

Type d'activité : Séquence de discussion à visée réflexive

Public : Collège & Lycée

Durée : 90 minutes

Dans cet atelier, il s'agit d'inviter les élèves à s'interroger sur l'utilisation des réseaux sociaux et des téléphones, et plus précisément à la question de l'identité en lien avec les réseaux sociaux. L'atelier pourra ainsi les amener à explorer différentes dimensions de leur identité ainsi que les différents domaines de leur vie impactés par les réseaux. Cette séquence a pour objectif d'aider les élèves à réfléchir à leur propre utilisation des réseaux sociaux, dans une perspective de compréhension et de mise en perspective.

Le support

Où est Alice : <http://ouestalice.fr/>

Où est Alice est un jeu sérieux développé par ADOSEN durant lequel les élèves sont invités à se mettre pour une journée dans la peau de Charlotte, amie d'Alice, qui a disparu depuis le matin. A travers les six scènes du jeu, les élèves sont amenés à vivre différentes situations mettant en jeu les relations sociales et familiales de Charlotte et Alice ainsi que leurs différentes utilisations des réseaux sociaux.

Pour utiliser ce jeu, nous vous recommandons de sélectionner une scène portant sur les thématiques que vous souhaitez aborder avec les élèves : la problématique des réseaux sociaux est particulièrement abordée dans les **scènes 3, 4 et 6**, même si presque toutes les scènes évoquent ces sujets.

Pour chaque scène, nous vous invitons à procéder à une cueillette de questions afin de partir de l'intérêt des élèves pour engager le dialogue. Vous pouvez consulter la fiche sur l'[animation d'un dialogue réflexif](#) pour plus de détails sur l'organisation d'une cueillette de questions.

Scène 3 : Charlotte est dans sa chambre, elle discute avec son frère via une application de visioconférence tout en enquêtant sur Alice. Elle découvre qu'Alice possède un compte sur les réseaux sociaux sous une autre identité. À l'arrière-plan de la scène se déroule une discussion par sms entre Charlotte et sa mère, soulevant la question des modes de relations souhaitables entre une mère et sa fille.

Scène 4 : La discussion entrecoupée entre Charlotte et son frère se poursuit pendant que Charlotte tente d'obtenir de nouvelles informations sur Alice. Elle contacte Narusuke, l'ami virtuel d'Alice dont Bernard (le père d'Alice) lui a parlé au téléphone, pour mieux comprendre leur relation et éventuellement en apprendre davantage sur ce que fait Alice. Ils échangent sur le fait de tenir un blog et de discuter avec les gens sur les réseaux.

Scène 6 : Charlotte récupère son téléphone, confisqué par son père dans la scène précédente. Elle reprend alors ses recherches en parcourant le compte d'Alice qu'elle vient de découvrir.

C'est ainsi qu'elle entre en contact avec Emma, une amie d'Alice identifiée sur plusieurs des photos partagées par Alice. Dans cette scène, Charlotte tente de comprendre les agissements d'Alice et ce qui la relie à Emma.

Le cadre

L'animateur ne donne pas son point de vue, il donne la parole aux élèves et prend la responsabilité du cadre : bienveillance, écoute et respect, mais aussi collaboration et rigueur intellectuelle. Ces deux derniers points pourront être favorisés dans le groupe à l'aide de questions de mise en lien, de relance et d'approfondissement. **Se référer à la fiche "animer un dialogue à visée réflexive" pour plus de détails sur la manière et la posture pour mener cette activité.**

Déroulé de l'activité

Avant de commencer la discussion, expliquer aux élèves l'activité : l'activité consiste à prendre un moment pour poser des questions qui les intéressent et y réfléchir ensemble. Le but est que chacun puisse s'exprimer, écouter les autres et s'engager dans un dialogue. Il ne s'agit donc pas d'avoir raison ou de convaincre, mais plutôt de construire ensemble des réponses.

1. Faire la scène du jeu avec les élèves (15 minutes)

Faire la scène sélectionnée avec les élèves : après avoir introduit le support et expliqué la trame narrative conduisant à la scène sélectionnée, projetez la scène à tous les élèves. Pour chaque choix proposé dans le jeu, mettez la scène en pause et invitez les élèves à voter pour le choix qu'ils préfèrent (vote à main levée).

Alternative : vous pouvez répartir les élèves par groupes de 3 à 5 et les inviter à faire la scène en sous-groupes. Cette option requiert que chaque groupe ait accès à un ordinateur.

2. Retour sur la scène (5 minutes)

- Que se passe-t-il dans cette scène ?
- Qui sont les personnages ? Que font-ils ?
- Y a-t-il des choses qui vous ont étonné ? Fait rire ? Gêné ? Pourquoi ?
- A votre avis, de quoi parle cette scène ? Quel thème identifiez-vous ?

3. Cueillette de questions (15 minutes)

Invitez ensuite les élèves à former des petits groupes de 2 ou 3 afin de formuler des questions : y a-t-il des choses dans la scène qui les ont fait rire ? Qui les ont étonné ou gêné ? Qu'ils ont aimé ou pas aimé ? Quelles questions auraient-ils envie de poser ? De quels thèmes auraient-ils envie de parler suite au visionnage ?

Inscrire les questions au tableau

4. Choix de la question (5 minutes)

Pour choisir la question dont vous allez discuter avec le groupe, proposer aux élèves de voter. La question qui suscite le plus d'intérêt parmi les élèves est retenue et ouvre la discussion.

5. Animer la discussion

Vous trouverez ci-dessous une série de questions pour vous aider à animer une discussion à partir des scènes d'Où est Alice traitant spécifiquement de cette thématique.

Identité et réseaux sociaux

A différents moments du jeu, la question de l'identité sur les réseaux sociaux est abordée : Charlotte se questionne sur le fait qu'Alice montre des aspects d'elles qui lui étaient inconnus, elle découvre un compte avec un prénom différent, des photos trafiquées, les personnes qu'elle contacte au fil du jeu lui renvoient une tout autre représentation d'Alice ; le joueur apprend lui aussi à connaître Charlotte à travers le fait qu'elle ait un blog sur les mangas, élément qu'elle identifie également chez Naruske, ce qui lui permet de l'aborder en s'adaptant à sa personnalité. Tous ces éléments peuvent servir d'exemple pour approfondir la question de l'identité en lien avec les réseaux sociaux. La série de questions ci-dessous vous aidera à animer la discussion avec les élèves.

Ce qui fait que/qui je suis

Selon vous, les éléments suivants représentent-ils qui je suis ? Pourquoi ?

1. Mon âge
2. Mon genre
3. Mon prénom
4. Mon apparence
5. Ce que je dis publiquement
6. Ce que je pense
7. Mon histoire
8. Mes passions
9. Mes amis
10. Ma famille

- Parmi les éléments ci-dessus, y en a-t-il qui vous semblent importants à partager sur les réseaux sociaux ? Pourquoi ? Au contraire, certains vous semblent-ils importants à conserver en dehors des réseaux sociaux ? Pourquoi ?
- Pensez-vous que parmi les éléments ci-dessus, certains peuvent être modifiés sur des réseaux sociaux ? Pourquoi ?
- Pensez-vous que votre compte Facebook, Instagram, Snapchat ou Tik-Tok représente au mieux la personne que vous êtes ? Pourquoi ?
- Se mettre en scène sur les réseaux permet-il de montrer qui l'on est ?
- Les réseaux sociaux visent-ils à montrer qui l'on est ?
- *Si la scène visionnée avec les élèves le permet* : que pensez-vous du comportement d'Alice ? Comment comprenez-vous le fait qu'elle se crée un second compte ? Qu'elle y mette des photos photoshopées ?

Les différentes identités

- Pensez-vous que vos amis et vos parents ont la même image de vous ? Pourquoi ?
- Pensez-vous que vos amis vous connaissent mieux que vos parents ? Pourquoi ?
- Pensez-vous être la même personne à l'école et à la maison ? Pourquoi ?
- Pensez-vous être la même personne avec vos amis et avec la personne dont vous êtes amoureux.se ? Pourquoi ?
- Pensez-vous que les réseaux sociaux expriment certains traits de votre personnalité en particulier ? Pourquoi ?

Réseaux sociaux et image

- Quelle différence entre ce que je vois d'une personne dans la vraie vie et ce que je vois d'elle sur les réseaux sociaux ?
- Que peut-on montrer de nous sur Internet ?
- Selon vous, qu'est-ce qui nous permet de savoir si une chose à propos de nous peut être partagée sur Internet ?
- Selon vous, qu'est-ce qui nous permet de savoir ce que l'on peut divulguer sur les autres sur Internet ?

Lorsque vous postez une photo ou une vidéo de vous sur les réseaux sociaux :

- Pourquoi avez-vous produit cette image ?
- Comment ? (Moyens, outils, cadre ou contexte etc)
- A qui souhaitez-vous la montrer ?

Réseaux sociaux et expression

- Que représentent les réseaux sociaux pour vous ?
- Selon vous, y a-t-il des choses plus propices que d'autres à dire sur les réseaux sociaux ? Lesquelles ? Pourquoi ?
- Quelle importance accordez-vous à l'expression sur les réseaux sociaux ?
- Les réseaux sociaux sont-ils une source de liberté d'expression ?
- Les réseaux sociaux facilitent-ils la discussion ?
- Quelles différences faites-vous entre se parler IRL et se parler en virtuel ? Chacun a-t-il des avantages particuliers ? Lesquels ? Des inconvénients ? Lesquels ?
- Faites-vous autant confiance aux personnes sur les réseaux sociaux que dans la vraie vie ? Pourquoi ? Quels éléments peuvent nous aider à faire confiance ? Quels éléments devraient nous inviter à la prudence ?
- Thomas, le grand frère de Charlotte, lui dit dans la scène 4 que "*se faire flatter, c'est souvent ce qu'on cherche sur internet.*" Qu'en pensez-vous ?