiments de quelqu'un. Cela ne veut pas dire que tu ne devrais rien faire, mais cela signifie que tu dois penser à la *meilleure* façon d'aider.

2. Est-ce que j'aide vraiment ou est-ce que j'aide seulement mes amis? Nous voulons tous aider nos amis, et nous comptons sur nos amis pour nous aider. Mais avant de prendre le parti de ton ami, demande-toi si tu ferais la même chose si cette personne n'était *pas* ton ami. Si tu n'aides pas la personne intimidée, demande-toi si tu ferais la même chose si elle *était* ton amie.

3. Trouves-tu des excuses pour ce qui se produit? Parfois, nous nous trouvons des raisons pour ne *pas* faire une chose que nous estimons appropriée. La plupart du temps, ces raisons se fondent sur les valeurs du groupe duquel nous faisons partie. Demande-toi si tu fais une des choses suivantes :

- minimiser la situation (« C'est juste une blague. »);
- nier la situation (« Cela ne me blesserait pas alors elle ne peut pas vraiment être blessée. »);
- blâmer la victime (« Il l'a mérité. »);
- éviter la situation (« Personne d'autre ne fait quoi que ce soit. »).

4. Mon intervention améliorera-t-elle ou empirera-t-elle la situation? Il y a plusieurs choses que tu peux faire pour aider quelqu'un qui est intimidé, mais certaines sont plus efficaces que d'autres à différents moments, et certaines d'entre elles peuvent parfois empirer la situation. La moitié des jeunes Canadiens ont choisi de ne rien faire pour contrer la cyberintimidation parce qu'ils croyaient que cela empirerait les choses pour la victime, et deux tiers ont choisi de ne rien faire parce qu'ils croyaient que cela pourrait faire d'eux une cible.

« Lorsque vous appuyez quelqu'un qui est intimidé en ligne, vos actions n'ont pas à être grandes ou éclatantes, et parfois elles ne devraient pas l'être. Surtout, si vous ne connaissez pas très bien la personne, soyez attentifs à la façon dont elle répond à l'attention et aux situations sociales... Elle pourrait ne pas être confortable avec certaines façons de montrer des encouragements. » [traduction] Justin W. Pathchin et Sameer Hinduja, *Words Wound*

Voici une liste des choses que tu peux faire que les enfants qui ont été victimes d'intimidation disent améliorent habituellement la situation et qui ne feront **pas** de toi une cible :

- Réconforte-moi en privé;
- Parles-en à un adulte en qui j'ai confiance;
- Discute avec moi de la façon de traiter de la situation;
- Publie du contenu aimable à propos de moi;
- Signale ce qui se passe au fournisseur de service;



- Arrête de communiquer avec la personne;
- Documenter le cas (fais des copies ou des captures d'écran) pour m'aider plus tard.

Réfléchis sérieusement avant de faire l'une des choses que les enfants disent améliorer *parfois* la situation mais qui **pourraient** faire de toi une cible :

- Tente d'agir comme médiateur entre l'intimidateur et moi;
- Confronte l'intimidateur en privé;
- Confronte l'intimidateur en personne.

Assure-toi de ne *pas* faire les choses suivantes que les enfants disent **empirent** *habituellement* la situation :

- Identifier des personnes dans le message ou aimer le contenu
- Partager ce qui se passe avec d'autres personnes (le faire suivre, voter pour le rendre plus populaire, etc.)
- En rire
- Ne rien faire

Est-ce que je facilite la tâche aux autres qui souhaitent intervenir? Trois quarts des jeunes canadiens disent qu'ils seraient plus susceptibles d'intervenir dans les cas de cyberintimidation s'ils croyaient que les autres les respecteraient pour l'avoir fait. Assure-toi de reconnaître et de soutenir les jeunes qui interviennent pour aider les autres.



Changer le monde

Le savais-tu? Huit élèves canadiens sur dix de la 7^e et de la 8^e année disent qu'il est important de tenir tête au racisme et le sexisme en ligne.

Tu as le pouvoir de changer le monde! Lorsque tu es en ligne, ta voix compte tout autant que celle d'une autre personne. Lis le document suivant pour connaître des façons de rendre le monde meilleur, autant en ligne que hors ligne.

Examine les règles de l'école et du site. Il est important de connaître **les règles et les lois** des espaces dans lesquels tu te trouves. Assure-toi que tu es familier avec les règles de ton école sur l'utilisation d'Internet et les politiques des espaces en ligne (jeux, réseaux sociaux, etc.). Tu dois savoir quoi faire lorsque quelqu'un enfreint ces règles.

Interviens en cas de méchanceté en ligne. N'appuie pas la méchanceté en y participant, en votant pour des commentaires négatifs ou en partageant ou transférant des photos ou des messages méchants ou embarrassants. **Consigne** la méchanceté lorsque tu en es témoin et **interviens** ou **signale**-la. Selon les scientifiques, l'intervention **d'une seule personne** dans un groupe peut changer son comportement.

N'encourage pas les situations dramatiques. Lorsque tu vois des gens se chicaner ou se disputer à la télévision ou dans les films, cela peut être excitant à regarder. Mais dans la vraie vie, en ligne ou hors ligne, des personnes réelles sont blessées. Ne participe pas aux situations dramatiques en ligne et tente d'aider les gens à régler la situation plutôt qu'à continuer de se chicaner.

« Il ne faut jamais douter qu'un petit groupe de citoyens attentionnés et engagés peut changer le monde. En fait, c'est la seule façon de faire. » [traduction] (Citation attribuée à Margaret Mead)

Ne laisse pas les voix les plus fortes prendre le dessus. Parfois, les voix qui semblent parler pour les valeurs d'un groupe sont seulement les plus fortes. Trouve comment bloquer ou faire taire ces personnes qui sont toujours méchantes en ligne.

Aide la gentillesse à devenir un phénomène viral. Envoie, partage et communique des choses positives à propos d'amis et de camarades de classe. Les élèves d'écoles de l'ensemble des États-Unis et du Canada ont lancé des campagnes et des événements comme « Nice It Forward » (être gentil avec son suivant) et « Pink Shirt Day » (journée des chandails roses) pour leur montrer que leur méchanceté ne fait pas partie des valeurs de l'école. Tu peux lancer un événement de ce type dans ton école (ou tes sites virtuels) ou seulement afficher et partager des commentaires gentils et des compliments.

Partage la bonne nouvelle. Assure-toi que tes amis, tes camarades de classe et tes contacts virtuels savent que la plupart des enfants **ne font pas** d'intimidation. Par exemple, savais-tu que :

- 8 élèves sur 10 de la 7^e année n'ont **jamais** été méchants en ligne avec quiconque;
- 9 élèves sur 10 de la 7^e et de la 8^e année n'ont **jamais** menacé de blesser quelqu'un en ligne;
- seulement **1 élève sur 20** de la 7^e et de la 8^e année partagé une photo embarrassante de quelqu'un.



Sois un mentor. Si quelqu'un est nouveau dans un jeu, sur un réseau social, à ton école, ou sur Internet, lui venir en aide peut faire toute une différence. Montre-lui les environs et montre-lui que quelqu'un se soucie de lui.

Plan d'action : Pense aux valeurs de tes espaces en ligne et choisis-en **une** que tu crois peut être dommageable ou avec laquelle tu n'es pas d'accord. Établis un **plan d'action** qui comprend **au moins trois mesures précises** que **tu** peux prendre pour aider à changer cette valeur.



Sondage sur la méchanceté en ligne

1. Quelqu'un t'a-t-il déjà dit ou fait quelque chose de méchant ou de cruel en ligne qui t'a fait sentir mal ?

Oui Non

Si tu as répondu Oui, combien de fois était-ce un problème sérieux pour toi ?

Souvent

Parfois

Rarement

Jamais

2. As-tu déjà dit ou fait quelque chose de méchant ou de cruel en ligne ?

Oui Non

Si tu as répondu Oui, qu'as-tu fait ? (*Coche toutes les réponses te concernant*)

J'ai insulté quelqu'un

J'ai menacé de m'en prendre physiquement à quelqu'un

J'ai répandu des rumeurs

J'ai publié ou partagé une photo ou une vidéo embarrassante de quelqu'un

Je me suis moqué de la race, de la religion ou de l'origine ethnique de quelqu'un

Je me suis moqué de l'orientation sexuelle de quelqu'un

J'ai harcelé quelqu'un dans un jeu en ligne

Autre

Si tu as répondu Oui, pourquoi l'as-tu fait ? (*Coche toutes les réponses te concernant*)

Je ne faisais que plaisanter

La personne avait déjà dit quelque chose de méchant et de cruel à mon sujet

La personne avait déjà dit quelque chose de méchant et de cruel au sujet de mon ami

Je voulais me venger de la personne pour une autre raison

Mes amis le faisaient

Je m'ennuyais

J'étais fâché

Je n'aimais pas cette personne

Autre

Je ne sais pas



3. Quand quelqu'un dit quelque chose de méchant ou de cruel en ligne à quelqu'un d'autre, fais-tu quelque chose pour aider la personne qui en est la cible ?
- _____ Oui _____ Non
4. Quelqu'un t'a-t-il déjà menacé en ligne (en disant par exemple des choses comme « Je vais te planter » ou « Tu vas y goûter ») ?
- _____ Au moins une fois par jour
- _____ Au moins une fois par semaine
- _____ Au moins une fois par mois
- _____ Au moins une fois par année
- _____ Moins d'une fois par année
- _____ Jamais

Si tu as répondu Au moins une fois par jour, Au moins une fois par semaine ou Au moins une fois par mois, considérais-tu cela comme un problème sérieux pour toi ?

- _____ Souvent
- _____ Parfois
- _____ Rarement
- _____ Jamais

La cyberintimidation : une introduction destinée aux enseignants

Qu'est-ce que la cyberintimidation?

Pour la plupart des jeunes, Internet c'est avant tout un lieu où développer des relations et si la majorité des interactions sociales sont positives, un nombre croissant de jeunes se servent de la technologie pour intimider et harceler les autres – un phénomène qui a pour nom « cyberintimidation ».

Le terme « cyberintimidation » n'est peut-être pas très juste. La définition traditionnelle de l'intimidation implique une inégalité de pouvoir ou de force entre l'intimidateur et la victime; or, plusieurs des actes que les adultes qualifient de cyberintimidation se produisent entre des personnes ayant plus ou moins le même statut. De plus, en matière de cyberintimidation, il est parfois difficile de distinguer clairement entre la cible et l'intimidateur. Enfin, une bonne partie des comportements abusifs observés dans les relations hors ligne peuvent aussi se produire dans l'espace virtuel et la technologie numérique peut même encourager ces comportements.

Est-elle fréquente?

Une minorité significative d'élèves sont assez souvent victimes à la fois de méchanceté et de menaces en ligne : un peu plus du tiers déclarent que quelqu'un leur a dit quelque chose de méchant ou de cruel et un peu moins du tiers affirment que quelqu'un les a menacés en ligne en disant quelque chose comme « Je vais te planter » ou « Tu vas en baver ».¹

Rôles

Les personnes touchées par la cyberintimidation sont généralement considérées comme des auteurs, des victimes et des témoins. Mais la méchanceté est assez souvent réciproque. Il existe un important chevauchement entre les élèves qui sont méchants en ligne et ceux qui sont victimes de méchanceté². De plus, il n'est pas inhabituel pour les deux parties d'un scénario de cyberintimidation de se considérer comme les victimes.

Une des difficultés qui se pose dans la lutte contre la cyberintimidation est que ce terme a peu de sens pour les jeunes. Pour les jeunes, ce que les adultes qualifient de cyberintimidation, c'est « se disputer », « commencer quelque chose » ou « faire un drame ».³ Il s'agit souvent d'activités considérées comme des formes de cyberintimidation, telles que faire circuler des rumeurs ou exclure des camarades de son cercle social. Les garçons qualifient souvent ce qu'ils font en ligne – se faire passer pour une autre personne ou afficher des vidéos embarrassantes – de blagues et non d'intimidation.⁴

Il ne fait guère de doute que la cyberintimidation peut être traumatisante : un tiers des élèves qui ont été intimidés en ligne ont signalé des symptômes de dépression, un chiffre qui s'élève à près de la moitié pour ceux qui ont subi de l'intimidation autant en ligne que hors ligne⁵. Malheureusement, les jeunes sous-estiment généralement la mesure dans laquelle la cyberintimidation peut être dommageable. Des chercheurs de l'Université de la Colombie-Britannique ont

1 Steeves, Valerie. (2014) *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. Ottawa : HabiloMédias.

2 Ibid.

3 Marwich, Dre Alice, et Dre Danah Boyd. *The Drama! Teen Conflict, Gossip, and Bullying in Networked Publics*.

4 Ibid.



découvert que bien que les jeunes croient que la plupart des comportements négatifs se produisant en ligne sont une blague, les élèves doivent être informés que cette « blague » peut avoir de graves répercussions⁶. La recherche de HabiloMédias intitulée *Jeunes Canadiens dans un monde branché* indique que la raison la plus commune donnée pour la méchanceté en ligne est « Je ne faisais que plaisanter », suivi de « La personne avait déjà dit quelque chose de méchant et de cruel à mon sujet » et de « La personne avait déjà dit quelque chose de méchant et de cruel au sujet de mon ami »⁷.

L'une des raisons voulant que la cyberintimidation soit plus dommageable que l'intimidation hors ligne est la présence potentielle de témoins ou de collaborateurs innombrables ou invisibles à la cyberintimidation, créant ainsi une situation dans laquelle les victimes ne sont pas certaines de qui sait quoi et de qui avoir peur. La technologie sert également à atteindre ces jeunes, leur permettant de harceler leurs victimes partout et en tout temps. Alors que ces situations devraient être signalées, il peut être difficile pour les jeunes de se manifester : comment peut-on signaler une attaque qui ne laisse pas de traces physiques? Les conséquences du signalement d'un cas de cyberintimidation seront-elles pires que l'intimidation elle-même? Les adultes veulent aider, mais bon nombre d'entre eux se sentent mal outillés pour traiter de l'intimidation dans un monde numérique.

Les recherches ont montré que les témoins d'intimidation peuvent être tout aussi importants que les cibles ou les auteurs⁸. Les témoins influencent la façon dont un incident se déroule et peuvent également subir des effets négatifs, lesquels sont semblables ou même pires que ceux que subit la victime⁹. La recherche *Jeunes Canadiens dans un monde branché* de HabiloMédias sur la cyberintimidation a révélé de bonnes et de mauvaises nouvelles sur la question. De nombreux jeunes témoins d'intimidation agissent, ce qui est une bonne nouvelle. Soixante-cinq pour cent des 5 436 élèves canadiens de la 4^e à la 11^e année que nous avons interrogés ont dit qu'ils avaient fait quelque chose pour aider une victime de méchanceté en ligne¹⁰.

Il ne fait aucun doute que les témoins puissent faire plus de mal que de bien, que ce soit en intimidant directement eux-mêmes, en encourageant l'auteur ou même en revictimisant la cible en partageant un message ou une vidéo intimidant. Il est également reconnu qu'en défendant une victime, les témoins *peuvent* faire une différence énorme et positive, mais pas dans toutes les situations. Il existe autant de cas où une intervention peut faire plus de mal que de bien à la victime, au témoin, ou aux deux, et les gens ont de nombreuses raisons valides de ne pas vouloir intervenir :

- **Peur d'être une victime.** Dire que tous les témoins devraient confronter l'auteur d'un geste d'intimidation n'est pas différent de suggérer que tous les témoins d'une agression devraient tenter d'y mettre un frein. En défendant une victime, surtout si vous êtes son *seul* défenseur, vous pouvez facilement devenir une victime, sans que votre action n'ait nécessairement un effet positif sur la situation.

5 Kessel Schneider, Shari, Lydia O'Donnell, Ann Stueve, et Robert W. S. Coulter « Cyberbullying, School Bullying, and Psychological Distress: A Regional Census of High School Students, » *American Journal of Public Health* (janvier 2012) 102:1, 171-177.

6 Bellett, Gerry. « Cyberbullying needs its own treatment strategies. » *The Vancouver Sun*, 13 avril 2012.

7 Steeves, Valerie. *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. Ottawa : HabiloMédias.

8 Hawkins, D., Pepler, D. et Craig, W. (2001). Naturalistic observations of peer interventions in bullying. *Social Development*, 10, 512-527.

9 Rivers et al. Observing bullying at school: The mental health implications of witness status. *School Psychology Quarterly*, 24 (4): 211.

10 Steeves, Valerie. (2014) *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. Ottawa : HabiloMédias.



- *Peur de perdre son statut social.* Même si une intervention ou un signalement ne fait pas du témoin une cible, la situation peut tout de même avoir des effets à long terme sur le statut social d'une jeune personne, soit en étant associée à la victime (les jeunes qui sont marginalisés parce qu'ils sont pauvres,¹¹ ont une déficience,¹² sont membres d'une minorité visible,¹³ ou font partie de la communauté LGBT¹⁴ sont beaucoup plus susceptibles d'être des victimes) ou en étant vue comme un « mouchard », les deux situations pouvant facilement faire des jeunes une cible d'intimidation.

Peur d'aggraver la situation. Les victimes et les témoins d'intimidation ont souvent peur que la situation s'aggrave en tenant tête à l'auteur ou en signalant l'intimidation à un parent ou à un enseignant. De nombreux jeunes ayant participé aux groupes de discussion pour l'étude *Jeunes Canadiens* en 2012¹⁵ ont dit qu'ils hésitaient à signaler des cas d'intimidation aux enseignants parce qu'ils estiment que la situation s'envenimera, surtout dans les écoles où les enseignants sont tenus d'intervenir d'une certaine façon pour répondre aux plaintes en raison des politiques de « tolérance zéro » adoptées. Cette réticence est présente dans le sondage national *Jeunes Canadiens*, lequel démontre que les jeunes sont extrêmement hésitants à demander de l'aide aux enseignants, même si ces derniers sont une grande source d'information pour eux. Selon les conclusions de nos groupes de discussion, il est probable que les élèves aient peur de perdre le contrôle de la situation en impliquant les enseignants.¹⁶

Le principe voulant que les témoins ne causent pas de tort est un bon principe de base. En plus de ne pas participer à l'intimidation, les jeunes devraient être encouragés à penser de façon *éthique* à leurs responsabilités comme témoins. Plutôt que de suivre automatiquement une seule et même règle, les jeunes qui sont témoins de cyberintimidation devraient réfléchir aux conséquences possibles des différentes façons dont ils pourront réagir. Plutôt que de dire aux jeunes de signaler tous les cas d'intimidation dont ils sont témoins et d'intervenir chaque fois, nous pouvons leur apprendre à être des participants *actifs* de la situation, et à envisager différentes approches pour différentes situations, notamment :

- *documenter* le cas d'intimidation et, si cela semble faire plus de bien que de mal, le signaler;
- *réconforter* la victime et *offrir de l'aide* en privé (y compris de l'aide pour signaler le cas d'intimidation aux autorités : les victimes d'intimidation sont souvent réticentes à le signaler à des adultes)¹⁷;
- *assurer une médiation* entre la victime et l'auteur;
- *confronter* l'auteur, soit en privé ou en public. Si l'auteur est un ami, les jeunes peuvent montrer qu'ils désapprouvent son comportement en n'embarquant pas dans son jeu¹⁸.

11 Cross, E.J., R. Piggin, J. Vonkaenal-Platt et T. Douglas. (2012). *Virtual Violence II: Progress and Challenges in the Fight against Cyberbullying*. London: Beatbullying.

12 Livingstone, S., Haddon, L., Görzig, A., Ólafsson, K., ainsi que des membres du EU Kids Online Network (2011) 'EU Kids Online Final Report'.

13 Cross, E.J., R. Piggin, J. Vonkaenal-Platt et T. Douglas. (2012). *Virtual Violence II: Progress and Challenges in the Fight against Cyberbullying*. London: Beatbullying.

14 Hinduja, S., et Patchin, J. (2011) 'Cyberbullying Research Summary Factsheet: Bullying, Cyberbullying and Sexual Orientation'.

15 Dinham, Peter. "Kids Reluctant to Speak Up About Bullying, Bad Experiences." iTWire, 2 juin 2014.

16 Patchin, Justin W. "Empower Bystanders to Improve School Climate." En ligne : <<http://cyberbullying.us/empower-bystanders-to-improve-school-climate/>>. Affiché le 18 juillet 2014.

17 Steeves, Valerie. (2012) *Jeunes Canadiens dans un monde branché phase III : Discuter de la vie en ligne entre parents et jeunes*. Ottawa : HabiloMédias.

18 Ibid.



Méthodes de cyberintimidation

Les jeunes ont plusieurs façons d'intimider les autres en ligne. Soixante-dix-huit pour cent des élèves qui affirment avoir fait quelque chose de méchant ou de cruel en ligne disent avoir insulté quelqu'un (18 % de l'échantillon total). Le nombre d'élèves qui se dénoncent eux-mêmes est nettement inférieur en ce qui concerne les autres comportements problématiques. Environ 6 pour cent de l'ensemble des élèves déclarent avoir harcelé quelqu'un dans un jeu en ligne, 5 pour cent ont répandu des rumeurs et 4 pour cent ont publié ou partagé une photo ou une vidéo embarrassante de quelqu'un. Trois pour cent affirment s'être moqués de la race, de la religion ou de l'origine ethnique de quelqu'un et deux pour cent se sont moqués de l'orientation sexuelle de quelqu'un. Un pour cent déclarent avoir harcelé quelqu'un sexuellement (en disant ou en faisant quelque chose de sexuel quand la personne ne voulait pas qu'ils le fassent).¹⁹

La cyberintimidation et la loi

Les jeunes devraient savoir que de nombreuses formes de cyberintimidation sont considérées comme des actes criminels. En vertu du Code criminel du Canada, il est criminel de communiquer à répétition avec une personne si cette communication lui cause de la peur pour sa propre sécurité ou la sécurité des autres. C'est également un crime de publier un « libelle diffamatoire », c'est-à-dire écrire quelque chose qui vise à insulter une personne ou qui est susceptible de miner la réputation d'une personne en l'exposant à la haine, au mépris ou au ridicule.

Un cyberintimidateur peut également enfreindre la *Loi canadienne sur les droits de la personne* s'il répand de la haine ou de la discrimination en fonction de la race, de la nationalité, de l'origine ethnique, de la couleur, de la religion, de l'âge, du sexe, de l'orientation sexuelle, de l'état matrimonial, de la situation familiale ou d'un handicap.

Une explication poussée des lois fédérales et provinciales relatives à la cyberintimidation est présentée sur le site <http://habilomedias.ca/litt%C3%A9rature-num%C3%A9rique-et-%C3%A9ducation-aux-m%C3%A9dias/enjeux-num%C3%A9riques/cyberintimidation/la-cyberintimidation-et-la-loi>.

Le rôle de l'école

Près des deux tiers des élèves disent que leur école dispose d'une règle relativement à la cyberintimidation. De ce nombre, les trois quarts disent que les règles sont « souvent » ou « parfois » utiles, ce qui ne semble toutefois pas se traduire par des effets réels sur le comportement des élèves. Contrairement aux règles à la maison, il n'existe presque aucune corrélation entre la présence de règles à l'école et le fait qu'un élève ait ou non été l'auteur ou la victime de méchancetés ou de menaces en ligne. Peut-être pour cette raison, les élèves qui ont personnellement été victimes de menaces ou de méchancetés en ligne sont beaucoup moins susceptibles de dire que les règles à l'école sont utiles²⁰.

Les écoles ont commencé à être plus proactives dans leur confrontation de l'intimidation, mais trop souvent, ces efforts correspondent à des stéréotypes, soulignent des scénarios irréalistes les plus défavorables, et sont présentés comme des interventions uniques. Les jeunes participants aux groupes de discussion du sondage *Jeunes Canadiens dans un monde branché* de HabiloMédias ont répété qu'ils avaient fait l'expérience de programmes anti-cyberintimidation (habituellement des assemblées uniques) qui non seulement n'ont pas généré d'intérêt pour eux, mais leur ont fait prendre la situation encore moins au sérieux. Ils étaient également souvent réticents à signaler des cas d'intimidation

19 Steeves, Valerie. (2014) *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. Ottawa : HabiloMédias.

20 Ibid.



parce qu'ils estimaient que les enseignants étaient plus susceptibles d'aggraver la situation plus que nécessaire, possiblement en raison des politiques de tolérance zéro auxquelles ils sont liés²¹.

Cependant, les programmes d'intervention efficaces ont un certain nombre de caractéristiques en commun : ils incluent l'école dans son ensemble, ils offrent du soutien autant pour les victimes que les auteurs après un incident, et ils fonctionnent à différents niveaux (en classe, à l'école, ainsi qu'en lien avec les parents et la communauté)²². Les approches uniformisées et de tolérance zéro du traitement des conflits en ligne sont non seulement peu efficaces, mais elles peuvent être dommageables puisqu'elles empêchent les élèves de se tourner vers ce qui devrait être leur principale source d'aide et de soutien. Plutôt que de se concentrer sur la punition et la criminalisation, nous devons favoriser l'empathie des jeunes, leur apprendre à éviter les « pièges de l'empathie » des communications numériques, leur fournir des outils efficaces pour gérer leurs émotions et composer avec les conflits en ligne, et les sensibiliser au pouvoir qu'ont les parents d'enseigner aux enfants à se traiter avec respect.

Afin de combattre la cyberintimidation efficacement, nous devons faire un effort pour changer la culture dans laquelle elle se produit. Autant à l'école qu'à la maison, nous pouvons aider les enfants à comprendre que ce qui peut sembler « seulement une blague » peut avoir un important effet sur quelqu'un d'autre. Il est également important d'enseigner aux enfants que la cyberintimidation pourrait être moins courante qu'ils ne le pensent : les jeunes surestiment souvent la fréquence de l'intimidation, même si la plupart signalent que leurs propres expériences ont été positives²³. Ce fait est important puisque les recherches indiquent que lorsque les jeunes croient qu'un comportement intimidant est la norme, ils sont plus susceptibles d'adopter et de tolérer ce comportement, et que lorsque les jeunes sont informés de la rareté des cas d'intimidation, les taux d'intimidation chutent²⁴.

21 Steeves, Valerie. (2012) *Jeunes Canadiens dans un monde branché phase III : Discuter de la vie en ligne entre parents et jeunes*. Ottawa : HabiloMédias.

22 Craig, Wendy. Discours prononcé devant le Comité sénatorial permanent des droits de la personne, 12 décembre 2011.

23 *Teens, Kindness and Cruelty on Social Network Sites*. Pew Research Institute, 9 novembre 2011.

24 Craig, David W. et H. Wesley Perkins, *Assessing Bullying in New Jersey Secondary Schools: Applying the Social Norms Model to Adolescent Violence*, présenté à la 2008 National Conference on the Social Norms Approach, 22 juillet 2008.



Le guide de la cyberintimidation à l'intention des parents

Pour la plupart des jeunes, Internet c'est avant tout un lieu où développer des relations et si la majorité des interactions sociales sont positives, un nombre croissant de jeunes se servent de la technologie pour intimider et harceler les autres – un phénomène qui a pour nom « cyberintimidation ».

Le terme « cyberintimidation » est peut-être un peu trompeur. La définition traditionnelle de l'intimidation implique une inégalité de pouvoir ou de force entre les enfants qui intimident et les enfants qu'ils visent; or, plusieurs des actes que les adultes pourraient considérer comme de la cyberintimidation se produisent entre des jeunes ayant plus ou moins le même statut. Il peut aussi être difficile de déterminer qui intimide qui en matière de cyberintimidation. Enfin, une bonne partie des comportements abusifs observés dans les relations hors ligne peuvent aussi se produire dans l'espace virtuel et la technologie numérique peut même encourager ces comportements.

Quelle est sa fréquence?

Un peu plus du tiers des élèves canadiens déclarent que quelqu'un leur a dit quelque chose de méchant ou de cruel et un peu moins du tiers affirment que quelqu'un les a menacés en ligne (en disant quelque chose comme « Je vais te planter » ou « Tu vas en baver »). Environ un quart des élèves disent qu'ils ont été méchants envers quelqu'un en ligne.

Les parents ont un rôle important à jouer pour aider leurs enfants et adolescents à apprendre comment répondre à la cyberintimidation. En réalité, les parents sont les principales sources vers lesquelles se tournent les élèves pour obtenir de l'aide dans un cas de méchanceté en ligne.

Comment savoir si mon enfant est intimidé?

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, repli sur soi-même, loin des amis et activités habituelles.

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

- Soyez attentifs aux signes de détresse révélateurs d'une possible intimidation : par exemple, aller à l'école à contrecœur ou refuser d'utiliser un ordinateur.
- Écoutez votre enfant et donnez-lui des conseils s'il vous le demande. Posez-lui des questions régulièrement pour vous assurer que les choses vont mieux.
- Signalez les cas d'intimidation à votre fournisseur de service Internet ou cellulaire. La plupart des entreprises ont des politiques d'utilisation acceptable qui définissent clairement les privilèges et les lignes directrices pour les utilisateurs de leurs services, et des mesures peuvent être prises si ces lignes directrices ne sont pas respectées. Les fournisseurs devraient être en mesure de répondre aux cas de cyberintimidation sur leurs réseaux, ou vous aider à trouver le fournisseur de services approprié pour y répondre.
- Rapportez les incidents de harcèlement en ligne et de menaces physiques à la police. Certaines lois canadiennes peuvent s'appliquer à la cyberintimidation. Par exemple, le *Code criminel* considère comme un délit le fait de harceler une personne de manière répétée si on lui donne lieu de craindre pour sa sécurité ou celle de ses proches.



Nous devons également enseigner à nos enfants comment répondre à un intimidateur virtuel. Votre enfant a reçu un document intitulé *Quoi faire si quelqu'un est méchant avec toi en ligne*. Examinez-le ensemble et soulignez les points clés :

- ne pas contre-attaquer;
- conserver les preuves;
- en parler à quelqu'un;
- signaler le cas au site où cela s'est produit ou à la police si tu as peur, s'il est difficile d'aller à l'école ou de faire des activités que tu aimes, si tu es menacé physiquement, ou si quelqu'un te menace de publier quelque chose qui te blesserait ou t'humilierait.

Comment puis-je prévenir la cyberintimidation?

Nous pouvons minimiser les risques liés à l'utilisation d'Internet en ayant un échange ouvert et continu avec son enfant sur ses activités en ligne, et en établissant avec lui des règles qui évolueront avec son âge.

La recherche de HabiloMédias démontre que d'établir des règles familiales concernant Internet sur des points comme traiter les autres avec respect peut avoir un impact positif sur le comportement de vos enfants en ligne. (Cette fiche-conseil peut vous aider à partir du bon pied : http://habilomedias.ca/sites/mediasmarts/files/pdfs/tipsheet/Fiche-conseil_Entente_familiale_utilisation_Internet.pdf). Des études ont montré que le taux d'intimidation baisse lorsque les enfants comprennent qu'un geste est contraire aux règles et qu'ils savent comment signaler ce geste.

Dites à vos enfants de venir vous voir immédiatement s'ils se sentent mal à l'aise ou s'ils sont menacés en ligne. Ne tenez pas pour acquis que vos enfants le feront : seulement 8 pour cent des jeunes qui ont été victimes d'intimidation en ligne l'ont dit à leurs parents.

Encouragez vos enfants à prendre des mesures lorsqu'ils sont témoins d'un cas d'intimidation, ce qui ne veut pas nécessairement dire de confronter l'intimidateur : ils doivent tenir compte de ce qu'ils peuvent faire pour aider la personne intimidée et ne pas aggraver la situation, notamment :

- *consigner* l'intimidation en prenant des captures d'écran (voir le site www.commentcamarche.net/faq/398-capture-d-ecran pour des conseils sur la façon de faire) et signaler le cas si cela fera plus de bien que de tort;
- *aider la personne intimidée à se sentir mieux* et offrir de l'aide en privé (y compris de l'aide pour signaler le cas aux autorités : les jeunes qui sont intimidés hésitent souvent à le dire à des adultes);
- *tenter d'aider* autant la personne intimidée que celle qui intimide à se réconcilier;
- *confronter* l'intimidateur, soit en privé ou en public. S'il s'agit d'un ami, la meilleure façon de montrer que tu désapprouves son comportement est de ne pas faire pareil ou de ne pas l'encourager.

Enfin, pour lutter efficacement contre la cyberintimidation, il faut changer la culture dans laquelle elle s'exerce, en aidant d'abord les enfants à comprendre qu'un geste qui, pour eux, est « juste une blague » peut avoir un effet considérable sur une autre personne. Il est également important d'enseigner aux enfants que la cyberintimidation est peut-être moins répandue qu'ils le pensent : les jeunes surestiment souvent jusqu'à quel point l'intimidation est courante, même si la plupart d'entre eux disent que leurs expériences sont positives. Il est important de connaître les faits puisque les



recherches révèlent que lorsque les jeunes croient que l'intimidation est la norme, ils sont plus susceptibles d'adopter et de tolérer ce type de comportement – et que lorsqu'ils sont sensibilisés au fait que l'intimidation est plutôt *inhabituelle*, les taux d'intimidation diminuent.

Que devrais-je éviter de faire si mon enfant est intimidé en ligne?

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, tentez de ne pas réagir exagérément. N'interdisez pas à votre enfant l'accès à Internet dans l'espoir de supprimer la source du problème : pour votre enfant, cela signifie 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).

Autres comportements à éviter :

- leur dire de cesser les « commérages » ou le « cafardage »;
- leur dire de régler le problème eux-mêmes;
- leur reprocher d'être une cible;
- minimiser ou ignorer la situation.

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, visitez le site Web d'HabiloMédias : <http://habilomedias.ca/litt%C3%A9rature-num%C3%A9rique-et-%C3%A9ducation-aux-m%C3%A9dias/enjeux-num%C3%A9riques/cyberintimidation>.





Il existe trois principales façons de décider de ce qui est bien ou mal : les règles, les valeurs et l'éthique.

Image utilisée avec permission : <http://jennyhanlonconsulting.com/blog/tag/stanley-london-compass/>



Tu sais déjà ce que sont les règles : elles te disent quoi faire, ou plus souvent, ce qu'il ne faut pas faire. Plusieurs règles ne disent pas ce qui est bien ou mal, mais simplement comment faire pour que les choses aillent bien, comme les règles d'un jeu.

Source de l'image : <https://www.flickr.com/photos/gurvan/3451915895/>

Règle et lois

(1) Il est interdit, sauf autorisation légitime, d'agir à l'égard d'une personne sachant qu'elle se sent harcelée ou sans se soucier de ce qu'elle se sente harcelée si l'acte en question a pour effet de lui faire raisonnablement craindre — compte tenu du contexte — pour sa sécurité ou celle d'une de ses connaissances.

(2) Constitue un acte interdit aux termes du paragraphe (1), le fait, selon le cas, de :

- a) suivre cette personne ou une de ses connaissances de façon répétée;
- b) communiquer de façon répétée, même indirectement, avec cette personne ou une de ses connaissances;
- c) cerner ou surveiller sa maison d'habitation ou le lieu où cette personne ou une de ses connaissances réside, travaille, exerce son activité professionnelle ou se trouve;
- d) se comporter d'une manière menaçante à l'égard de cette personne ou d'un membre de sa famille.

Code criminel du Canada, article 264

Les lois sont les règles qu'un pays ou une province adoptent. Certaines lois, comme certaines règles, visent à s'assurer que les gens font la bonne chose.

Par exemple, la cyberintimidation peut aller à l'encontre de la loi au Canada si elle implique de faire des menaces ou de faire peur à quelqu'un (définie dans la section du Code criminel sur le harcèlement).

Source de l'image : Wikimedia Commons (domaine publique)

Règle et lois

facebook

Adresse courriel ou téléphone Mot de passe Connexion

Garder ma session active Mot de passe oublié?

Inscription
C'est gratuit (et ça le restera toujours)

Prénom Nom de famille

Email or mobile number

Choisir à nouveau l'adresse courriel ou le numéro de téléphone

Nouveau mot de passe

Anniversaire

Mois Année Pourquoi dois-je fournir ma date de naissance?

Femme Homme

En cliquant sur Inscription, vous acceptez nos Conditions et Politiques et que vous avez lu notre Politique d'utilisation des données, y compris notre Utilisation des cookies.

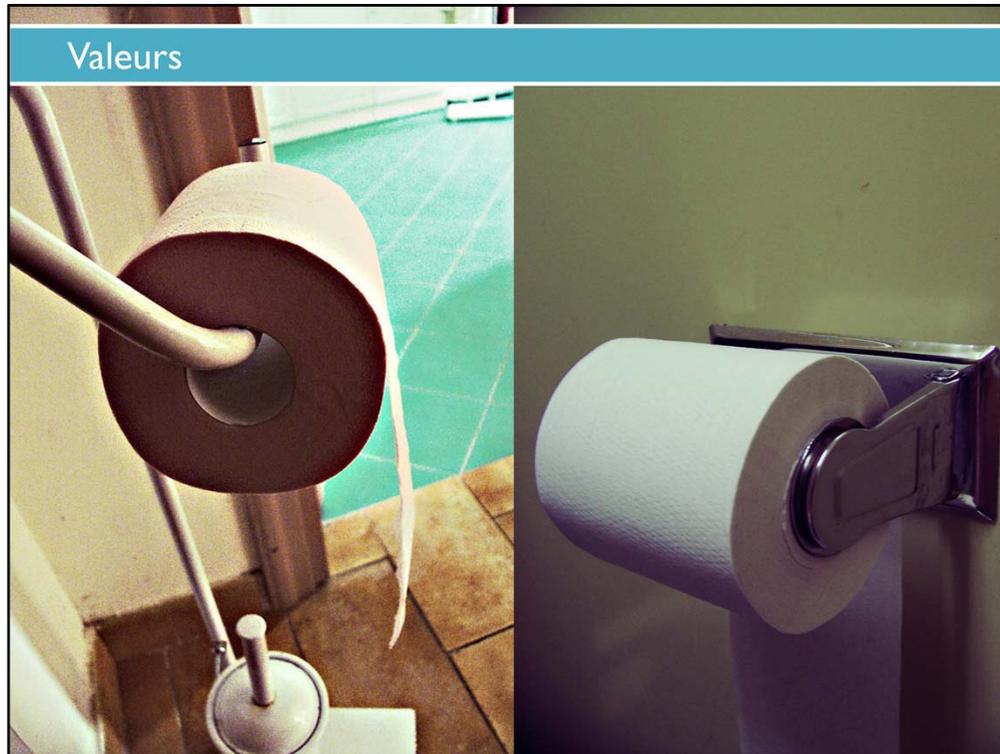
Créer une Page pour une célébrité, un groupe ou une entreprise.

« Facebook ne tolère pas l'intimidation et le harcèlement. Chacun peut s'exprimer mais nous réagissons fermement en cas de rapports de comportements abusifs à l'encontre d'individus. L'envoi répété d'invitations à entrer en contact ou de messages non sollicités est une forme de harcèlement... »

Si vous trouvez sur Facebook quelque chose qui semble être une violation de nos conditions, nous vous demandons de nous le signaler. Le fait de signaler du contenu ne garantit pas son retrait du site. »

Standards de la communauté Facebook

Un grand nombre d'applications et de plateformes en ligne ont leurs propres règles pour traiter de la cyberintimidation. Ces règles définissent généralement quel type de comportements elles considèrent comme inappropriés et aussi comment les utilisateurs peuvent en faire le signalement.



Les valeurs sont plus difficiles à déterminer que les règles. Essentiellement, les valeurs sont ce qu'un groupe de personne (qu'il s'agisse d'une famille ou d'un pays) considère comme important. Comme les règles, les valeurs n'ont rien à voir avec ce qui est bien ou mal, comme déterminer si ta famille fait passer le papier hygiénique par-dessus ou par-dessous le rouleau...

Source des images :

Papier par-dessus : CC Sara Fasullo

Papier par-dessous : CC A L

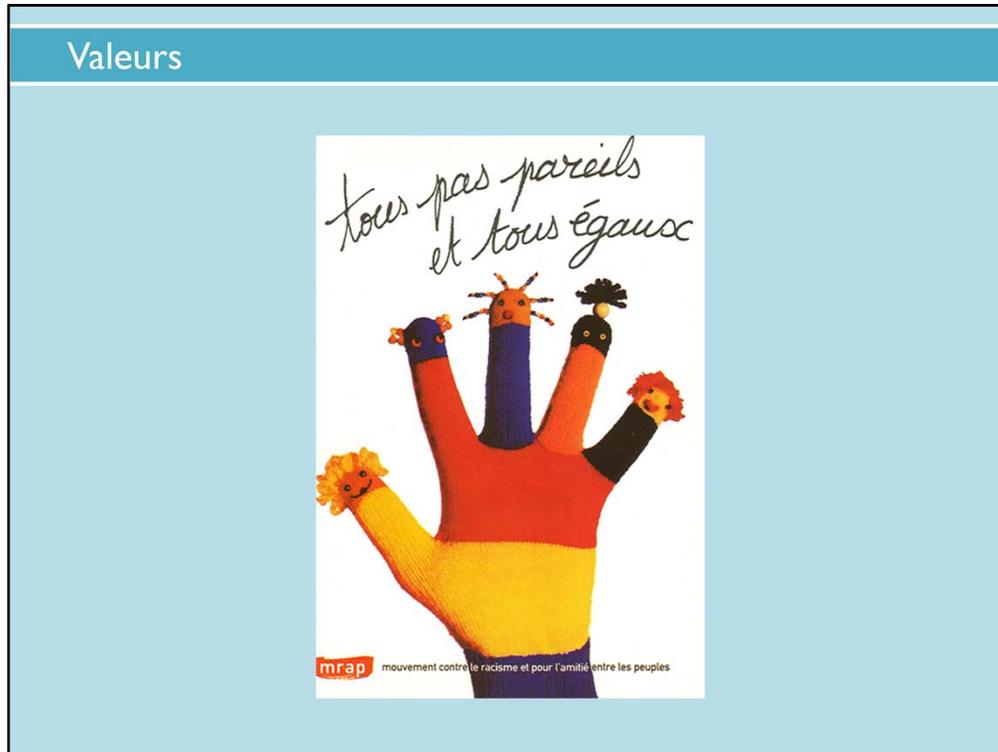


... ou si les gens de ta ville font la queue pour prendre l'autobus.

Source de l'image : CC [Frank Hank](#)



Mais nos valeurs ont un grand impact sur ce que nous *croions* qui est bien ou mal. Les enfants canadiens qui sont méchants avec quelqu'un en ligne ont dit principalement qu'ils ne faisaient que blaguer. Cependant, déterminer si un commentaire est une blague ou de l'intimidation dépend grandement des valeurs du groupe auquel vous appartenez. (Les enfants disent souvent, par exemple, que les parents et les enseignants considèrent des cas comme de l'intimidation alors que les enfants les considèrent comme des blagues.)



Contrairement aux règles, les valeurs ne sont habituellement pas quelque chose qui nous est dit : nous les apprenons principalement en observant les autres personnes du groupe pour avoir une idée des comportements perçus comme normaux et anormaux. Si nous croyons que quelque chose est normal, nous sommes moins susceptibles de penser que c'est mal. Mais parfois, nous avons une fausse idée de la normalité de certaines choses : 9 élèves sur 10 croient que l'intimidation est plus fréquente qu'elle ne l'est en réalité.

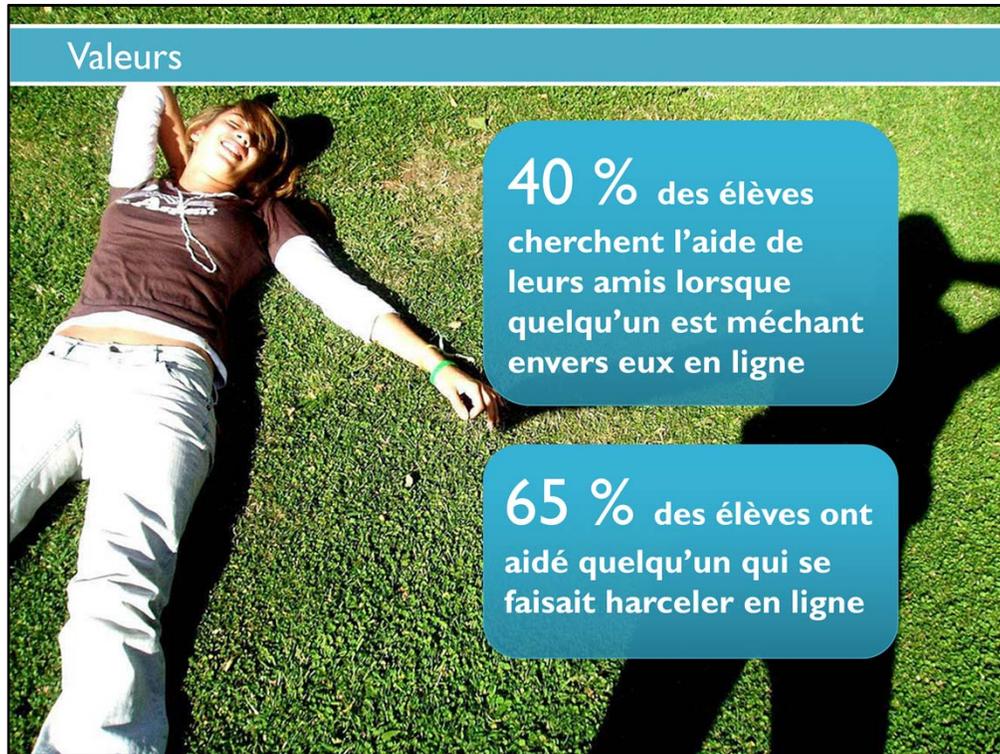
Source de l'image : CC Wikimedia Commons

<http://commons.wikimedia.org/wiki/File:MRAPPasPareils.png?uselang=fr>



Les endroits où nous passons notre temps en ligne ont également leurs propres valeurs et dans plusieurs d'entre eux, le racisme, le sexisme et les attitudes similaires sont normaux et même encouragés.

Cependant, la plupart du temps, nous ne réalisons pas le petit nombre de personnes qui adoptent en réalité ces valeurs. Les scientifiques ont découvert qu'il faut aussi peu que 10 pour cent d'un groupe pour changer les valeurs de ce groupe si ce 10 pour cent est convaincu de son opinion.



Nos valeurs, et les valeurs du groupe auquel nous appartenons, ont un grand impact sur ce que nous faisons lorsque nous sommes témoins de cyberintimidation également. Les enfants comptent beaucoup sur leurs amis lorsque des gens sont méchants avec eux en ligne, et la plupart des enfants ont aidé quelqu'un qui était intimidé en ligne.



La plupart des enfants décident de ce qu'ils doivent faire lorsqu'ils sont témoins d'intimidation selon trois questions.

La première question : « Est-ce seulement une blague ou cette personne va-t-elle trop loin? » En d'autres termes, c'est ce qui se produit en dehors de ce qui est permis par les valeurs du groupe.

Comme nous l'avons vu, la plupart des gens qui sont méchants en ligne considèrent qu'ils ne font que des blagues, et si un témoin est d'accord, il ne fera habituellement rien et peut même se joindre à l'action.

La deuxième question : « Qui est mon ami? » La plupart des enfants sont plus susceptibles de faire quelque chose pour aider leurs amis.

La troisième question découle de cette aide : « Si la victime n'est pas mon ami, quelle est ma responsabilité envers elle? » Les enfants qui estiment qu'il est important de tenir tête à l'intimidation, même si la personne intimidée n'est pas leur ami, sont ceux qui sont le plus susceptibles d'intervenir dans tous les cas.



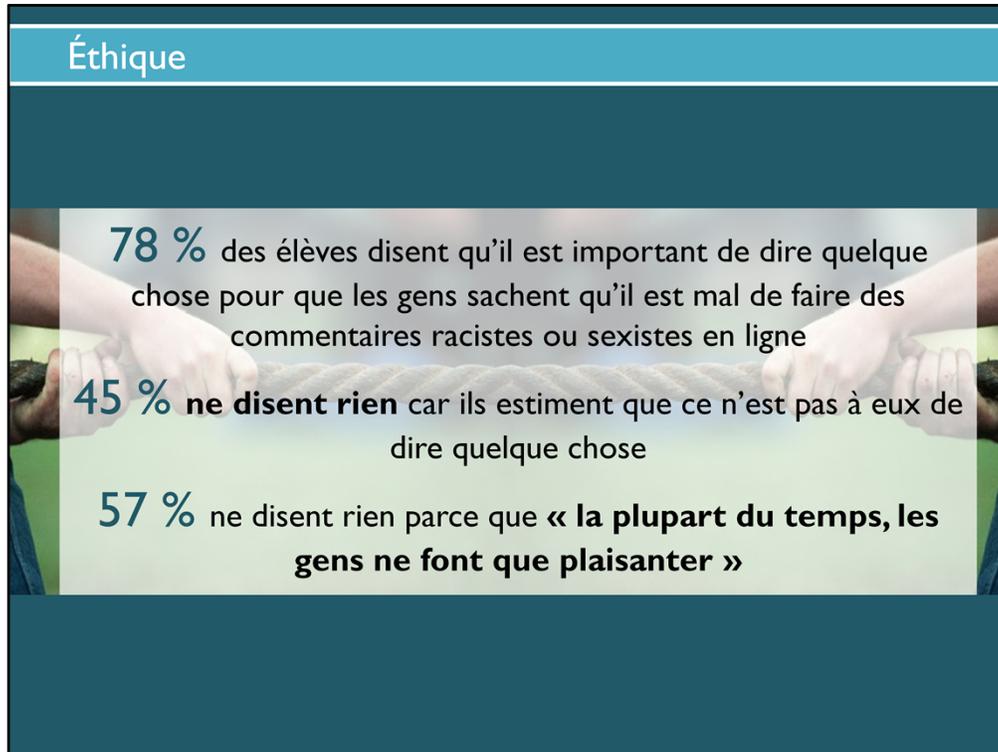
C'est un exemple de décision *éthique*, une décision fondée sur tes propres idées de ce qui est bien et mal.



Parfois, notre *éthique* peut être en désaccord avec les *valeurs* du groupe auquel nous appartenons...

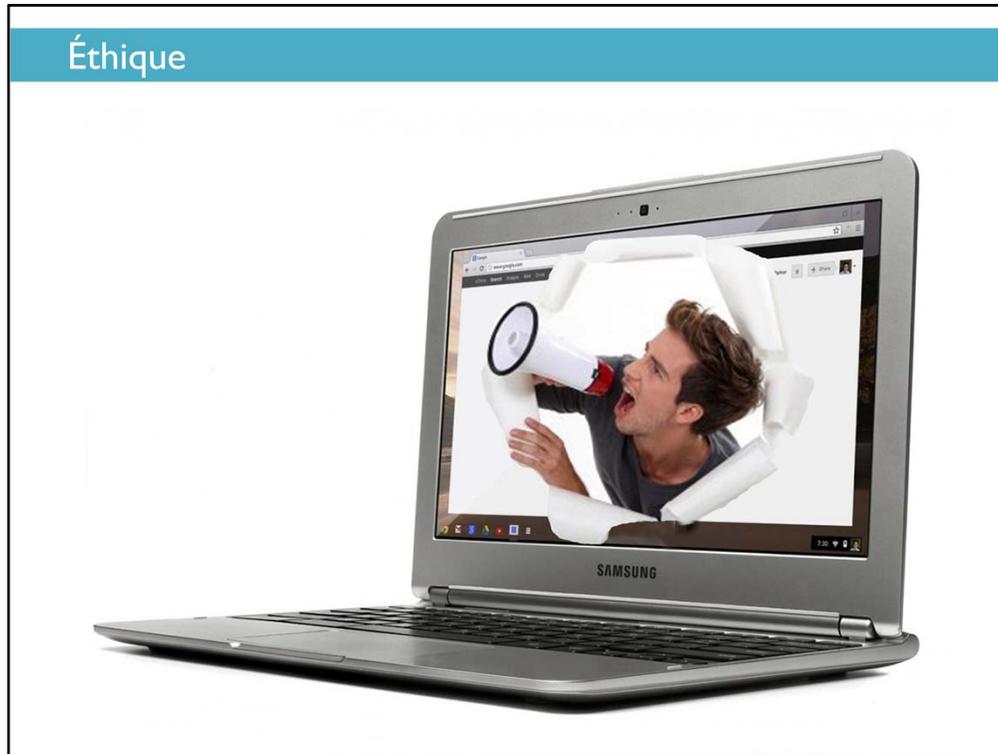


... et notre éthique peut nous amener à penser que les *règles* et les *lois* actuelles sont peut-être mal. Parfois, cela amène les lois à changer lorsque de plus en plus de gens sont d'accord avec ce point de vue.



Beaucoup d'enfants disent qu'ils estiment qu'ils devraient tenir tête au racisme et au sexisme en ligne, mais bon nombre d'entre eux ne le font pas parce qu'ils estiment que « ce n'est pas à eux » de le faire ou que les personnes impliquées « font seulement des blagues ».

Dans les deux cas, les valeurs des endroits où ils passent du temps en ligne leur disent de ne pas intervenir, même s'ils croient qu'il est approprié de le faire sur le plan *éthique*.



Toutefois, il est important de réaliser que nous pouvons changer les valeurs des groupes auxquels nous appartenons. Il faut se rappeler qu'il faut aussi peu que 10 pour cent d'un groupe pour changer les valeurs de ce dernier. Sur Internet, ta *voix* est tout aussi forte que celle de quelqu'un d'autre et *tu* as tout aussi le droit d'aider à décider des valeurs des endroits où tu passes ton temps.

Tâche d'évaluation : plan d'action

	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisation
<p>Utiliser</p> <p>Les compétences et les connaissances qui entrent dans la catégorie « utilisation » vont du savoir technique fondamental (utiliser des programmes informatiques comme des systèmes de traitement de texte, des navigateurs Web, des courriels, et d'autres outils de communication) aux capacités plus avancées pour accéder et utiliser les ressources du savoir, comme les moteurs de recherche et les bases données en ligne, et les technologies émergentes comme l'infonuagique.</p>	<p>Démontrer une compréhension de la différence entre être un spectateur passif et être un intervenant actif dans les situations de cyberintimidation</p> <p>Démontrer une connaissance des avantages des communications en ligne et être en mesure de composer avec des comportements en ligne qui pourrait le rendre mal à l'aise</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>
<p>Comprendre</p> <p>La notion de « comprendre » comprend reconnaître comment la technologie réseautée affecte notre comportement ainsi que nos perceptions, croyances et sentiments à propos du monde qui nous entoure.</p> <p>Comprendre nous prépare également pour une économie du savoir alors que nous développons des compétences en gestion de l'information pour trouver, évaluer et utiliser efficacement des renseignements pour communiquer, collaborer et résoudre les problèmes.</p>	<p>Démontrer une compréhension de la façon dont une personne intimidée en ligne se sent, de la façon dont la cyberintimidation est semblable ou différente de l'intimidation en personne, et des stratégies pour composer avec la cyberintimidation lorsqu'elle se produit</p> <p>Déterminer et communiquer les valeurs et les croyances qui affectent les choix sains</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>



	Attentes en matière d'apprentissage	Réalisation
<p>Créer</p> <p>Créer est la capacité de produire du contenu et de communiquer efficacement au moyen d'une variété d'outils médiatiques numériques. La création comprend être en mesure d'adopter ce que nous produisons pour différents contextes et publics, de créer et de communiquer au moyen de médias riches comme des images, des vidéos et du son, et de s'engager efficacement et de façon responsable à l'égard de contenu géré par l'utilisateur comme les blogues et les forums de discussion, les vidéos et le partage de photos, les jeux sociaux et d'autres formes de médias sociaux.</p> <p>La capacité de créer au moyen de médias numériques permet de s'assurer que les Canadiens sont des contributeurs actifs à la société numérique.</p>	<p>Participer à la société par une mobilisation virtuelle dans des actions démocratiques (p. ex. lobbying, pétitions, Parlement)</p>	<p>Insuffisante (R);</p> <p>Débutant (1);</p> <p>En développement (2);</p> <p>Compétent (3)</p> <p>Confiant (4)</p>

