

TELUS CyberFuté

Guide de discussion



Pour commencer

Le présent guide a été mis au point par HabiloMédias et TELUS en vue de soutenir les enseignants, les parents, les dirigeants communautaires et les mentors auprès des jeunes, en mobilisant les jeunes Canadiens à relever le défi lancé par [TELUS CyberFuté](#).

Le guide fournit des points de discussion et des activités visant à renforcer les compétences en matière de technologie numérique présentées dans les vidéos, les questionnaires et les bandes dessinées dans chaque partie du défi CyberFuté.



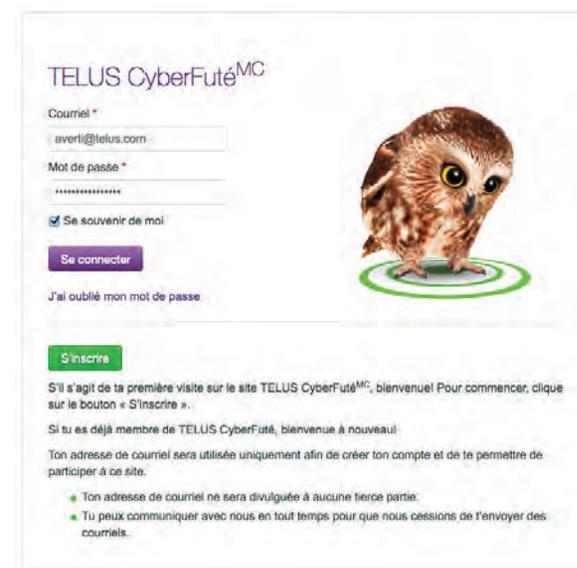
Si votre enfant est un nouveau participant à TELUS CyberFuté



Avant de commencer, rendez-vous au site [TELUS CyberFuté](#) pour l'inscrire au défi CyberFuté.

Une fois qu'il est inscrit, une icône défi CyberFuté s'affiche au milieu de la page web. Cliquez sur l'icône pour participer au défi CyberFuté. Une fois que vous aurez relevé le défi CyberFuté, vous pourrez imprimer un certificat de réussite et participer au concours Dons aux écoles.

Si votre enfant est déjà inscrit au défi TELUS CyberFuté



Ouvrez une session dans [TELUS CyberFuté](#) à l'aide de l'adresse électronique et du mot de passe que vous avez utilisés pour créer votre compte. Vous pouvez participer au défi CyberFuté autant de fois que vous le souhaitez.

Volets de TELUS CyberFuté traités dans ce guide

Défi TELUS CyberFuté

Le défi TELUS CyberFuté s'articule en trois volets :

- Volet 1 : Laisse une bonne impression
- Volet 2 : Fais les bons choix
- Volet 3 : Sois prudent

Ce guide de discussion vous aidera tout au long des diverses parties du questionnaire. Chaque partie commence par une vidéo, suivie d'une série de questions.

Bandes dessinées TELUS CyberFuté

Quatre bandes dessinées visant à réitérer les messages importants véhiculés par le défi TELUS CyberFuté.

Activités supplémentaires

HabiloMédias a fourni des activités supplémentaires auxquelles les jeunes peuvent prendre part pour en apprendre davantage sur la manière de protéger leur empreinte numérique.



Défi TELUS CyberFuté

Le défi CyberFuté

À l'école ou à la maison, pour naviguer sur Internet, tu utilises probablement un ordinateur, une tablette ou un téléphone intelligent. Le défi CyberFuté est une manière amusante de tester tes connaissances au moyen d'un jeu-questionnaire, qui t'aidera à comprendre comment protéger ton empreinte numérique.



Attention : ton empreinte numérique n'est pas comme celle que tu laisses dans le sable ou dans la neige et qui disparaît à la prochaine tempête. Sur Internet, ton empreinte est ineffaçable. Tout ce que tu y publies, peu importe où sur Internet, laisse des traces permanentes. Tape simplement ton nom dans Google et regarde les résultats : ils correspondent à ton empreinte numérique, qui ne fera que s'amplifier au fil du temps. Le jeu-questionnaire que nous te proposons t'apprendra à protéger ton empreinte numérique.

Dans le monde numérique, tout comme dans la vraie vie, tu dois savoir certaines choses non seulement pour protéger et respecter les autres, mais également pour te protéger toi-même et pour protéger ton empreinte numérique.

Le défi CyberFuté comporte trois volets :

- Laisse une bonne impression
- Fais les bons choix
- Sois prudent

Une fois que tu auras réussi ces trois volets, tu pourras imprimer ton certificat.

Amuse-toi bien!



Laisse une bonne impression

Non terminée



Fais les bons choix

Non terminée



Sois prudent

Non terminée

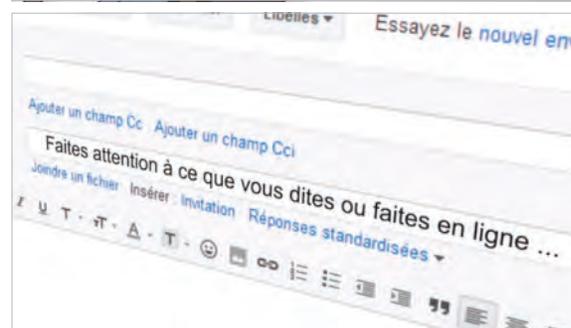


Volet 1 : Laisse une bonne impression

Sujets de discussion et questions

Une fois que vous avez regardé la vidéo et rempli le questionnaire pour ce volet du défi TELUS CyberFuté, posez les questions suivantes aux participants :

- Qu'entend-on par « tout ce que tu dis, fais ou affiches peut être vu par à peu près n'importe qui »? Pensez-vous que cela est vrai?
- Quels sont les sites que vous consultez ou les activités que vous pratiquez en ligne que vous considérez comme privés? (Cela peut inclure les courriels ou les messages instantanés, les publications sur les réseaux sociaux; les photos ou vidéos que vous envoyez à une personne en particulier; les activités que vous menez sur des appareils personnels, tels que des téléphones ou d'autres appareils de petite taille donnant accès à Internet comme les iPod touch; les données que nous stockons sur un téléphone mobile ou un iPod, telles que les photos ou les textes, qui ne sont envoyés à personne.)
- Dans quelle mesure vos activités pourraient-elles **ne pas** être aussi confidentielles que vous le pensez? (Les courriels, messages instantanés, photos ou vidéos que vous pouvez transférer et partager; les publications sur les médias sociaux qui peuvent être partagées et vues par des personnes qui, selon vous, ne pouvaient pas y avoir accès; même ceux que vous n'avez jamais publiés ou envoyés et que vous avez stockés dans votre appareil peuvent être exposés si quelqu'un parvient à avoir accès à votre ordinateur ou à votre téléphone.)
- Quelle impression votre nom d'utilisateur ou votre photo de profil donne aux autres sur votre personnalité? (Vos choix de mots et d'images peuvent dévoiler aux autres le genre de musique que vous aimez, les sports que vous pratiquez, vos passe-temps préférés ou l'endroit où vous vivez, mais ils peuvent également donner une mauvaise impression, ou attirer une attention non désirée, si votre nom d'utilisateur ou votre photo de profil donne une fausse idée de votre âge ou semble faire des allusions déplacées au sexe, à l'alcool ou à la drogue, par exemple. Choisissez un nom d'utilisateur ou une photo qui ne vous attirera pas d'attention indésirée, car vous ne savez jamais qui pourrait tomber dessus.)



- Seriez-vous en colère si quelqu'un les partageait ou les publiait sans vous en demander la permission? Pourquoi? Que feriez-vous pour résoudre le problème?
- Vrai ou faux : « c'est facile de trouver qui vous êtes vraiment en ligne »? Comment croyez-vous que l'on peut vous identifier en ligne même si vous tentez de dissimuler votre identité? (Les participants pourraient proposer une solution technique, comme envoyer une demande au site web, mais la plupart du temps, nous déterminons l'identité d'une personne au moyen des indices sociaux : si une personne est méchante avec vous en ligne, il s'agit souvent d'une personne qui se comporte également de la même manière dans la vie réelle.)

Expliquez à la fin de la vidéo (celle commençant par « Il y a quatre ou cinq ans, quelque chose s'est passé... ») qu'il s'agit d'une histoire vraie. Puis, posez les questions suivantes :

- Comment cette personne aurait-elle pu éviter cette situation? (Elle n'aurait pas dû écrire la publication qui « n'était pas vraie et qui était stupide » pour commencer, mais c'est le fait d'appuyer sur ce bouton et de publier cette information avant même qu'elle n'ait eu l'occasion d'y penser qui a aggravé le problème. Voici des moyens d'éviter ce genre de situation : prendre une pause pour « se calmer » avant de répondre à tout ce qui vous met en colère; parler à la personne concernée directement plutôt qu'en ligne si elle vous a énervé; et écrire un brouillon de ce que vous voulez dire à l'ordinateur ou sur papier pour vous donner un temps de réflexion sur ce que vous avez à dire avant de le publier.)
- Pensez-vous que la fille dans la vidéo a réagi de manière excessive en publiant son commentaire? Pourquoi?
- À votre avis, sa solution a-t-elle fonctionné? (Probablement, si elle a supprimé son compte avant que quiconque puisse voir sa publication. Il s'agit toutefois d'une solution drastique!)
- Quelles sont les autres solutions pour lesquelles elle aurait pu opter pour remédier à la situation? (Elle aurait pu publier des excuses, et s'excuser directement auprès de la personne ou des personnes auxquelles s'adressait sa publication. Elle aurait également pu leur parler en face à face pour s'excuser et régler le problème qui l'a mise en colère.)



Volet 2 : Fais les bons choix

Sujets de discussion et questions

Après avoir regardé la vidéo et rempli le questionnaire pour ce volet du défi CyberFuté, posez les questions suivantes aux participants :

- Que signifie la phrase « lorsque tu es en ligne, tu as beaucoup de pouvoir »? Quels types de pouvoirs détenez-vous lorsque vous êtes en ligne, et en quoi sont-ils différents de ceux que vous détenez lorsque vous n'êtes pas en ligne? (Ce n'est pas si différent – vous pouvez aussi avoir une influence sur la manière dont les personnes se sentent lorsque vous n'êtes pas en ligne – mais ce que vous publiez en ligne peut produire un effet à plus long terme, atteindre plus de personnes et avoir plus de conséquences que ce que vous pensiez.)
- Il est facile de voir que partager quelque chose, comme une photo gênante, peut blesser une personne, mais comment pourriez-vous la blesser en l'identifiant sur une photo? (Vous pourriez nuire à sa réputation si la photo la montre en train de faire quelque chose ou à un endroit qu'elle ne veut pas partager avec d'autres personnes.)
- Pouvez-vous penser à d'autres raisons pour lesquelles une personne pourrait demander à ce qu'on supprime son identification d'une photo? (Mis à part le fait de publier des photos qui sont gênantes, les personnes pourraient ne pas vouloir être identifiées sur des photos pour le simple fait de protéger leur vie privée. Il faut donc demander la permission à vos amis, en signe de respect, avant de les identifier.)
- Beaucoup de personnes pensent que télécharger ou copier des fichiers n'est pas aussi grave que de les voler. Pourquoi? (Vous n'accaparez pas un objet physique; le sentiment de risque ou de danger est très faible, en comparaison avec le vol d'un objet physique, cela semble moins grave.)
- Si une copie de fichier n'est pas quelque chose de physique, quel mal y a-t-il à cela? (Les artistes et les autres créateurs font des profits grâce à leur travail. Même si faire de l'argent ne constitue pas la principale raison pour laquelle un artiste crée quelque chose, il s'agit probablement d'un facteur non négligeable, ou du moins, nécessaire pour qu'il puisse produire davantage. Un nombre considérable d'artistes offre leur travail, en tout ou en partie, gratuitement, mais le droit de contrôler ce qui est fait de son travail revient à l'artiste.)



Expliquez que l'histoire qui commence par « Bien des personnes... » est une histoire vraie. Puis, posez les questions suivantes :

- Selon vous, est-il vrai que des personnes « se cachent derrière l'anonymat » pour faire et dire des choses blessantes?
- Pourquoi pensez-vous que des personnes se comportent différemment en ligne qu'en réalité? (Par exemple, il est plus difficile de sentir de la compassion pour une personne lorsque vous ne pouvez pas voir son visage et savoir ce qu'elle ressent; ce que nous faisons en ligne peut également sembler moins réel puisque c'est comme seulement une image à un écran – vous pourriez avoir l'impression de regarder une vidéo ou de jouer à un jeu, plutôt que d'interagir avec des personnes réelles; et vous pouvez aussi avoir l'impression que la manière dont vous agissez en ligne n'engendre pas de conséquences, car les personnes en face de vous pourraient ne pas vous connaître.)
- Si quelqu'un vous adresse un commentaire blessant en ligne, est-ce une bonne idée de leur en parler? (Il pourrait s'agir d'une des manières les plus efficaces de gérer un conflit en ligne, notamment dans le cas d'un simple malentendu. De plus, avoir une conversation face à face permet à la personne de comprendre comment ce qu'elle a dit ou fait vous a affecté. Toutefois, lorsque le problème est plus grave, ou que vous ne vous sentez pas à l'aise pour engager une conversation en personne, il est préférable de demander conseil à un adulte en qui vous avez confiance.)
- Pouvez-vous me dire comment vous prendriez la défense d'une personne qui est la cible de comportements blessants en ligne? (En fonction des circonstances, il existe de nombreux moyens de répondre. Demander en privé à la personne ciblée si elle souhaite que vous interveniez en public est un bon début : parfois, le simple fait de lui faire savoir que vous êtes de son côté suffit. Vous pouvez également parler à la personne qui a un comportement blessant en privé, au lieu de la confronter en public, pour éviter qu'elle se sente attaquée. Avant de faire quoi que ce soit, vous pouvez également parler à un adulte en qui vous avez confiance pour obtenir des conseils quant à la meilleure réponse à apporter au problème.)



Volet 3 : Sois prudent

Sujets de discussion et questions

Après avoir regardé la vidéo et rempli le questionnaire pour ce volet du défi CyberFuté, posez les questions suivantes aux participants

- Êtes-vous d'avis que « la plupart du temps, les gens en ligne sont gentils entre eux »? Si votre réponse est négative, pourquoi n'êtes-vous pas de cet avis? Pouvez-vous donner des exemples d'endroits ou de situations en ligne où les personnes ont souvent du mal à s'entendre?

Expliquez que l'histoire dans la vidéo qui commence par « Une fille que je connais... » est une histoire vraie. Puis, posez les questions suivantes :

- Pensez-vous que la fille qui a affiché la photo l'a fait par méchanceté? Pourquoi? Si oui, pensez-vous qu'elle sentait qu'elle avait une bonne raison de le faire? Quelle aurait pu être sa raison? Pensez-vous qu'une des raisons possibles pourrait justifier ce qu'elle a fait? Pourquoi? (La plupart du temps, les internautes adoptent un comportement blessant envers les autres, car ils ne pensent pas aux éventuelles conséquences. Ils pensent peut-être que c'est drôle et partent du principe que tout le monde ferait la même chose ou ils agissent ainsi, car ils sont furieux à l'égard d'une personne et veulent se venger. Il est souvent difficile de déterminer exactement qui a commis la « faute » lorsque des personnes s'impliquent dans des conflits et ouvrent les hostilités en ligne. Autant de bonnes raisons pour pardonner à quelqu'un pour avoir agi d'une manière qui vous a contrarié, mais cela ne signifie pas pour autant que son comportement est correct.)
- Connaissez-vous quelqu'un qui a vécu ce genre de situation? Si oui, quelle attitude cette personne a-t-elle adoptée dans une telle situation?
- Dans l'histoire racontée dans la vidéo, qu'est-ce qui était pire, selon vous, l'amie de la fille qui a affiché la photo ou les autres personnes qui ont publié des commentaires désagréables à ce propos? Pourquoi?
- Avez-vous déjà été dans une situation où vous avez dû défendre ou aider quelqu'un en ligne? Sans donner de nom, pouvez-vous décrire la situation et ce que vous avez fait? Cela a-t-il fonctionné?
- Pensez-vous que la fille qui a raconté l'histoire a réagi de la bonne manière



en demandant à son amie d'enlever la photo? (C'est ainsi que réagissent la majorité des personnes lorsqu'il y a une photo, vidéo, etc. en ligne qu'ils n'aiment pas, et en règle générale, cela fonctionne. Il est toujours bon de partir du principe que l'autre personne n'avait aucune intention de faire du mal à qui que ce soit en agissant ainsi.)

- Pensez-vous que l'amie de la fille a réagi de la bonne manière en publiant une avalanche de commentaires positifs sur la page de son amie au lieu de s'en prendre aux personnes qui ont initialement publié la photo ou fait des commentaires blessants?
- Peut-on empirer les choses en tentant d'aider quelqu'un dans une telle situation? (Parfois, cela peut faire qu'une situation gênante attirera davantage l'attention du public, et lorsqu'il y a un conflit entre deux personnes, la situation peut s'aggraver si leurs amis commencent à prendre parti.)
- Comment pouvez-vous décider si vous devez défendre ou non quelqu'un? (Lorsqu'un conflit fait surface en ligne, il est toujours bon de parler à la personne en privé dans un premier temps, pour lui faire savoir que vous êtes de son côté avant de lui demander si elle veut que vous preniez sa défense en public. Si vous voulez apporter votre soutien, mais que vous n'êtes pas sûr de savoir quoi faire, demander l'avis d'un adulte en qui vous avez confiance est un autre bon moyen de vous aider à déterminer la meilleure manière de répondre.)
- Si vous utilisez des réseaux sociaux, tels que Facebook, avez-vous vérifié vos paramètres de confidentialité? Si oui, comment avez-vous décidé des paramètres à utiliser? Pensez-vous que les paramètres de confidentialité constituent un moyen approprié de contrôler les personnes qui ont accès à vos publications? (Gardez à l'esprit que les paramètres de confidentialité n'empêchent pas ces personnes de partager ou de copier ce que vous publiez.)
- Combien d'entre vous partagent avec d'autres les mots de passe de leur compte de médias sociaux par exemple? En quelles circonstances pouvez-vous partager un mot de passe? Quels sont certains des risques que vous courez en partageant votre mot de passe avec un(e) ami(e) ou un(e) petit(e) ami(e)? (Si vous vous disputez ou si vous rompez, ils auront accès à de l'information que vous aimeriez peut-être garder privée.)

Bandes dessinées TELUS CyberFuté

Remarque : Vous pouvez consulter les bandes dessinées en sélectionnant l'onglet Bandes dessinées. Vous pourrez voir la première bande dessinée « Jouer dur » avant de commencer le défi TELUS CyberFuté. Chacune des trois bandes dessinées suivantes pourra être consultée lorsque vous aurez terminé le volet du défi CyberFuté qui y est associé.

Bandes dessinées TELUS CyberFuté

Découvre ces bandes dessinées pour apprendre en t'amusant comment toi et tes amis pouvez protéger votre empreinte numérique.

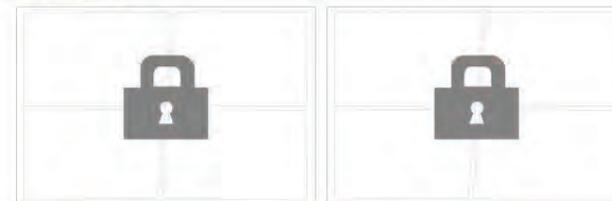
Jouer dur



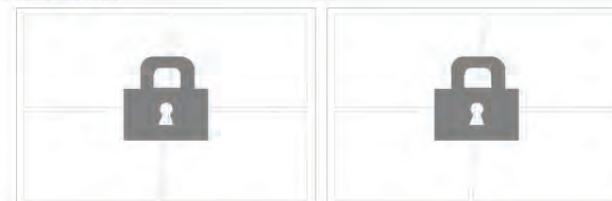
Entrer dans le personnage



Responsabilité



Sauver la face



Si tu as des idées de nouvelles bandes dessinées, communique avec nous par courriel, à cyberfute@telus.com.

Jouer dur

Sujet de discussion et questions

- Combien d'entre vous jouent à des jeux en ligne? Avez-vous déjà vu des personnes se mettre en colère contre d'autres joueurs?
- Quel élément dans le jeu peut susciter de la colère chez les personnes? (Beaucoup d'entre nous prennent la compétition dans le jeu au sérieux. Lorsqu'il s'agit de jeux dans lesquels vous vous construisez un personnage ou une réputation au fil du temps, cela peut être encore pire, car vous avez l'impression de vous y être tellement investi. Aussi, tout ce qui peut nous empêcher de ressentir de la compassion lorsque nous sommes en contact avec des personnes en ligne, à savoir, l'absence du ton de voix et du langage corporel, l'effet de distanciation que produit l'écran, s'applique également aux jeux.)
- Violette (la fille aux cheveux roses) est surprise lorsque Laura la traite d'intimidatrice. Pensez-vous qu'il est possible d'intimider quelqu'un sans en avoir l'intention ou sans en avoir conscience?
- Dans cette histoire, Violette croyait qu'elle disait simplement des mots, que ça faisait partie du jeu. Qu'est-ce qui a fait qu'elle s'est sentie comme une intimidatrice et qu'elle s'en est voulue? (Lorsqu'elle s'est rendu compte que l'autre joueur Samir était beaucoup plus jeune qu'elle.)
- Pourquoi les jeux et les autres médias numériques font en sorte que ce type de situation survient plus souvent? (Lorsque vous êtes en ligne vous ne savez pas exactement à qui vous vous adressez. Ce que vous dites ou faites pourrait blesser les autres bien plus que vous ne l'imaginez.)
- Dans cette histoire, Violette s'excuse auprès des parents de Samir lorsqu'elle se rend compte de la manière dont elle a agi. Pensez-vous que c'était la bonne chose à faire? Pourquoi ou pourquoi pas? Qu'aurait-elle pu faire d'autre, et quels en auraient été les points positifs et les points négatifs? (Par exemple, elle aurait pu rejeter la faute sur quelqu'un d'autre, mais elle se serait probablement sentie encore plus coupable et cela se serait retourné contre elle. Il n'est en général pas très difficile de trouver l'identité d'une personne en ligne.)



Exercice de jeu de rôle

Choisissez deux participants. Dites au participant A d'imaginer qu'il est un joueur expérimenté d'un jeu en ligne et dites au participant B d'imaginer qu'il joue pour la première fois. Le participant A voit le participant B apparaître dans le jeu et l'attaque : le participant B, qui commence à peine à apprendre les règles du jeu, n'est pas en mesure de se défendre et son personnage meurt. Son personnage réapparaît au même endroit quelques secondes plus tard et le participant A tue son personnage encore une fois. Lorsque son personnage réapparaît de nouveau, il dit au participant A (au moyen du clavardage) « Arrête de me tirer dessus, je suis en train d'apprendre à jouer ».

- **Demandez au participant A :** Penses-tu que ton comportement dans le scénario était approprié? Pourquoi était-il approprié ou pas? Le fait que le participant B était à peine en train d'apprendre à jouer change-t-il la donne?
- **Demandez au participant B :** Comment penses-tu que tu te sentirais si cela t'arrivait? Penses-tu que tu voudrais continuer à jouer avec le participant A?

Ensuite, demandez aux participants A et B de commencer le jeu de rôle et de poursuivre la conversation après que le participant B a déclaré « Arrête de me tirer dessus ». Interrompez-les de temps à autre pour demander l'avis au reste du groupe :

- Le participant A doit-il s'excuser?
- Le participant B est-il trop sensible?
- Est-ce important si le comportement du participant A ne respecte pas les règles du jeu?
- Cela importe-t-il si le comportement du participant A respecte les règles du jeu, mais qu'il est considéré comme un « mauvais joueur » par la plupart des autres joueurs?
- Quelle est la meilleure manière de régler leur problème?

Entrer dans le personnage

Sujets de discussion et questions

- Dans la bande dessinée, pourquoi Laura était-elle capable de voler le personnage de Violette? (Violette a donné à J-F son mot de passe pour qu'il puisse ouvrir une session en son nom, mais il a oublié de fermer sa session.)
- Combien d'entre vous ont déjà communiqué leur mot de passe? À qui l'avez-vous communiqué (amis, petit(e)s ami(e)s, parents)? Quels autres problèmes pourriez-vous avoir si vous communiquez votre mot de passe? (À titre d'exemple, ces personnes pourraient se faire passer pour vous, partager des choses qui étaient censées rester privées ou découvrir des choses que vous ne vouliez pas qu'elles sachent.)
- Existe-t-il des situations où vous devriez communiquer votre mot de passe? (À titre d'exemple, si vos parents vous demandent votre mot de passe, vous devriez probablement leur donner, mais vous pouvez leur demander de ne l'utiliser qu'en cas d'extrême urgence.)
- Dans cette histoire, Violette veut pirater le compte de Laura pour se venger. Pourquoi s'agit-il d'une mauvaise idée? (La plupart du temps, rendre la pareille lorsque vous êtes en colère contre quelqu'un en ligne ne fera qu'empirer le conflit. De plus, pirater le compte de Laura va probablement à l'encontre des règles du jeu, et cela pourrait déboucher sur l'exclusion de Violette.)
- Pourquoi est-ce une meilleure idée de signaler le comportement de Laura à un administrateur du jeu? (L'administrateur pourrait être en mesure de régler le problème, et soumettre une plainte permettra de laisser une « trace écrite » expliquant ce qui s'est réellement déroulé.)



Exercice de jeu de rôle

Choisissez deux participants. Dites au participant A d'imaginer qu'il aime télécharger des vidéos de lui-même pratiquant une activité telle que des mouvements de danse ou des figures de planche à roulettes, et que le participant B laisse souvent des commentaires désagréables sur la vidéo. Dites-lui ensuite d'imaginer qu'il trouve le laboratoire de l'école où le participant B a laissé la session de son compte Facebook ouverte (ou un service similaire, si les participants sont trop jeunes pour avoir un compte sur Facebook, commencez par déterminer les médias sociaux ou les autres communautés en ligne qu'ils utilisent).

- **Demandez au participant A :** Que devrais-tu faire? Pourquoi?
- **Demandez au participant B :** Comment te sentiras-tu si le participant A envoyait des messages désagréables en se faisant passer pour toi, avait changé ton mot de passe ou t'avait bloqué de ton propre compte?

Maintenant, demandez aux participants A et B de commencer le jeu de rôle et de poursuivre la conversation après que le participant B a découvert que le participant A l'a bloqué de son compte. Interrompez-les de temps à autre pour demander l'avis du reste du groupe :

- Le fait que le participant B ait dit ou fait des choses blessantes au participant A par le passé peut-il justifier ou non son comportement?
- Comment les actions du participant A (envoyer des messages désagréables, etc.) ont-elles des conséquences sur d'autres personnes, mis à part celles concernées?
- Le fait que le participant B a fait quelque chose qui était permis par les règles à la différence du participant A change-t-il la donne? (À moins qu'ils ne soient vraiment répréhensibles, par exemple avoir recours à un langage raciste ou à des menaces, faire des commentaires négatifs sur une vidéo est autorisé; usurper l'identité de quelqu'un sur Facebook ne l'est pas.)
- Êtes-vous d'accord avec l'idée qu'on ne combat pas le mal par le mal? Selon vous, comment cette idée s'applique-t-elle à cette situation?
- Quelle est la meilleure manière de régler leur problème?

Responsabilité

Sujets de discussion et questions

- Pourquoi la vidéo a-t-elle été retirée du site? (Le groupe a utilisé une partie d'une chanson soumise à des droits d'auteur et qui a été détectée par un programme qui reconnaît le contenu protégé par le droit d'auteur.)
- Ce qu'a fait Max était-il vraiment grave, ou cela transgressait-il simplement les règles du site? (En utilisant la chanson sans autorisation ou licence, il ne respectait pas le travail du groupe qui l'avait créé.)
- Comment J-F a-t-il réussi à remettre la vidéo sur le site? (Il a demandé au groupe la permission d'utiliser la chanson.)
- Qu'aurait-il pu faire d'autre? (Certaines réponses représenteront probablement des variations de « mentionner le groupe original ». Expliquez que mentionner le nom du groupe est important, mais que ce n'est pas suffisant : pour la majorité des utilisations, vous avez besoin de la permission du titulaire des droits d'auteur.)
- Bon nombre de musiciens connus utilisent des parties d'autres chansons dans leur travail. Pourquoi ce qu'a fait Max dans cette histoire est-il différent? (Certains musiciens s'inspirent de chansons ou d'autres morceaux qui sont offerts gratuitement dans le « domaine public ». Il s'agit de morceaux qui n'appartiennent à personne, soit parce qu'ils sont anciens ou parce que le créateur a décidé de renoncer aux droits d'auteur : la plupart des chansons de folk et des morceaux de musique classique appartiennent au domaine public. Lorsque les musiciens utilisent la musique d'autres personnes qui est encore soumise à des droits d'auteurs, comme lorsque des musiciens de hip-hop utilisent des extraits de morceaux modernes dans leurs chansons, ils paient des droits pour ce faire.)



Exercice de jeu de rôle

Choisissez deux participants. Dites au participant A d'imaginer qu'il est musicien et qu'il produit des vidéos de lui-même jouant ses chansons avant de les télécharger vers un site de partage de vidéos. Il découvre que le participant B a pris une de ses chansons et l'a utilisée comme musique de fond pour un jeu vidéo qu'il a créé et qu'il vend en ligne.

- **Demandez au participant A :** Comment penses-tu que tu te sentiras? Que ferais-tu en conséquence?
- **Demandez au participant B :** Pourquoi pourrais-tu penser que tu pouvais utiliser la musique du participant A sans demander sa permission?

Ensuite, demandez aux participants A et B de commencer le jeu de rôle et de poursuivre la conversation après que le participant A ait découvert que le participant B a utilisé ses chansons pour le jeu. Interrompez-les de temps à autre pour demander l'avis au reste du groupe :

- Le fait que le participant A ne demandait pas d'argent pour sa musique changeait-il les choses? Le fait que le participant B demande de l'argent pour le jeu change-t-il les choses?
- Si le participant B reconnaît le mérite du participant A et que le jeu connaît du succès, la musique du participant A pourrait toucher un plus grand public qu'avec seulement ses vidéos. Cela serait-il acceptable? Est-ce plus important que l'idée que le participant A devrait avoir le contrôle de l'usage qui est fait de son travail?
- Quelle est la meilleure manière de régler leur problème?

Sauver la face

Sujets de discussion et questions

- Étant donné que Sasha voulait qu'on voie ses photos, pourquoi était-elle fâchée de l'usage qu'en a fait Max? (Il a partagé ses photos sans sa permission, et d'une manière qui a changé le contexte, donnant l'impression qu'il se moquait d'elle.)
- Lorsque Sasha a publié la photo, ses paramètres de confidentialité étaient définis à « public », ce qui signifiait que quiconque utilisant son réseau social (pas uniquement ses amis) pouvait la voir. Le geste de Max a-t-il rendu la photo plus publique qu'elle ne l'était déjà? (Pas vraiment – il existe beaucoup plus de personnes sur des sites tels que Facebook qu'à l'école de Sasha – mais ce qu'il a fait aurait pu exposer la photo à plus de personnes qu'elle connaissait.)
- Connaissez-vous quelqu'un dont la photo ou la vidéo a été partagée sans le vouloir? Quelles sont par exemple les choses qu'une personne ne souhaiterait pas partager? (Des photos ou d'autres choses qui sont gênantes ou d'ordre privé; des choses qui pourraient vous attirer des ennuis avec vos parents, vos enseignants ou vos amis.)
- Quelles sont certaines des raisons pour lesquelles certains pourraient partager de l'information censée rester privée? (Pour plaisanter ou faire une farce, pour blesser ou rendre la pareille à une personne, pour se vanter ou se mettre en avant devant ses amis, ou parce que partager cette information profite à la personne même si cela blesse quelqu'un d'autre.)
- Est-ce différent de partager quelque chose qui était partiellement public au début? Par exemple, s'il s'agissait d'une publication sur Facebook que vos amis pouvaient consulter, mais qui n'est pas entièrement rendue publique? (Cela pourrait ne pas être si grave, mais il s'agit toutefois d'un manque de respect à l'égard de la personne à qui appartient la photo : elle a pris la décision de la partager avec certaines personnes, il n'est donc pas acceptable de permettre à d'autres personnes d'y avoir accès.)



Exercice de jeu de rôle

Choisissez deux participants. Dites au participant A d'imaginer qu'il a pris une belle photo de lui-même, mais sur laquelle les cheveux du participant B sont dressés sur sa tête d'une manière qui n'est pas à son avantage. Il pense que le participant B sera contrarié s'il partage la photo et qu'il refusera si on lui demande la permission, mais comme ils sont dans les bras l'un de l'autre, il est impossible de recadrer la photo et de couper le participant B.

■ **Demandez au participant A :** Devrais-tu la publier?
Que peux-tu faire pour l'arranger?

■ **Demandez au participant B :** Comment te sentiras-tu d'apprendre que la photo a été publiée? Y a-t-il quelque chose que tu aurais aimé que le participant A fasse?

Ensuite, demandez aux participants A et B de commencer le jeu de rôle et de poursuivre la conversation après que le participant B a découvert que le participant A a affiché la photo. Interrompez-les de temps à autre pour demander aux autres participants leur avis :

- Est-ce normal que le participant B se sente en colère? Pourquoi ou pourquoi pas?
- Dans quelle mesure le comportement du participant A pourrait-il nuire au participant B à l'avenir? Pensez-vous que les amis du participant B pourraient par la suite le traiter différemment, ou se comporter différemment en sa présence?
- Y a-t-il une différence si le participant A ne partage la photo qu'avec les personnes qui ne connaissent pas le participant B?
- Si le participant A considère que c'est son droit de faire ce qu'il veut de sa propre photo, sa décision l'emporte-t-elle sur le droit du participant B de ne pas se sentir embarrassé?
- Êtes-vous d'accord avec le principe selon lequel vous devriez « traiter les autres comme vous voudriez qu'ils vous traitent »? Selon vous, comment ce principe s'applique-t-il à cette situation?
- Quelle est la meilleure manière de régler leur problème?

Activités

Voici quelques activités amusantes que vous pouvez utiliser pour présenter ou compléter le contenu des vidéos, des questionnaires et des bandes dessinées.

Intentions cachées

Il s'agit d'un jeu rapide sur la manière de protéger votre mot de passe. Un participant joue le rôle d'une célébrité (il peut s'agir d'une personnalité réelle qu'il choisit, d'un personnage issu de son imagination ou d'une version « connue » de lui-même) pendant que l'autre participant lui pose des questions dans le cadre d'une entrevue d'une émission de type talk-show. Dites à la célébrité que l'intervieweur a des intentions cachées, sans en dire plus. Mettez seulement l'intervieweur au fait de ses intentions cachées pour le jeu qui consistent à ce que la célébrité lui confie les renseignements suivants :

- La date complète de son anniversaire
- Le nom de son animal de compagnie d'enfance
- Le nom de jeune fille de sa mère
- Sa couleur préférée
- Un mot en particulier que vous avez choisi (choisissez un mot original, tel que « goyave » ou « Wisconsin »)

Alors que le défi de faire dire à la « célébrité » un mot inhabituel était pour le plaisir, les autres renseignements que l'intervieweur voulait obtenir représentent des types de renseignements qui sont communément utilisés pour les mots de passe et les questions de sécurité en ligne. Une fois le jeu fini, expliquez aux participants que même s'ils utilisent un mot de passe sécurisé, ils n'ont aucun intérêt à le partager avec les autres. Ils devraient également se montrer prudents à l'heure de révéler des renseignements personnels qu'on pourrait leur demander pour remplacer un mot de passe oublié, comme les renseignements cités ci-dessus, car si une autre personne en prend connaissance, elle pourrait se faire passer pour eux et « remplacer » leur mot de passe.

Armoiries

Donnez à chaque participant une feuille de papier et des outils pour dessiner. (Si vous le souhaitez, vous pouvez leur fournir un modèle comme celui-ci : <http://karenswhimsy.com/public-domain-images/coat-of-arms-template/images/coat-of-arms-template-3.pdf>). Demandez à chaque participant de réfléchir à quatre caractéristiques qui les définissent et dont ils sont fiers : des traits de personnalité (tels que la bonté ou le courage), des compétences ou des réalisations, puis de dessiner un symbole pour représenter chacune de ces caractéristiques dans leurs armoiries. Ensuite, demandez aux participants de réfléchir à la mesure dans laquelle leur profil dans les médias sociaux et dans les autres activités en ligne reflète les mêmes descriptions positives que celles de leurs armoiries.

Ange ou démon

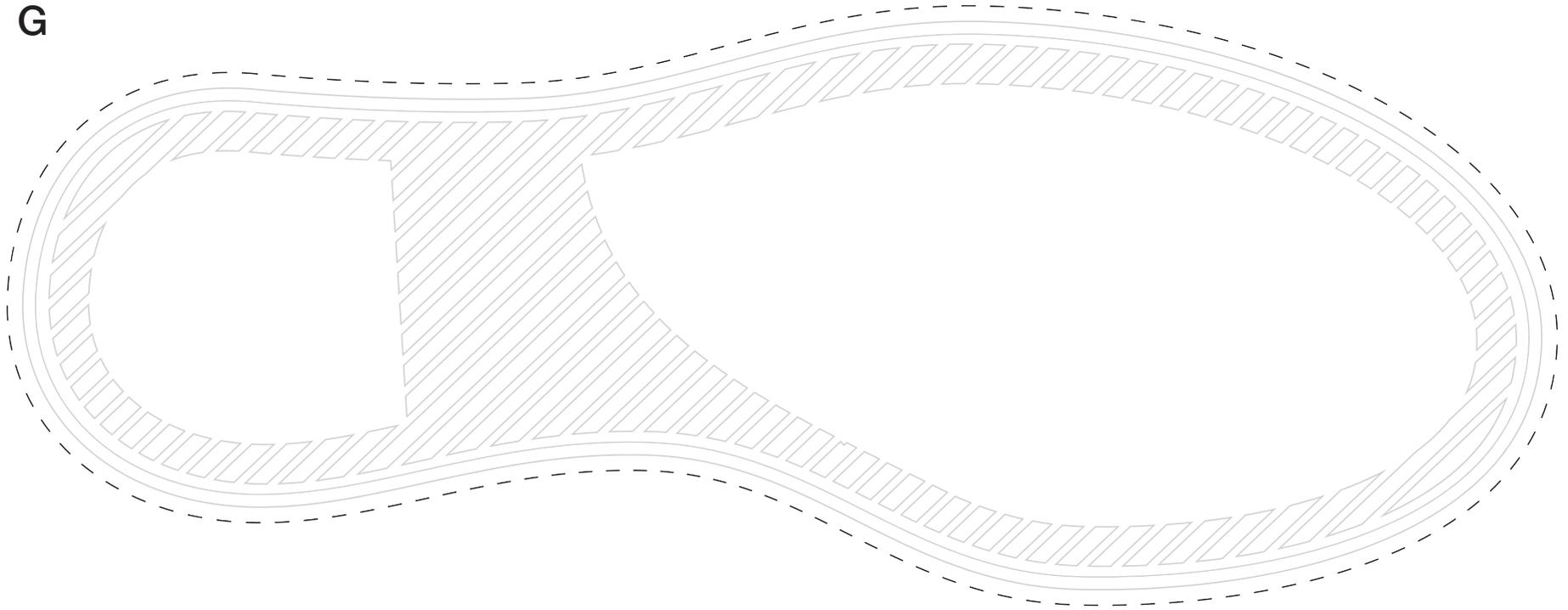
Divisez les participants en groupes de trois. Demandez-leur de jouer un sketch où un participant raconte une histoire (vraie ou fictive) à propos d'une situation où il a dû prendre une décision pour protéger sa vie privée, être prudent ou pour faire ce qu'il faut en ligne. Les deux autres participants jouent les rôles de « l'ange » et du « démon » de chaque côté de ses épaules qui tentent de le convaincre de faire le bon ou le mauvais choix. (Cette activité permet de comprendre à quel point il est parfois tentant de prendre la mauvaise décision!)

Piste à suivre

Demandez aux jeunes de réfléchir à un message important qu'ils ont retenu du défi CyberFuté et qu'ils souhaiteraient partager avec d'autres jeunes en ce qui concerne la protection de leur empreinte numérique. Une fois qu'ils ont décidé, demandez-leur de décorer l'empreinte ci-dessous et d'y écrire leur message.

Vous pouvez ensuite afficher les empreintes dans la salle, l'école ou le centre communautaire.

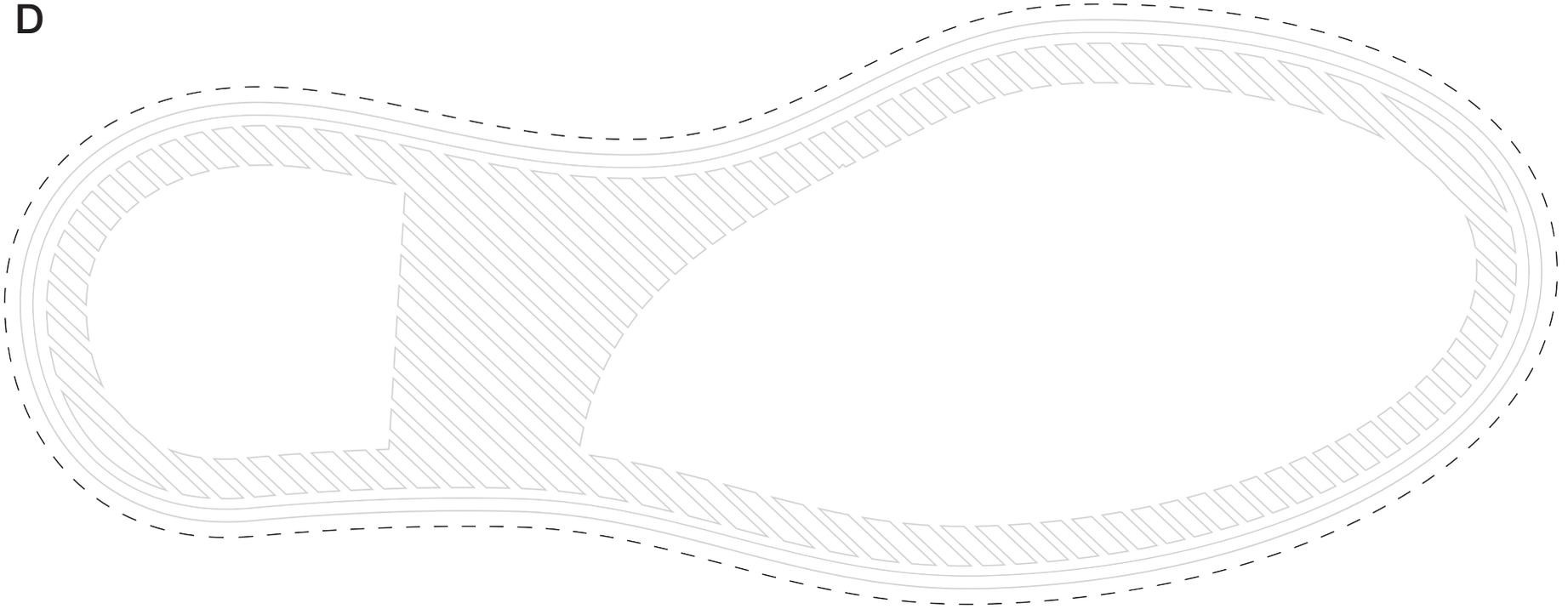
G



Quelle leçon apprise lors de ton défi CyberFuté aimerais-tu partager avec les autres jeunes. Écris-la dans l’empreinte ci-dessus et laisse aller ton imagination.



D



Quelle leçon apprise lors de ton défi CyberFuté aimerais-tu partager avec les autres jeunes. Écris-la dans l’empreinte ci-dessus et laisse aller ton imagination.



Renseignements additionnels

Pour toute question ou commentaire sur la manière de faire évoluer le programme TELUS AVERTI, n'hésitez pas à communiquer avec nous à l'adresse wise@telus.com.

Pour obtenir de la documentation destinée aux parents et aux adultes sur la manière d'assurer la sécurité de votre famille en ligne, veuillez consulter telus.com/cyberfute