



RESEAUX SOCIAUX – FICHE ATELIER

RESUME DE L'EPISODE

Une photo de soirée prise en 2010 durant les années lycée met la carrière de Fred en péril en 2025 ! Comment est-ce possible ? Le joueur doit aider Fred à comprendre comment cette photo, à l'origine anodine et juste partagée entre quelques amis proches, se retrouve 15 ans plus tard accessible à n'importe qui. Il est ensuite invité à remonter le temps pour reprendre la main sur l'ordinateur de Fred en 2010, et modifier ses comportements d'alors pour éviter que cette mésaventure n'advienne lorsqu'il aura 35 ans.

OBJECTIFS

- Définir les notions de «données personnelles» et de privé vs public.
- Prendre conscience de la rémanence des traces informatiques, de la pérennité de ces données dans le temps et l'espace du web, au-delà de la volonté de leur auteur.
- Connaître et respecter les droits à l'image et à la vie privée.
- Comprendre et apprendre à maîtriser la circulation de l'information via les médias sociaux.
- Apprendre, en règle générale, à gérer son identité numérique.
- Réfléchir à la notion d'ami, de popularité, etc.
- Etre capable de gérer techniquement les paramètres de confidentialité et de sécurité mis à disposition par les réseaux sociaux utilisés.
- Utiliser de façon raisonnée les applications extérieures liées aux réseaux sociaux.
- Exercer son esprit critique avant d'adhérer à des groupes ou des communautés.

ORGANISATION

Les ateliers 2025 peuvent être organisés soit autour de pratiques de jeu individuelles (ou en duo), soit autour de séances de jeu collectives.

Le jeu collectif, avec désignation d'un maître du jeu et vote à main levée, permet la mise en place de débats riches au sein du groupe. Il donne également la possibilité à l'animateur de formuler, au fil du jeu et en fonction des réactions et expériences formulées par les participants, des recommandations, informations et conseils contextualisés et personnalisés selon le profil du groupe.

> L'animateur peut choisir, s'il souhaite consacrer plus de temps au débat et aux conseils, de passer la bande annonce linéaire, puis passer directement à la seconde mission, en invitant les jeunes à revenir vers le site plus tard pour une session complète de jeu individuel.

> Techniquement ce type de séance nécessite un vidéo-projecteur ou Tableau Blanc Interactif et un seul ordinateur connecté à Internet, et peut donc représenter une solution plus simple pour les structures ne bénéficiant que d'une faible bande passante (voir rubrique aide).

Le jeu individuel ou par deux a l'avantage de laisser aux jeunes le plaisir de la découverte du jeu et favorise une participation active de chaque élève. Il permet également à chaque joueur d'obtenir un bilan personnalisé en fin de mission, et la possibilité de laisser des commentaires et suggestions.

Techniquement, ce type de séance nécessite la mise à disposition d'un ordinateur connecté par jeune ou pour deux joueurs, avec test préalable de la salle pour jeu simultané sur l'ensemble des machines (voir rubrique aide).

Matériel nécessaire

- Un ordinateur connecté à Internet et un rétroprojecteur ou un Tableau Blanc Interactif pour les séances en mode collectif.
- Un poste informatique connecté par participant ou binôme pour les séances en mode individuel.

DÉROULÉ D'UN ATELIER TYPE

Séance de 50'

- **Introduire** - Faire le point : 5'
- **Jouer** - Présenter le jeu et mettre en situation : 25'
- **Analyser et débattre** – S'interroger sur ses pratiques et améliorer ses pratiques - 15'

Séance de 1h30 / 2h00- variantes

pédagogiques

- Après l'introduction, **travail autour du clip** ISC-CNIL : 5-10'
- **Analyser & débattre** : prolonger la séance de 15-25'
- **Mettre en pratique** : paramétrer son compte Facebook 10-15'
- **Proposer** : Produire et s'engager - 10-20'

DOMAINES COUVERTS DU B2I

Domaine 2 - Adopter une attitude responsable

2.2) Je protège ma vie privée en ne donnant sur internet des renseignements me concernant qu'avec l'accord de mon responsable légal.

2.3) Lorsque j'utilise ou transmets des documents, je vérifie que j'en ai le droit.

2.7) Je mets mes compétences informatiques au service d'une production collective.

Domaine 5 – Communiquer, échanger

5.1) Lorsque j'envoie ou je publie des informations, je réfléchis aux lecteurs possibles en fonction de l'outil utilisé.

OUTIL ASSOCIE

Clip de sensibilisation « Je publie, je réfléchis » sur la protection des données personnelles et la gestion de son image en ligne en réalisé avec la CNIL

NOTIONS ABORDEES

- Rémanence des traces informatiques
- Publication : photo, tag, etc
- Gestion de son identité en ligne
- Chasse aux amis : popularité
- Confidentialité : options de vie privée
- Utilisation des informations personnelles par les plateformes qui vivent de la vente de ces données : teen-marketing
- Adhésion à des groupes et communautés

CONFIGURATION CONSEILLÉE

Pour profiter pleinement des animations interactives, jouer à partir d'un ordinateur relativement récent est recommandé. Une carte graphique dédiée récente et de bonnes capacités sont conseillées pour la fluidité de l'affichage des animations interactives et des vidéos.

Si votre ordinateur a des difficultés à jouer les introductions interactives, nous vous conseillons de jouer les introductions vidéos, voire de vous rendre directement aux jeux en cliquant sur "Mission" dans la barre située en haut de l'interface.

Pour toute information relative à l'installation et l'utilisation technique du jeu, merci de bien vouloir vous reporter à la rubrique « aide » du site.

Systèmes d'exploitation :

Windows 7, Windows Vista®, Windows XP

Mac OS X v10.4 (ou plus récent)

Processeurs (CPU) :

Intel Core™ Duo 1.33GHz (ou plus puissant)

AMD Athlon® X2 3,2 GHz (ou plus puissant)

Mémoire (RAM) : 512 Mo ou plus

INTRODUIRE - 5'

Il s'agit de dresser un rapide état des usages du groupe et de dresser un état des lieux de ses connaissances en matière de réseaux sociaux. A ce stade-là, l'idée n'est pas de donner des réponses mais de recueillir les questions qui se posent dans le groupe. Il sera intéressant, en fin de séance, de revenir sur ces questions pour s'assurer que l'on y a bien répondu.

- Qu'est-ce qu'un réseau social ? Qui utilise un réseau social ? Qui possède un profil ? Depuis quel âge ?
- Quels sont les services les plus populaires dans le groupe ? Et dans le monde ?
- Combien avez-vous d'amis ? Qui acceptez-vous ?
- Que publiez-vous ? Avez-vous configuré votre profil ?
- A quoi faut-il être attentif sur les réseaux ? Que faut-il faire ? Que faut-il éviter de faire ?

TRAVAIL AUTOUR DU CLIP CNIL-Internet Sans Crainte – 5 à 10'

Le clip réalisé en partenariat avec la CNIL peut ouvrir la session.

Le clip est consultable sur :

- 2025exmachina.net
- internetsanscrainte.fr
- jepubliejereflechis.net
- jeunes.cnil.fr

Faire le point sur le récit. Analyser la vidéo, plan par plan.

S'assurer avec le groupe de travail de la compréhension de l'histoire. La contextualiser par des questions simples telles que :

- Sur combien de temps l'action se déroule-t-elle ? Quels sont les indices chronologiques qui vous permettent de répondre ? *2010-2025, des années lycée à celles du monde du travail.*
- Où l'action se déroule-t-elle ? Identifiez les différents lieux de l'histoire et leur rôle. *Les photos ont été prises dans une variété de situations publiques et privées : manifestations, cadre intime, avec des amis...*
- A quels types de situations ces photos vous font-elles penser et en quoi peuvent-elles poser souci ? *Certaines dévoilent des opinions politiques, la vie amoureuse, des fêtes un peu arrosées...*
- Quel impact cela peut-il avoir pour le héros en 2025 ? *Des problèmes professionnels et personnels.*
- Avez-vous déjà vécu ou eu connaissance de telles mésaventures ?

JOUER – 25'

Présenter le jeu

- Rappeler en quelques mots le principe de ce «serious game» : il s'agit d'un jeu éducatif qui questionne les pratiques des internautes.
- Noter l'importance d'être capable de maîtriser Internet et ses services pour rester « maître du jeu » sur les réseaux.
- Leur signaler que le jeu permettra de valider certains items du B2i.

Lancer le jeu

Plusieurs possibilités selon le temps dont vous disposez et le groupe avec lequel vous travaillez :

- **L'introduction interactive entre 0'30 et 5 minutes:** elle se découpe en deux tableaux composés d'écrans de textes et de tableaux interactifs. Selon le temps dont vous disposez, vous pouvez soit lire uniquement les cartons en cliquant sur les dates présentes en haut de l'écran, soit jouer avec les tableaux interactifs. Les images et les sons réagissent lorsque l'internaute bouge sa souris ou clique sur l'image. Les tableaux interactifs se prêtent bien aux sessions de jeu individuelles et peuvent également être utilisées en arts plastiques pour étudier de nouvelles formes d'écriture interactive multimédia. A tout moment commencez le jeu en cliquant sur mission.
- **La version vidéo 1'30 :** Cette bande annonce du jeu en format classique vidéo se prête bien aux séances collectives.

Les missions

Le jeu en soi prend environ 20-25 minutes, selon les joueurs. Il se découpe en quatre étapes :

- 1) **Une étape d'enquête** pendant laquelle le joueur cherche à comprendre comment la photo a resurgi.
Mission : reconstituer le cheminement de cette photographie sur Internet, identifier la ou les raisons qui ont engendré cette situation
- 2) **Une étape d'action** pendant laquelle le joueur est mis en situation de gestion d'un profil.
Mission : remonter le passé et changer le cours des événements en adoptant les bonnes pratiques.
- 3) **Chute :** Vidéo exposant ce qu'est devenu Fred en 2025 en fonction de la façon dont l'internaute a géré son profil en 2010.
- 4) **Une étape de bilan :** A l'issue du jeu, le joueur a accès à un bilan de ses actions : nombre d'amis acceptés, de photos publiées, etc. Il peut également voir à quoi ressemble le profil de Fred suite à son intervention.

Remarque : Pour une séance plus courte, ou si vous souhaitez consacrer plus de temps au débat et à l'information, il est possible de passer directement à l'étape 2.

ANALYSER & DEBATTRE – 30 à 50'

Après le bilan, cette analyse permet de sensibiliser les jeunes aux enjeux et risques liés à l'usage des réseaux sociaux. La séquence est l'occasion d'expliquer la façon dont fonctionnent ces réseaux et de donner quelques conseils clés d'usage aux participants. En fonction du temps disponible, on abordera tout ou partie des questions proposées.

Socialisation / Réputation

> La gestion de l'identité numérique est au cœur de cet épisode. Fred aurait-il imaginé en 2010 que sa carrière ne tenait qu'à une photo de chat ? A travers l'image emblématique du chat, on pourra aborder les problématiques liées à la réputation sur Internet et les moyens de garder la maîtrise de son identité en ligne. A quoi bon passer des heures à rédiger son CV et bien s'habiller pour un entretien si l'on se retrouve confronté lors du rendez-vous d'embauche à une image de beuverie de fin de soirée publiée sur les réseaux ?

Le chat démoniaque : la photo est-elle vraiment si problématique ?

- La photo était-elle problématique en soi ? *La photo n'est pas forcément problématique en soi. Mais hors contexte (on ne sait pas s'il s'agit d'une capture d'écran ou d'un film pastiche), recadrée et commentée elle peut le devenir.*
- Peut-on tout dire, tout montrer sur Internet ? *Comme dans la vie, il y a des limites fixées par la loi (propos racistes, injurieux, diffamation – droit d'auteur et droit à l'image) et les limites se posent individuellement. Comment ai-je envie de d'apparaître au monde ? Serai-je toujours en adéquation avec cette image dans 15 ans ? Attention, Internet est un lieu public auquel tout le monde a accès et qui garde trace des événements qui s'y déroulent.*

- Que considérez-vous une photo problématique pour votre image ? Pourquoi ?
- La notion d'intimité a-t-elle un sens sur Internet ? Que considérez-vous comme étant de l'ordre du privé / public ? *Quelques pistes de réflexion : Internet est un espace public souvent utilisé à des fins privées pour se créer des zones d'expression plus ou moins intimes. La frontière entre public et privé y est parfois floue. Paramétrer ses espaces permet d'en acquérir une certaine maîtrise.*
- Connaissez-vous le droit à l'image et les devoirs associés ?

Conseils

- Attention aux recadrages et commentaires modifiant le sens initial d'une image lors de sa (re)diffusion !
- Être conscient qu'un certain nombre d'informations relève de la vie privée (orientations sexuelles, opinions politiques, vie de famille...) et ne pas en accepter la diffusion.
- Avant de publier, réfléchir à l'impact de ses actions.
- Ne publier aucune donnée sensible sur Internet (numéro de tél, adresse perso ou de son lycée...)
- Respecter le droit à l'image : pas de publication sans autorisation des personnes représentées (ou de leurs parents si mineurs) ni de mise en ligne d'images pouvant poser souci aujourd'hui ou demain.

Socialisation / Amis virtuels

> On voit dans le jeu une grande variété de requêtes d'amis: membres de la famille recommandables ou pas, parents, professeurs, vague connaissance de la cour de récréation, belle inconnue, copain de copine de connaissance, etc. La capacité à choisir ses amis sur les réseaux, puis à les gérer, est une compétence complexe mais essentielle pour se protéger. Elle requiert une certaine maturité relationnelle, dont la capacité à ne pas céder à la pression des pairs et au désir de popularité.

Qu'est-ce qu'un «ami» sur les réseaux ? Chloé est-elle vraiment une «amie» de Fred ?

- Et vous, combien avez-vous d'amis sur Facebook ? (*moyenne = 120*)
- Les connaissez-vous vraiment tous ? Comment les avez-vous choisis ?
- S'interroger sur la différence entre échanges virtuels et en face à face.
- Quelle différence peut-on faire entre intimes, proches et connaissances ? *Nous n'avons pas la même relation ni le même niveau d'intimité avec l'ensemble des gens que l'on fréquente. Je ne dis pas la même chose à mes parents, mon meilleur ami, mon prof ou un camarade de classe.*
- Souhaite-t-on que sa famille et ses amis par exemple se « rencontrent » sur un profil ?
- Les amis de vos amis sont-ils forcément vos amis ? Les ennemis de vos ennemis aussi ?

Conseils

- Attention à la chasse aux amis...
- S'informer sur les personnes avant de les accepter. Les choisir.
- S'autoriser à dire non et à refuser des amis.
- Si l'on accepte de vagues connaissances comme amis, faire attention à ce que l'on confie sur son mur.
- Ne pas oublier qu'un (petit) ami d'un jour peut devenir un « ex » demain...
- Créer des groupes d'amis pour mieux cibler la diffusion de ses informations

Publication, diffusion

> Le joueur a le choix de publier à trois cercles d'amis différents. Ces cercles symbolisent la notion de concentricité des réseaux sociaux et incitent le joueur à différencier ses relations virtuelles pour ne pas publier n'importe quoi à n'importe qui. Cette étape de réflexion permet en outre de s'interroger sur le contenu même de la publication.

A qui s'adresse-t-on ?

- Montre-t-on la même chose à tout le monde ?
- Que dites-vous, que montrez-vous à vos amis sur Internet ?
- Les différenciez-vous ?

Conseils

- Régler ses paramètres de vie privée de sorte à ne pas publier n'importe quoi à n'importe qui (voir doc « paramétrer son compte Facebook »).
- Créer plusieurs groupes d'amis, auxquels on destinera des informations différentes.

- Etre conscient que les informations confiées en ligne à quelques personnes peuvent se propager sur Internet ou ailleurs.

Circulation des données / traces

> Le scénario du jeu repose sur une succession de petits événements anodins qui aboutissent à une situation potentiellement dramatique. Comme quoi, on ne peut jamais prétendre pouvoir maîtriser la circulation des informations nous concernant en ligne ! 2025 ex machina tente aussi d'aider les jeunes à se projeter dans l'avenir à une période de leur vie où cela est particulièrement difficile. Or, si Internet est souvent présenté comme le média de l'instantanéité, en réalité les traces qui y sont laissées peuvent y rester et sont très difficiles à effacer.

Que s'est-il passé avec l'image du «chat démoniaque»? Comment la société denicheur.net a-t-elle pu la retrouver 15 ans plus tard ?

- Savez-vous comment l'information circule sur et à partir des réseaux sociaux ?

La circulation au sein des réseaux dépend à la fois des mécanismes du réseau (les Conditions Générales d'Utilisations précisent ce que l'éditeur peut diffuser à des tiers), des paramétrages des utilisateurs (je décide qui peut voir quelles actions et messages) et de mécanismes externes. Toute information publiée à quelques amis sur un réseau peut être copiée, modifiée, et rediffusée sur Internet ou ailleurs.

- Pensez-vous que les informations que vous mettez sur votre mur sont protégées ?
- Etes-vous vous-même attentifs à ne pas faire circuler n'importe quoi ?
- Rappeler que des images publiées aujourd'hui par soi ou par d'autres pourront être consultées des années plus tard par de futurs employeurs, des assurances, des connaissances, ses futurs beaux-parents, voire ses enfants.
- Aujourd'hui vous pensez certaines choses. Croyez-vous que vous penserez les mêmes choses dans 20 ans ?

Conseils

- Sécuriser ses profils et maîtriser sa diffusion en utilisant les bons paramètres de sécurité et de vie privée (voir doc « paramétrer son compte Facebook »).
- Sécuriser aussi son ordinateur et changer régulièrement son mot de passe pour éviter que son identité ne soit usurpée.
- Ne pas accepter n'importe quel tag.
- Les profils des moins de 18 ans bénéficient de protections supplémentaires et ne peuvent pas, par exemple, être retrouvés par les majeurs sur le moteur de recherche. Ne pas mentir sur son âge lors de l'inscription.
- Je vérifie régulièrement sur Google et autres moteurs de recherche texte et images si des informations me concernant sont publiées sur la toile.
- J'ai le droit de demander la suppression de données mettant en cause mon image. Je peux m'informer auprès de la CNIL à ce sujet.
- Je crée plusieurs groupes d'amis, auxquels je destine des informations différentes.
- Je suis conscient(e) que les informations confiées en ligne à quelques personnes peuvent se propager sur Internet ou ailleurs.

Groupes de discussion, groupes d'influences

>« Je suis pour une cantine bio au Lycée X »... L'invitation à rejoindre des groupes met l'accent sur le fait que les groupes de discussion peuvent être de toute nature : drôles, sans aucun intérêt, au service de grandes causes ou de projets... mais aussi bêtes et méchants, voire illégaux au vu de la législation sur les limites de la liberté d'expression, ou être manipulés par des groupes d'influence.

- Participez-vous à des groupes de discussion, lesquels, pourquoi ?
- A votre avis à quoi peuvent-ils servir ?

Conseils

- Je ne participe pas à des groupes qui tiennent des propos racistes, violents, haineux, etc sous peine de me retrouver en effraction avec la loi.
- Je cherche à savoir qui est derrière le groupe que j'envisage de rejoindre et pourquoi il a été créé, surtout s'il traite d'idéologie, de santé, de religion, etc.
- Je ne donne aucune information personnelle dans les groupes de discussion.

Protection des données personnelles - Quiz

> Lors du jeu, des quizz sont proposés de type « quel type de coiffure souhaiterais-tu avoir ? ». Qui y répond voit son écran pollué par des publicités pour shampoing... En effet, de nombreuses applications tierces hébergées par Facebook demandent à ce que l'utilisateur coche, pour pouvoir jouer, une case donnant à l'éditeur le droit d'exploiter les données personnelles de son mur et ce, dans le sens très large permis par la législation américaine.

- Que se passe-t-il lorsque je réponds à un quiz ? *Dans le jeu, après avoir répondu à un quiz, des pop-ups publicitaires en lien avec le sujet du quiz apparaissent à l'écran.*
- D'où viennent les pop-ups qui apparaissent sur l'écran ? *Lorsque j'ai répondu au quiz j'ai accepté que la société qui a mis en place ce jeu accède aux informations de mon profil. Elle a ainsi parfaitement le droit de s'en servir pour me proposer des produits, mais aussi pour collecter des données sur mes habitudes de consommation, mes goûts et ceux de mes amis, voir utiliser les photos de mon mur sur une publicité.*
- Avez-vous conscience de la valeur commerciale de vos données ? *Rien n'est jamais vraiment gratuit sur le web. Comment ce site est-il financé ? Par une institution, une marque, de la publicité ou mes données ? C'est la question à se poser à chaque fois que l'on va sur un site gratuit.*

Conseils

- Je ne coche pas n'importe quelle case sans lire ce qui est écrit à côté, même et surtout si c'est long, ennuyeux, compliqué et écrit en tout petit.
- Je n'accepte pas de donner accès à mes données personnelles ou aux informations qui sont sur mon mur à des entreprises sans bien réfléchir à ce qu'ils vont en faire.
- Je cherche à comprendre comment les services que j'utilise sont financés.

REMETTRE LA FICHE CONSEILS AUX PARTICIPANTS

(Variante, séance 1h30-2h00)

METTRE EN PRATIQUE : créer et paramétrer un compte Facebook (10-15')

Télécharger le doc paramétrage

(Variante, séance 1h30-2h00)

PROPOSER : produire et s'engager (10-20')

Certes l'individu est responsable de ses actions mais il n'est pas le seul : c'est bien ce que nous montre l'aventure de Fred. Si certains de ses amis ont publié un brin à la légère, c'est aussi la création de dénicheur.net et les failles de protection des données personnelles en 2025 qui lui ont porté préjudice.

L'ensemble des acteurs d'Internet forme une chaîne de responsabilité. Parmi eux : les individus, les éditeurs de services, les opérateurs des réseaux, les instances de gouvernance ...

Afin d'inviter le groupe de travail à distinguer responsabilité individuelle et responsabilité collective et à l'inciter à se mobiliser pour dessiner l'Internet du futur, le jeu propose à chaque internaute / groupe de formuler des propositions pour améliorer l'internet de demain et faire en sorte que des problèmes comme celui qu'a rencontré Fred ne se reproduisent pas.

Questions à poser au groupe de travail :

Que recommanderiez-vous aux internautes, aux éditeurs de services et entreprises internautes, aux institutions pour faire en sorte que le problème de Fred ne vous arrive pas ?

Parmi les pistes possibles :

- Pour les internautes : formulation de conseils d'usage et de recommandations pour améliorer leur comportement en ligne à partir des observations menées pendant la séance.
- Pour les éditeurs de services : pratiques à améliorer, obligations légales, évolutions souhaitées.
- Pour les institutions : recours à mettre en avant ou à mettre en place.

Réfléchir collectivement aux propositions, les écrire et les publier sur le site.

Textes à soumettre à

www.internetsanscrainte.fr/espace-jeunes/propositions