

fiche atelier 4

Comprendre et maîtriser les enjeux de l'identité numérique à l'ère des réseaux sociaux

Objectif

Sensibiliser aux enjeux de nos comportements sur les réseaux sociaux et à la notion d'identité numérique. Cet atelier se déroule en trois séquences : une première séquence de présentation générale des réseaux sociaux et de la notion d'identité numérique, une deuxième séquence de mise en situation sous la forme d'un jeu de rôle et une troisième séquence de conseils pratiques en guise de conclusion. Le jeu de rôle permet de s'affranchir du matériel informatique.

Public cible

Collège/lycée.

Compétences mises en œuvre

- Connaître et exercer ses droits (liberté d'expression et d'information), ses devoirs et ses responsabilités.
- Comprendre et gérer ses relations sociales médiatisées ainsi que son identité numérique.
- Connaître les règles juridiques du droit d'auteur et des droits voisins à l'ère du numérique.
- Savoir protéger son identité, ses données personnelles et sa vie privée dans un environnement numérique.

Matériel

Ordinateur et vidéoprojecteur pour l'animateur [recommandé], grande table pour le jeu.

Moyens humains

Un animateur pour douze participants.

Durée

1h - 1h30

Déroulé

Séquence 1 [10 min]

- ▶ Se présenter et présenter l'activité.
- ▶ Faire une présentation générale des réseaux sociaux : définition, brève histoire, cartographie.
- ▶ Interroger les participants sur leur usage des réseaux sociaux à partir de la cartographie : lesquels ? Quelles utilisations ? Quelles fréquences ? Opportunités et limites ?
- ▶ Introduire la notion d'identité numérique, cette identité virtuelle qui s'ajoute à l'identité physique et qui se compose des :
 - Données factuelles en ligne : nom et prénom, date de naissance, coordonnées, pseudos, identifiants, mots de passe.
 - Comportements en ligne : habitudes et historiques de navigation, achats, appartenances à des groupes, publications sur des blogs, forums et réseaux sociaux (commentaires, likes, partages, photos, etc.).
 - Mentions par les autres : articles, commentaires, photos, tags. L'animateur peut faire une démonstration en « googlisant », avec leur accord, quelques participants : que trouve-t-on dans Google et sur Google Images ?
- ▶ Faire le lien entre les deux notions : pourquoi est-ce important de s'intéresser à l'identité numérique, en particulier sur les réseaux sociaux ? Faire prendre conscience qu'Internet est un espace public et dresser un parallèle avec notre identité physique : ce que nous faisons sur les réseaux contribue à notre identité numérique. Cela peut donner une image obsolète, fautive, erronée de nous (exemple, j'ai posté un jour une photo sur « Copains d'avant » et du coup cela laisse à penser que j'adore les retrouvailles entre vieux camarades de classe) voire préjudiciable. Insister sur les enjeux stratégiques qui découlent, par exemple de la maîtrise de son image avec un objectif précis comme la recherche d'un emploi d'un côté, et certains comportements à risque ou nuisibles qui sont à éviter de l'autre. Il faut mettre en évidence ce que l'on veut que les autres voient de vous (notion de présence numérique), être proactif plutôt que subir ce que les moteurs de recherche ont retenu de vous.
- ▶ Annoncer la séquence 2 qui permettra de passer en revue un certain nombre de situations et d'analyser ensemble les comportements associés.

Séquence 2 [40 min]

- ▶ Répartir le groupe par équipes de deux et lancer le jeu. Pour ce dernier, on pourra utiliser ou s'inspirer des activités existantes suivantes :
 - Le jeu de société @h Social édité en 2013 par le Bureau Information Jeunesse de l'Orne et mis à jour en 2020. Ce jeu a l'avantage d'avoir été créé pour un public jeune à partir de 12 ans et d'avoir fait ses preuves. Il n'est pas uniquement axé sur la gestion de l'identité numérique et porte sur de nombreuses thématiques comme le cyberharcèlement, la captologie ou encore l'écologie numérique. Coût de la boîte de jeu : 60 euros, à commander sur [le site](#).
 - Les [fiches supports](#) de l'atelier « Comment accompagner mon public à mieux gérer les bases de son identité numérique ? » du [parcours de formation aux compétences numériques](#) d'Hinaura et disponibles sous licences Creative Commons. La quinzaine de cartes que contiennent ces fiches mettent en scène le comportement de deux personnages sur divers réseaux sociaux (selfie sur Instagram, profil LinkedIn, tweet politique, tableau Pinterest...). L'activité consiste pour chaque groupe à se mettre dans la peau d'un recruteur et à décider si ces comportements sont favorables ou non au personnage. L'intérêt réside dans les échanges que peuvent susciter ces prises de position et l'application de ces questionnements à son propre comportement.
 - Le *serious game* en ligne [DataK](#) réalisé par la Radio Télévision Suisse sur la protection des données personnelles. Datant de 2017 et s'appliquant au contexte suisse, il pourra néanmoins parler à un public francophone à condition de prendre le temps de vérifier la pertinence des infos qui s'y trouvent.

Ressources bibliographiques

Nicolas Demorand et Léa Salamé, « L'invité du Grand entretien du 7/9 : Gérald Bronner, sociologue et auteur de *Apocalypse cognitive* (Puf) », in France Inter sur YouTube le 7/9. Diffusion le 6 janvier 2021. [En ligne] < <https://www.youtube.com/watch?v=50vCP9rEWbc> > (consulté le 7 janvier 2021).

Sonia Devillers, « Réseaux sociaux américains : l'appel à l'insurrection ? », in : *L'Instant M.*, France Inter sur YouTube. Diffusion le 7 janvier 2021. [En ligne] < <https://www.youtube.com/watch?v=kCDp2HzNp4> > (consulté le 7 janvier 2021).

Olivier Ertzscheid, *Le monde selon Zuckerberg : Portraits et préjugés*, Paris : C&F éditions, 2020.

Stéphane Baillargeon, « Des réseaux à l'abri de la censure », in *Le Devoir*, 18 novembre 2020.

Jérôme Colombain, *Faut-il quitter les réseaux sociaux ?*, Paris, Dunod, 2019.

France TV Éducation, « Les données personnelles », in : *Lumni*, 2018. [En ligne] < <https://www.lumni.fr/video/les-donnees-personnelles#containerType=program&containerSlug=les-cles-des-medias> > (consulté le 14 janvier 2021).

Yves Citton, *L'économie de l'attention. Nouvel horizon du capitalisme ?*, Paris : Éditions La Découverte, 2014.

« Traçabilité et réseaux », in : *Hermès*, 2009. [En ligne] < <https://www.cairn.info/revue-hermes-la-revue-2009-1.htm> > (consulté le 14 janvier 2021).

Olivier Iteanu, *L'identité numérique en question*, Paris : Eyrolles, 2008.

FranceTV, « Invisibles, les travailleurs du clic », [En ligne] < <https://www.france.tv/slash/invisibles/> >

TV5 Monde, « #DansLaToile », in : *Enseigner le français*. [En ligne] < <https://enseigner.tv5monde.com/fiches-pedagogiques-fle/danslatoile> > (consulté le 14 janvier 2021).

Séquence 3 [10 min]

- ▶ Résumer les situations et réponses les plus emblématiques : qui a mieux géré son compte et pourquoi ?
- ▶ Conclure sur les procédures de suppression de contenus (le « droit à l'oubli ») prévues par la législation dont le champ d'application dépasse les réseaux sociaux : le droit à l'effacement auprès d'un site et le droit au déréférencement auprès d'un moteur de recherche. Il sera utile ici de mentionner le rôle du RGPD, de la CNIL et les outils que cette dernière met à disposition :
 - La procédure du droit à l'effacement pour les [données en ligne en général](#) et pour les [publications sur les réseaux sociaux en particulier](#).
 - La [procédure du droit au déréférencement auprès des moteurs de recherche](#) avec les liens vers les formulaires des principaux moteurs.

Variantes

L'atelier peut aussi se conclure sur les possibilités techniques pour reprendre le contrôle sur ses données et les protéger :

- Paramétrer ses comptes et télécharger une copie de ses données sur [Facebook](#) ou [Instagram](#) pour se faire une idée de l'étendue des données récoltées.
- Limiter ses traces de navigation : gestion des cookies, navigation privée, navigateurs et moteurs de recherche alternatifs.
- Développer la sécurisation des mots de passe en reprenant les recommandations de la CNIL et montrer [l'outil de l'ANSSI](#) qui permet d'évaluer la force d'un mot de passe.
- Faire découvrir des outils pour Smartphone qui permettent d'évaluer le degré d'intrusion des applications dans nos données personnelles à travers les nombreuses autorisations que leur installation implique : Clueful, Permission Friendly Apps ou encore TrustGo.

Préparation en amont

Séquence 1

- ▶ Préparer le diaporama de présentation. Pour la cartographie des réseaux sociaux, s'inspirer des modèles sous forme de nuage de mots de [Frédéric Cavazza](#) ou encore d'infographie de [Bridge Communication](#) (ce dernier fournissant également des repères chiffrés tels que le nombre d'utilisateurs dans le monde, la fréquence d'utilisation moyenne, etc.). La mini-série [Jurassic Web](#) : une préhistoire des réseaux sociaux d'Arte met quant à elle l'accent sur une certaine vision communautaire et contestataire ancrée dans l'histoire d'Internet et ses premiers réseaux.

Séquence 2

- ▶ S'approprier les jeux et leurs règles ou s'en inspirer pour mettre en scène d'autres situations et jeux de rôle.

Séquence 3

- ▶ S'approprier les procédures du droit à l'oubli.
- ▶ Préparer le diaporama de conclusion. On pourra s'appuyer par exemple sur les six conseils donnés par le Youtuber [Le Rire Jaune](#) dans sa vidéo de six minutes [sur la protection des données personnelles réalisée en partenariat avec la CNIL](#).