



## BLOG, CHAT, FORUM - Fiche atelier

### RESUME DE L'EPISODE

A la suite d'une usurpation d'identité, Morgane, qui a des problèmes d'acné, voit une image peu flatteuse prise sur sa webcam placardée aux grilles du lycée. Il s'ensuit moqueries et mise à l'écart. Désespérée, Morgane va chercher de l'aide auprès d'internautes ayant vécu la même situation. D'une discussion sur un chat à la publication sur son blog en passant par des conseils pris sur les forums, le joueur est invité à prendre la place de Morgane en 2010 et à utiliser pour elle les différents outils de communication en ligne en évitant les écueils qu'elle a rencontré.

### OBJECTIFS

- Etre attentif à l'utilisation de la webcam
- Prendre conscience du caractère particulier du chat, de la pérennité des informations qui y sont échangées
- Adopter un regard critique sur les informations recherchées sur le web : savoir différencier les types de sites (blog, sites commerciaux, forums, sites d'information grand publics, sites référents), avoir des points de repère pour une lecture critique
- Prendre conscience du caractère public des informations échangées sur le web et des responsabilités liées à leur publication

### 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 en individuel.

> Techniquement ce type de séance nécessite un vidéo-projecteur ou Tableau Blanc Interactif et un seul ordinateur connecté à un 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 en individuel ou par deux** a l'avantage de laisser aux jeunes le plaisir de la découverte du jeu, et une participation active de chaque élève. Il permet également à chaque joueur d'obtenir un bilan personnalisé en fin de message, 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 - 20 ' 50'
- **Remettre** aux participants les conseils clé

Séance de 1h30 / 2h00- variantes pédagogiques

- **Analyser & débattre** : prolonger la séance de 15-25'
- **Proposer** : Produire et s'engager - 10-20'

### Le 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.

**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.

### NOTIONS ABORDEES

- Webcam
- Langage écrit/langage oral
- Véricité de l'information
- Responsabilité éditoriale

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

[www.2025exmachina.net](http://www.2025exmachina.net)

### 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'

**À ce stade-là, l'idée n'est pas de donner des réponses mais de faire un état des lieux des pratiques et des connaissances du groupe ainsi que de recueillir les questions qui se posent sur l'utilisation des outils d'échange et de communication en ligne que sont le chat, le blog et les forums. Il sera intéressant, en fin de séance, de revenir sur ces questions pour s'assurer que l'on y a bien répondu et voir si les représentations ont évolué.**

- Qui utilise le chat ? Pour communiquer avec qui ?
- Avez-vous déjà eu des problèmes liés à l'utilisation de cet outil (brouille avec des amis, harcèlement, rencontre malencontreuse, etc.) ?
- Possédez-vous un blog ? Depuis combien de temps ? Que publiez-vous dessus, qu'y racontez-vous ? A-t-il beaucoup de commentaires ?
- Certains d'entre vous fréquentent-ils des forums ? Sur quels sujets ?
- Vous utilisez sûrement Internet pour rechercher des informations, par exemple pour faire un devoir ou un exposé ? Comment faites-vous en général ?

### 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.
- Signaler aux participants que le jeu permettra de valider certains éléments 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 2 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'écritures interactives multimédia.
- **La version vidéo 1'30 :** Cette bande annonce du jeu en format classique vidéo se prête bien aux séances collectives.

#### La mission

Le jeu en soit prend environ 20min en fonctions des joueurs. Il se découpe en 2 étapes :

- 1) **Modifier le Blog de Morgane :** le jeu est découpé en 5 étapes. Chacune s'achève sur la publication d'un billet d'humeur sur le blog de Morgane. Ce billet dépend des choix faits par le joueur sur le chat et les forums.
- 2) **Chute :** Vidéo exposant ce qu'est devenue Morgane en 2025 en fonction de la façon dont l'internaute a effectué sa mission.
- 3) **Une étape de bilan :** A l'issue du jeu, le joueur a accès à un bilan de ses actions : nombre de billet publié, nombre d'amis, etc. Il va également découvrir le blog de Morgane modifié en fonction de ses actions. Des commentaires pédagogiques sont associés aux scores.

## **ANALYSER & DEBATTRE – 30 à 50'**

Après le bilan, cette analyse permet de sensibiliser les jeunes aux enjeux et risques liés à l'usage du chat, des forums, des blogs et des sites Internet en s'appuyant sur des situations rencontrées au cours du jeu. Ces questions peuvent être abordées aux cours du jeu si l'on décide de faire une séance collective. C'est alors l'occasion de donner plus d'explication sur les enjeux liés à l'usage de l'Internet et de faire passer quelques conseils clés d'usage aux participants. En fonction du temps disponible, on abordera tout ou partie des questions proposées.

### CHAT

> À peine rentrée chez elle, Morgane se connecte sur le chat pour discuter des événements de la journée. Plus rapide que le mail, moins prenant que le téléphone! Mais... le chat ne transmet pas les intonations et la rapidité de ses échanges ne permet pas le recul de l'écrit.

#### **Morgane : çaChat !**

- Avec qui Morgane chatte-t-elle ? Est-ce que ce sont des gens qu'elle connaît par ailleurs ?  
*Morgane chatte surtout avec des amis de son lycée.*
- Morgane reçoit une demande de contact sur son chat. De qui vient-elle ? L'avez-vous acceptée ? Que se passe-t-il alors ?  
*Morgane reçoit une demande de la part de LilyMauve, une personne rencontrée sur le forum, mais qu'elle ne connaît pas dans la vraie vie. Mieux vaudrait se méfier et ne pas l'accepter car le chat est aussi un lieu plus intime et un outil plus intrusif que le forum. Ainsi, lorsque l'on accepte cette inconnue, elle se manifeste ensuite très souvent dans le jeu de façon intempestive.*
- D'où vient le problème de Morgane ? Qui a placardé son image au lycée ?  
*Morgane a vu une image issue de sa webcam placardée au lycée. C'est le petit frère de l'une de ses amies, qui a usurpé l'identité de sa grande sœur.*
- Comment cela est-il possible ?  
*Il a utilisé sa session alors qu'elle avait quitté la pièce.*
- Comment s'appellent les signes typographiques utilisés dans les messages du chat ? À quoi servent-ils ?  
*Des « smileys ». Ils viennent donner une indication supplémentaire au discours pour pallier à l'absence de l'interlocuteur. Ainsi une remarque incisive dite avec humour ne se comprendra pas forcément à l'écrit. L'ajout d'un clin d'œil ;) peut permettre de comprendre qu'il s'agit d'une blague et qu'il ne faut pas le prendre au sérieux.*
- Que peut-on en tirer comme conclusion sur l'utilisation du chat ? De la webcam ?

#### Conseils

- Ne pas laisser sa webcam allumée de façon permanente. Ne l'utiliser qu'avec des gens que l'on connaît bien en ayant en tête le fait que les images transmises peuvent être enregistrés.
- Prendre soin de formuler ses messages de façon à ce qu'ils soient compréhensibles hors contexte. Si c'est une blague, le dire clairement !
- Adopter un niveau de langage approprié. La manière dont on s'adresse à l'autre conditionne aussi la façon dont il répond.
- Ne pas accepter d'inconnus sur son chat.
- Un doute, une mauvaise impression ? Si quelque chose dérange lors d'un échange, se déconnecter.
- Ne pas se laisser envahir par les messages instantanés et sollicitations permanentes. Chacun a le droit de ne pas être disponible même s'il est en ligne !

### Forum

> Dans le jeu, Morgane décide d'aller prendre conseil sur un forum spécialisé sur l'acné. Les forums permettent d'échanger avec d'autres internautes autour d'un sujet déterminé. On peut y trouver de précieux conseils mais également pas mal de bêtises.

#### **Morgane : çaForum !**

- Dans un premier temps que doit faire Morgane pour pouvoir publier un message sur le Forum ?  
*Elle doit choisir un pseudo.*

Episode 4// Morgane, écran total ! – Blog, chat, forum... elle s'est confiée, aurait-elle dû ?

- D'après vous qu'est-ce qu'un bon pseudo ?  
*Un pseudo neutre. Ne pas mettre d'informations personnelles comme son nom ou son prénom, son numéro de téléphone, etc. Éviter aussi les pseudos à connotation sexuelle ou violente.*
- Une certaine CouleurLilas propose d'échanger des mails sur le forum. Qu'en pensez-vous ?  
*Attention à ne pas échanger d'infos personnelles sur un forum, c'est une "place publique" sur laquelle s'expriment beaucoup de gens, et parfois des gens mal intentionnés...et où les informations restent.*
- Toutes les personnes présentes sur le forum n'écrivent pas forcément à titre personnel ou dans un souci de partage d'information. À quoi faut-il être vigilant ?  
*Certaines sociétés se servent des forums pour promouvoir leur produit en laissant des messages à caractère personnel vantant leur qualité. Certaines associations à caractère sectaire peuvent aussi se servir de ce type d'espaces pour recruter ... Enfin, ne pas prendre pour argent comptant tout ce qui est dit. Des petits malins s'amuse à susciter des polémiques stériles ou à dénigrer les participants.*
- À la fin du jeu, le modérateur intervient. Qui est-il ? Quel est son rôle ?  
*Le Modérateur est chargé de faire respecter les règles sur le forum afin que les échanges se déroulent bien. Il ne vérifie pas la validité des propos tenus, mais contrôle les dérapages comme les propos racistes ou sexistes qui sont formellement interdits. Si une personne a un comportement problématique il peut la bannir de façon temporaire ou permanente. Il peut également supprimer des messages. Attention toutefois, le modérateur, s'il existe, ne peut en aucun cas vérifier tous les messages !*

#### Conseils

- Sur les forums, on peut trouver d'excellents conseils mais aussi les pires informations...
- Un forum ne remplacera jamais le fait de parler de ses préoccupations autour de soi.
- Les propos sexistes ou racistes sont interdits. Idem pour le harcèlement. Ne pas hésiter à les signaler.
- Attention aux sectes qui peuvent recruter sur certains forums.
- Les insultes et les propos sexistes sont interdits... PAR LA LOI ! Même si c'est une réponse à un autre poste insultant. Ne pas laisser passer.
- Ne pas échanger d'informations personnelles sur un forum. C'est une "place publique" sur laquelle s'expriment beaucoup de gens, et parfois des gens mal intentionnés... "Méfiez-vous des inconnus" est un conseil de sage.

#### Véracité de l'information

> Le web est une merveilleuse source d'information. On y trouve à peu près tout. Mais aussi n'importe quoi. Comment se repérer dans cette masse d'informations pour ne pas, comme Morgane, se laisser influencer.

#### **Morgane : çaSite !**

- Morgane se voit proposer des liens vers différents type de site. De quelles natures sont-ils ?  
*Un site de santé grand public, un site de référence et un site commercial.*
- Comment faire la différence entre le niveau de fiabilité de ces différents sites ?  
*Le blog est un site personnel dont le point de vue est subjectif. Il n'engage que son auteur. Un site de santé grand public a pour objectif de vulgariser de l'information, mais celle-ci n'est pas toujours absolument exacte et peut être influencée par les partenaires publicitaires annonçant sur le site. Un site de référence se remarque par des sources clairement identifiables. Enfin un site vantant des pilules miracles est rarement fiable !*

#### Conseils

- Recouper ses sources, aiguïser son sens critique, vérifier les informations trouvées sur des sites de références.
- Attention, de nombreuses publicités en ligne revêtent le caractère de messages personnels qui renvoient sur des sites commerciaux ! Il est même fréquent que ces sites proposent des produits (miracles) interdits à la vente en France !

#### Blog

> On estime à hauteur d'environ 50% aujourd'hui les adolescents qui ouvrent un blog, souvent pour l'abandonner d'ailleurs quelques mois après, à la manière de Morgane. On s'y raconte, de façon plus ou moins fantasmé ou on parle de ses centres d'intérêt qui peuvent aller de ses copains à sa collection de timbre !

### **Morgane : çaBlog !**

- Qu'est-ce qu'un blog ?  
*Un blog ou Weblog est un site Internet personnel sur lequel les articles sont classés par ordre chronologique du plus récent au plus ancien.*
- Par qui peut-il être consulté ?  
*Un blog est un espace d'expression privé mais n'est pas pour autant un journal intime. Les blogs sont des sites au même titre que les autres. Tout le monde peut les consulter y compris ses meilleurs ennemis, ses parents et ses professeurs !*
- Morgane peut-elle tout dire sur son blog ?  
*Au plan juridique, les lois sont les mêmes sur les blogs que sur Internet. Pas d'incitation à la haine ou au racisme, pas de diffamation, respect du droit à l'image, etc. Attention également à la durée de vie des informations publiées. Même si le blog est fermé, certaines informations peuvent subsister sur d'autres sites ou sur des moteurs de recherche. Serez-vous encore à l'aise avec leur diffusion dans 10 ou 15 ans ?*
- Morgane est-elle responsable des commentaires laissés sur son blog ?  
*Au même titre qu'un éditeur l'éditeur d'un blog est responsable de l'ensemble des informations publiées sur ses pages.*

#### *Conseils*

- Sur les blogs, peser ses mots.
- Si c'est votre blog, vous êtes responsable de tout ce qui s'y publie, commentaires compris.
- Si vous postez des commentaires, merci de penser aux répercussions qu'ils peuvent avoir
- Eviter tout propos déplacé et illégal (se moquer méchamment de son copain ou de son professeur, c'est de la diffamation par exemple !).

## **REMETTRE LA FICHE CONSEILS AUX PARTICIPANTS**

(Variante, séance 1h30-2h00)

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

Certes l'individu est responsable de ses actions, mais il n'est pas seul à être responsable des dérives éventuelles que l'on peut constater sur les jeux vidéo en ligne. La qualité de l'information qui circule sur Internet pourrait-elle être mieux identifiée, les modérateurs sont-ils assez nombreux, les sites vendant des produits miracles interdits à la vente en France pourraient-ils être bloqués ?

L'ensemble des acteurs d'Internet forme une chaîne de responsabilité. Parmi eux : les individus, les éditeurs de services, les opérateurs de 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. Ces propositions pourront être faites à la fois à travers des conseils d'usages à leurs pairs et des recommandations aux acteurs de l'écosystème.

### **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 Morgane ne vous arrive pas ?

Parmi les pistes possibles :

- Pour les internautes : formulation de conseils d'usage et de recommandations pour améliorer son 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](http://www.internetsanscrainte.fr/espace-jeunes/propositions)