

# VIE EN LIGNE et cyberviolence

Ce que déclarent les chercheurs et autres connaissances générales



— Guide à l'intention du personnel scolaire —

# Table des matières



LA CYBERINTIMIDATION ET LE MONDE SCOLAIRE .....	3
DÉFINITION DU PROBLÈME .....	4
LES GRANDES RECHERCHES SUR LA VIOLENCE À L'ÉCOLE ET EN LIGNE, AU QUÉBEC ET AU CANADA .....	7
HabiloMédias.....	7
Chaire de recherche Bien-être à l'école et prévention de la violence.....	11
DÉFINITION ET UTILISATION DES APPLICATIONS ET SITES POPULAIRES .....	13
SUGGESTIONS D' ACTIONS À RÉALISER.....	17
RESSOURCES POUR APPROFONDIR LES CONNAISSANCES GÉNÉRALES SUR LA CULTURE EN LIGNE .....	18
BIBLIOGRAPHIE .....	19

# La cyberintimidation et le monde scolaire



Depuis la promulgation de la loi 56, les milieux éducatifs ont la responsabilité d'offrir « un milieu d'apprentissage sain et sécuritaire de manière à ce que tout élève qui la fréquente puisse y développer son plein potentiel à l'abri de toute forme d'intimidation ou de violence »<sup>1</sup>.

Or, le développement des technologies de communication et l'avènement des réseaux sociaux au cours des dernières années ont décloisonné le phénomène de l'intimidation qui se déroule non seulement entre les murs de l'école ou dans la rue mais aussi dans le quotidien des élèves : à la maison, sur leur téléphone intelligent, leur ordinateur ou leur console de jeu.

Considérant que la vie en ligne fait désormais partie intégrante du quotidien des élèves, la violence qui s'y exprime n'est pas qu'une simple extension de l'intimidation dite plus « classique », vécue à l'école. Elle est plutôt la conséquence du déplacement des conflits sociaux ou entre individus vers les plateformes virtuelles.

Depuis une dizaine d'années, nous avons constaté, lors de nos visites dans les écoles, que de nombreux intervenants du milieu scolaire se sentent parfois démunis ou mal outillés pour comprendre ou intervenir dans des situations violentes impliquant les TIC. Avec l'évolution rapide des technologies numériques, à l'hyper-volatilité des modes sur le web, au langage parfois déconcertant des jeunes et aux multiples applications qui ne cessent de voir le jour, on peut facilement se sentir dépassé par le quotidien et la réalité des élèves.

*ENSEMBLE pour le respect de la diversité* a donc conçu ce petit guide avec pour objectif de fournir aux différents intervenants du milieu scolaire un outil d'information pour faciliter la compréhension de certains enjeux liés à la cyberintimidation.

Il n'a pas la prétention d'offrir une solution clé-en-main face aux phénomènes de la cyberintimidation et de la violence en ligne, car chaque situation possède des caractéristiques qui lui sont propres. Il se veut avant tout un outil d'accompagnement et de partage de connaissances pour les agents du milieu scolaire qui s'intéressent au problème et ceux qui souhaitent en savoir plus sur les résultats de la recherche dans le domaine.

## DANS CE GUIDE VOUS TROUVEREZ :

- Une brève présentation de deux organisations canadiennes étudiant le phénomène de la violence en ligne et à l'école, ainsi que quelques résultats de leur recherche.
- Une liste de définition d'applications et de sites web utilisés par les jeunes.
- Des ressources externes pour approfondir les connaissances générales sur la question.
- Des idées d'actions à réaliser en milieu scolaire pour valoriser la bienveillance sur Internet.

<sup>1</sup> Gouvernement du Québec, (2012). *Projet de loi no.56 : loi visant à prévenir et combattre l'intimidation et la violence à l'école*. Ministère de l'Éducation et Ministère de l'Enseignement Supérieur. <http://www.education.gouv.qc.ca/dossiers-thematiques/intimidation-et-violence-a-lecole/projet-de-loi/>

# Définition du problème



## LA DÉFINITION CLASSIQUE DE L'INTIMIDATION EST CARACTÉRISÉE PAR :

- L'inégalité des pouvoirs entre les personnes impliquées (nombre, popularité, âge, force physique, etc.).
- La répétition du problème, du point de vue de la victime.
- L'aspect blessant et les impacts négatifs sur la personne qui vit cette violence.

Or, la cyberintimidation ne cadre pas toujours parfaitement avec cette définition. Par exemple, il est parfois difficile de faire la distinction entre l'agresseur et l'agressé dans ce genre de contexte. De plus, de nombreux gestes pouvant être qualifiés de cyberintimidation sont souvent commis entre des personnes ayant à peu près le même statut social, ce qui complique la mesure de l'aspect du « pouvoir »<sup>2</sup>

## OBSTACLES RENCONTRÉS LORS DE L'APPLICATION D'UN PROGRAMME DE SENSIBILISATION À LA CYBERINTIMIDATION :

- Ateliers ponctuels, souvent un seul dans l'année, ou adressé en assemblée au lieu de groupes-classes.
- Les exemples et scénarios présentés aux élèves leur semblent souvent exagérés, moralisateurs ou déconnectés de leur réalité, contribuant de ce fait à diminuer l'importance et la gravité de ces situations à leurs yeux.
- Les jeunes hésitent aussi à dénoncer certains gestes aux enseignants et au personnel scolaire, car ils croient souvent que leur intervention risque d'empirer la situation.
- Les politiques de tolérance zéro prônant une approche unique pour des situations multiples et diverses.

## EFFET NÉGATIF DES POLITIQUES DE TOLÉRANCE ZÉRO

Bien que la tolérance zéro parte d'une bonne intention, celle de ne tolérer aucun geste violent, elle peut se révéler être un obstacle important à la dénonciation. Les situations violentes vécues en ligne par les jeunes sont souvent complexes et compliquées. Ceux qui sont victimes de violence peuvent eux-mêmes craindre de perdre l'accès à leur téléphone ou Internet s'ils dénoncent ce dont ils sont victimes. La politique censée être une source d'aide et de soutien devient alors un facteur d'instauration d'une certaine « loi du silence »<sup>3</sup>.

<sup>2</sup> Steeves, Valerie. (2014). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. Ottawa : HabilosMédias.

<sup>3</sup> Steeves, Valerie. (2012). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, phase III : Parler de la vie en ligne aux jeunes et aux parents*, Ottawa : HabilosMédias.

Au lieu de miser sur la punition, il est recommandé de :

- Favoriser le développement de l'empathie.
- Outiller les jeunes pour gérer leurs émotions en ligne et lors de conflits.
- Sensibiliser les parents quant à leur rôle dans l'éducation citoyenne et numérique de leurs enfants.

Une stratégie efficace de lutte à la cyberintimidation cherchera d'abord à influencer la culture numérique des jeunes et du milieu de vie avec des actions de valorisation plutôt qu'en proscrivant des comportements et en punissant les jeunes violents (qui d'ailleurs ne voient pas toujours en quoi leur comportement est problématique). Elle cherchera aussi à nuancer le problème de la violence en ligne.

Le vocabulaire souvent utilisé pour parler de la cyberintimidation dans les médias (tels que fléau, épidémie, catastrophe, etc.) peut porter à croire que la situation est vraiment devenue intenable alors que dans les faits, la grande majorité des élèves n'est pas concernée. Le fait d'en parler de cette manière contribue paradoxalement à normaliser ce comportement.

Ainsi, plus on parle des dangers de la cyberintimidation, de ses conséquences les plus extrêmes (suicide, consommation, harcèlement) et des exemples les plus sensationnalistes, plus les jeunes auront l'impression qu'un tel comportement est la norme. À l'inverse, lorsqu'ils sont informés que les cas de cyberintimidation ne sont pas trop nombreux, ils ont tendance à percevoir qu'il s'agit d'un comportement non-encouragé et présentent moins de risques de l'adopter à leur tour<sup>4</sup>.

## POINTS COMMUNS DES INTERVENTIONS EFFICACES

- Implication de l'école (personnel et étudiants).
- Soutien aux victimes mais également aux auteurs d'actions violentes le plus rapidement possible après les faits.
- Interventions adaptées aux paramètres de la situation au lieu d'une réponse globale au problème de la cyberintimidation.
- Mise en action à différents niveaux : en classe, à la maison et dans la collectivité.



<sup>4</sup>Steeves, Valerie. (2014). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III :La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. Ottawa : HabilosMédias.

## RÔLE DE L'ÉCOLE ET DES PARENTS

Selon les études et contrairement à la croyance populaire, l'existence de règles encadrant la cyberintimidation à l'école n'a que peu d'incidence sur le fait qu'un élève soit auteur ou victime de méchanceté en ligne. Il existe de fait une plus grande corrélation entre l'existence de règles claires entourant l'usage d'Internet à la maison et le faible taux de violence commis par les jeunes en ligne<sup>5</sup>. Il est aussi important de souligner que les parents tendent à réagir à la cyberintimidation lorsque leur enfant y est confronté, au lieu d'adopter une position préventive en abordant le problème avant que celui-ci ne se manifeste.

Dans certains cas, les parents ont également tendance à réagir de manière punitive ou humiliante face à ce que leur enfant fait ou subit en ligne, ce qui peut contribuer à créer un tabou autour de la question et de ce fait, décourager les jeunes à en parler par crainte d'alourdir ou d'empirer la situation.

Il est donc important de transmettre aux parents les outils et les connaissances nécessaires pour se sentir à l'aise quand ils abordent ces questions avec leurs enfants. À cet égard, le rôle de l'école face à ce problème consiste à accompagner et sensibiliser des parents au sujet du comportement de leurs enfants.



<sup>5</sup>Steeves, Valerie. 2014). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. Ottawa : HabilosMédias.

# Les grandes recherches sur la violence à l'école et en ligne, au Québec et au Canada



## HABILOMÉDIAS

HabiloMédias est un organisme canadien à but non-lucratif qui existe depuis 1994. Il est dirigé par un conseil d'administration bénévole qui regroupe des représentants des grands médias, du gouvernement et des secteurs de l'éducation et des bibliothèques.

L'organisme œuvre afin de valoriser le développement d'une pensée critique permettant une analyse et une utilisation positives et citoyennes des médias traditionnels et numériques.

- Il fait la promotion de la littératie médiatique et numérique dans les écoles et les communautés.
- Il développe des ressources et des activités pour aborder différents thèmes en classe.
- Il conduit des recherches menant à l'élaboration de politiques publiques en matière de médias.

Son programme de recherche à long terme, *Jeunes Canadiens dans un monde branché*, lancé en 2000, est une étude pancanadienne de l'utilisation d'Internet par les jeunes. Outre cette étude, HabiloMédias produit des documents sur des sujets tels que la protection de la vie privée, l'engagement civique en ligne et la littératie numérique.

### **LE PARTAGE NON-CONSENSUEL D'IMAGES INTIMES : COMPORTEMENTS ET ATTITUDES DES JEUNES CANADIENS PAR HABILOMÉDIAS**

Cette étude menée en août 2017 auprès de 800 jeunes Canadiens âgés de 16 à 20 ans constitue l'un des premiers projets de recherche visant à mesurer le taux d'envoi, de réception et de partage de sextos par les jeunes Canadiens. Elle examine la manière dont les attitudes, expériences, connaissances et croyances morales des jeunes ont une incidence sur leur décision de partager ou non les sextos qu'ils reçoivent.

#### Résultats en bref :

- 41 % des jeunes ont envoyé un sexto.
- 93 % des jeunes croient que les autres jeunes ont déjà envoyé un sexto.
- 46 % des jeunes ayant reçu un sexto en ont partagé un. Parmi ces derniers :
  - > 53 % étaient des garçons.
  - > 40 % étaient des filles.

42 % des jeunes ayant envoyé un sexto ont dit :

- Qu'il a été montré à d'autres personnes (38 %).
- Qu'il a été partagé par voie électronique (38 %).
- Qu'il a été publié sur un forum public (30 %).

## LIEN ENTRE PARTAGE DE SEXTOS ET STÉRÉOTYPES DE GENRE

Selon les résultats de l'étude, plus un jeune adhère aux stéréotypes de genre (rôles genrés traditionnels), plus il y a de risques qu'il partage un sexto.

- 53 % des répondants ayant démontré une forte adhésion aux stéréotypes de genre ont partagé un sexto.
- 18 % des répondants ayant démontré une adhésion moyenne aux stéréotypes de genre ont partagé un sexto.
- 9 % des jeunes ayant démontré une faible adhésion aux stéréotypes de genre ont partagé un sexto.
- 35 % des participants à l'étude croient qu'une fille ne devrait pas être surprise qu'un garçon avec qui elle n'est pas en couple partage les sextos qu'elle lui envoie.
- 29 % des participants estiment qu'on ne devrait pas être surpris que des garçons partagent des sextos entre eux.

## LIEN ENTRE PARTAGE DE SEXTOS ET ADHÉSION AUX MÉCANISMES DE DÉSENGAGEMENT MORAL

Les mécanismes de désengagement moral sont décrits comme étant différentes stratégies employées par les individus pour justifier un comportement répréhensible ou justifier l'inaction face à des gestes et des paroles blessantes, voire violentes. Parmi ces stratégies, on retrouve notamment le blâme de la victime.

- 53% des élèves démontrant une forte adhésion à ces mécanismes ont partagé un sexto.
- 17% des élèves démontrant une adhésion moyenne à ces mécanismes ont partagé un sexto.
- 11% des élèves démontrant une faible adhésion à ces mécanismes ont partagé un sexto.
- 46% des participants estiment que la faute revient à l'expéditeur original si un sexto est partagé.
- 38% des participants croient qu'ils ne peuvent rien faire lors d'une telle situation.
- 21% des participants croient qu'une fille ne devrait pas être surprise si son copain partage des photos d'elle.



## LIEN ENTRE PARTAGE DE SEXTOS ET PRESSION DES PAIRS

L'étude démontre qu'il y a un lien fort entre la tendance à se conformer au groupe et le fait de partager des sextos.

- 79 % des jeunes qui s'attendent à ce que l'un de leur ami partage un sexto avec eux en ont partagé un.
- 35 % des jeunes qui ne s'attendent pas à ce que l'un de leur ami partage un sexto avec eux en ont partagé un.

## JEUNES CANADIENS EN LIGNE : REPOUSSANT LA HAINE PAR HABILOMÉDIAS

En automne 2018, HabiloMédias a interrogé 1000 Canadiens de 12 à 16 ans afin de comprendre leurs attitudes et leurs expériences face aux préjudices fortuits\* en ligne. Il a été établi que la majorité d'entre eux y sont fréquemment exposés mais que la plupart n'interviennent pas, ne sachant pas comment faire une différence dans l'espace virtuel.

*\*Les préjudices fortuits font référence aux mots, expressions négatives ou insultes visant un groupe mais ne ciblant pas un individu précis de ce groupe (ex. : insultes homophobes lors d'une partie en ligne).*

### Résultats en bref :

- 80 % des participants estiment que les gens présentent plus de risques d'exprimer des préjugés sur Internet que hors ligne.
- 70 % des participants estiment que ces préjugés sont blessants pour les membres des communautés qu'ils visent.
- 80 % des participants estiment qu'il est important de dénoncer ces comportements.
- 80 % des participants déclarent que les préjugés visant des personnes qu'ils connaissent sont blessants.
- 70 % des participants déclarent que les préjugés envers quiconque sont blessants.
- 20 % des participants estiment que la haine en ligne n'a pas d'importance.
- 50 % craignent d'empirer la situation ou de ne pas savoir quoi dire.
- 50 % déclarent avoir vu d'autres personnes encourager les préjugés exprimés.
- 40 % pensent que les gens cherchent des excuses pour être offensés.

Raisons pour lesquelles les jeunes sont plus susceptibles de s'y opposer :

- Empathie – S'ils savent que cela est blessant pour quelqu'un.
- Plateforme – Si les règles d'utilisation sont claires et si les outils de signalement simple sont disponibles.
- Consensus – S'ils pensent qu'une majorité pense comme eux.
- Public – S'ils échangent avec des gens qu'ils connaissent hors-ligne.

### **JEUNES CANADIENS DANS UN MONDE BRANCHÉ : LA CYBERINTIMIDATION : AGIR SUR LA MÉCHANCETÉ, LA CRUAUTÉ ET LES MENACES EN LIGNE PAR HABILOMÉDIAS**

Cette étude de 2013 conduite auprès de 5 436 élèves canadiens de la 4<sup>e</sup> à la 11<sup>e</sup> année brosse un portrait des attitudes en ligne que les élèves estiment préoccupantes ou frustrantes ainsi que des différentes stratégies qu'ils mettent en place pour réagir à ce qui les dérangeant.

Les résultats en bref :

- 37 % des élèves déclarent avoir été la cible de méchancetés en ligne.
- 31 % déclarent avoir été menacés.
- 23 % affirment avoir été méchants envers quelqu'un d'autre.
- 9 % déclarent avoir menacé quelqu'un d'autre.
- 70 % des jeunes ayant vécu de la méchanceté en ligne affirment qu'ils ne trouvent pas ça grave.
- 65 % des jeunes déclarent être intervenus pour défendre quelqu'un en ligne.
- 39 % des jeunes déclarent être méchants en ligne mais également subir de la méchanceté.
- 55 % des jeunes étant violents en ligne déclarent que ce ne sont que des blagues.

## CHAIRE DE RECHERCHE BIEN-ÊTRE À L'ÉCOLE ET PRÉVENTION DE LA VIOLENCE

Cette chaire de recherche de l'Université Laval a été créée en 2012, après l'adoption de la nouvelle politique québécoise pour contrer la violence et l'intimidation à l'école. Le travail effectué à la chaire de recherche vise à soutenir les milieux scolaires dans leurs efforts pour instaurer un milieu de vie sécuritaire, bienveillant et sans violence.

- Elle cherche à stimuler la recherche en renforçant les liens entre la théorie et le travail de terrain.
- Elle fournit à la communauté éducative des connaissances propres au contexte québécois.
- Elle contribue à la formation initiale et en cours d'emploi du personnel scolaire afin que les pratiques tiennent compte des retombées de la recherche.
- Elle forme des étudiants aux cycles supérieurs, dans le but d'assurer la relève scientifique dans le domaine.

*Portrait de la violence dans les établissements d'enseignement au Québec, changements entre 2013 et 2019, rapport du groupe de recherche SEVEQ* est une étude qui présente des données relatives aux différentes formes de victimisation subies à l'école et propose des pistes de réflexion intéressantes pour lutter contre ce problème. L'étendue de cette étude, autant dans sa portée que dans le temps, offre un regard privilégié sur l'évolution des attitudes violentes dans les écoles du Québec entre 2013 et 2019.

### **CE QUE LES JEUNES DÉCLARENT DE LEUR UTILISATION DES TIC AU FIL DES ANS (2013-2019) : POSSESSION, SUPERVISION, CYBERAGRESSION ET SEXTAGE PAR LA CHAIRE DE RECHERCHE BIEN-ÊTRE ET SÉCURITÉ À L'ÉCOLE**

Cette étude menée en août 2017 auprès de 800 jeunes Canadiens âgés de 16 à 20 ans constitue l'un des premiers projets de recherche visant à mesurer le taux d'envoi, de réception et de partage de sextos par les jeunes Canadiens. Elle examine la manière dont les attitudes, expériences, connaissances et croyances morales des jeunes ont une incidence sur leur décision de partager ou non les sextos qu'ils reçoivent.

Pourcentage d'élèves agressés par des pairs et nombre moyen d'agressions subies par les élèves du secondaire au Québec, 2019

	Jamais	1-2 fois par an	2-3 fois par mois et +	Nombre moyen de comportements subis par les élèves
Insultes/Menaces par courriel	93,34 %	5,3 %	1,36 %	0,45
Messages humiliants/Fausse rumeurs	94,80 %	4,05 %	1,15 %	0,37
Insultes / Menaces par textos	91,64 %	6,70 %	1,66 %	0,53

## ÉCHANGE ET PARTAGE DE SEXTOS

En moyenne dans une école secondaire québécoise en 2019 :

- 1 jeune sur 5 reçoit une demande d'envoi de sexto (message, photo ou vidéo).
- 20 % des filles reçoivent ce genre de demande, contre 5 % pour les garçons.
- 4,8 % des jeunes ont envoyé une photo d'eux sans sollicitation.
- 2,7 % des filles et 2,1 % des garçons ont envoyé des sextos sans sollicitation.
- Parmi ceux qui adoptent ce comportement (envois de sexto sans sollicitation), les filles ont tendance à le faire de manière plus ponctuelle et les garçons de manière plus régulière.
- Parmi ceux qui sont sollicités : 43,7 % des garçons acceptent de le faire, contre 16,4 % pour les filles.
- 36,5 % des demandes proviennent d'inconnus.
- 36,2 % des demandes proviennent d'autres élèves.
- 27,4 % des demandes proviennent d'autres personnes connues.



# Définition et utilisation des applications et sites populaires



## YOUTUBE

Application la plus utilisée. Les jeunes y suivent leurs influenceurs ou naviguent à l'aveugle à la recherche de ce qui pourrait les intéresser. Le contenu est modéré et les risques de tomber sur du contenu violent ou dangereux est minime. Néanmoins, de nombreuses personnes y expriment des idées offensantes et la section des commentaires peut rapidement devenir un lieu d'échange violent. Plusieurs influenceurs font la promotion d'un mode de vie plus ou moins condamnable : culture matérialiste, *prank* parfois dangereux ou pouvant porter préjudice, culture de *drama* (scandales, conflits entre influenceurs). Ainsi plusieurs utilisateurs ont récemment dénoncé au Québec des influenceurs pour des cas de harcèlement ou d'agressions sexuelles (#MeToo). Les relations développées entre certains influenceurs et leurs fans peuvent mener à de très belles interactions et même inspirer certains jeunes mais peuvent également mener à l'exploitation des plus vulnérables, d'autant plus que YouTube constitue un outil important pour les adolescents dans leur construction identitaire<sup>6</sup>.

## TWITCH

Plateforme de diffusion en ligne. Particulièrement utilisée par les adeptes de jeux vidéo mais aussi par d'autres types de communautés. Les utilisateurs s'en servent pour suivre des influenceurs en direct avec qui le reste de la communauté peut interagir. Permet aux jeunes de réagir sur le moment à ce qui se passe dans la diffusion. La plupart du temps, l'image sera l'écran partagé de l'influenceur qui se filme en train de jouer à des jeux vidéo ou de parler d'un autre sujet. Comme pour beaucoup d'applications reliées aux jeux vidéo en direct, Twitch peut constituer un lieu propice aux propos discriminatoires. En effet, beaucoup d'utilisateurs, notamment des femmes, ont dénoncé des propos véhiculés à travers la plateforme et mis en lumière le comportement problématique de plusieurs utilisateurs : méconduite sexiste, harcèlement sexuel, propos racistes et insultes liées à la sexualité (« virgin » « incel »).

## DISCORD

Plateforme de discussion en ligne, principalement pour les jeux vidéo mais peut aussi héberger d'autres communautés. L'un des avantages de Discord est de permettre aux joueurs d'une même partie de discuter entre eux en privé, ce qui présente le risque d'être exposé à des paroles dénigrantes, racistes, sexistes, homophobes, etc. Son fonctionnement est simple : l'utilisateur peut créer un « serveur », un groupe privé, et le subdiviser en salons selon des sous-thèmes. L'avantage de cette formule est qu'elle limite la violence dans les discussions car l'utilisateur choisit les membres qu'il souhaite inviter. Lors de la pandémie, cette application a connu une forte popularité dans le monde de l'éducation, plusieurs enseignants appréciant ses fonctionnalités. Néanmoins, les jeunes qui se joignent à certains groupes peuvent être exposés à la violence verbale et au harcèlement durant les parties.

<sup>6</sup> Gauvreau, Claude (4 septembre 2018). *Chiller sur youtube*, sur le site ActualitésUQAM. Consulté le 1er mai 2021. <https://www.actualites.uqam.ca/2018/chiller-sur-youtube-etude-plateforme-plus-aimee-jeunes>

---

## SNAPCHAT

Publication de vidéos courtes et photos. Le public principal demeure les 16-26 ans. Plutôt utilisé pour parler ou partager du contenu avec des amis. Les gens explorent rarement le contenu proposé.

Snapchat est l'une des applications les plus utilisées par les adolescent.es. La particularité de Snapchat est que le contenu partagé est éphémère : la personne qui partage le contenu peut décider après combien de secondes l'image disparaîtra. Cela facilite le partage de photos et peut représenter un risque au niveau de la nature du contenu qui sera partagé. Cela peut notamment encourager les harceleurs à partager des photos non-désirées. Il faut toutefois rester conscient que le contenu n'est pas réellement éphémère puisqu'il est facile de prendre une capture d'écran et de sauvegarder la photo de manière permanente.

Carte Snap : quand elle est activée, cette carte permet aux utilisateurs de communiquer à leurs ami.es leur géolocalisation en temps réel. Cette fonctionnalité représente donc un facteur de risque car elle permet un suivi des déplacements.

## INSTAGRAM

Partage de contenu photos et vidéos courtes. Semblable à Snapchat mais avec des implications marketing ou commerciales différentes et plus évidentes.

Instagram est de plus en plus utilisé par les jeunes. Cette application regroupe des fonctions offertes par Facebook et Snapchat. Les utilisateurs peuvent y partager des photos publiquement, peuvent créer du contenu à partager avec tous leurs abonnés (story) ou à envoyer à des personnes précises (message direct). Les utilisateurs peuvent également utiliser le chat pour discuter comme ils le feraient sur Messenger (Facebook). Les utilisateurs d'Instagram peuvent faire de plus longues vidéos grâce à IGTV, une application comparable YouTube qui est intégrée à la plateforme ; ils peuvent aussi diffuser des vidéos en direct. Pour chaque publication, il est possible d'indiquer sa géolocalisation.

Instagram peut être relié à Facebook, Twitter et Tumblr, permettant ainsi aux utilisateurs de publier simultanément leur contenu sur les 3 plateformes.

Un compte Instagram peut être public (accessible à tous.tes) ou privé avec un droit de regard sur ceux qui peuvent avoir accès à son contenu ( il faut faire une demande au propriétaire du compte afin d'avoir accès au contenu). Toutefois, tout le monde, même un utilisateur qui n'est pas abonné à notre compte, peut nous envoyer des messages en privé puisque le nom du compte et la bio sont publics en permanence.

## TIKTOK

TikTok est très utilisé par les adolescent.es. Cette application a connu popularité croissante durant le confinement lié à la covid-19, grâce à son côté rassembleur et ludique.

Partage de contenu vidéo, principalement avec de la musique. On y voit beaucoup de chorégraphie et de chant, ainsi que des messages citoyens et de l'humour/sketch. Également beaucoup utilisé lors de manifestations, émeutes, « public freakout » où il est utilisé comme outil citoyen et/ou de dénonciation.

Il est notoire que TikTok pratique une forme de censure appelée Shadow Banning (« Bannir dans l'Ombre ») qui consiste à ne pas mettre de l'avant certaines réalités des utilisateurs. Par exemple, les algorithmes ont tendance à ne pas mettre de l'avant dans le fil d'actualité des vidéos où l'on verrait des jeunes avec des handicaps, semblant venir de milieux plus défavorisés, ou en s'écartant des normes traditionnelles dites de beauté. De même, des idées politiques qui pourraient être considérées comme « sensibles » par certains gouvernements y sont censurées, ce qui affecte l'information pouvant être partagée par les utilisateurs. Enfin, TikTok a fait l'objet de controverses liées à des cas de cyber intimidation, de harcèlement (sexisme, capacitisme, racisme, etc.) et de pédophilie.

## TWITTER

Plateforme de micro-blogging où les utilisateurs partagent et commentent principalement les nouvelles et l'actualité. Permet également aux communautés d'intérêt et de fans de se rassembler autour d'un sujet ou d'une œuvre. Si les jeunes l'utilisent peu, ils savent toutefois ce qui s'y passe car les prises de vues (*captions*) populaires circulent souvent sur les autres réseaux (partage sur Facebook et Reddit par exemple).

## FACEBOOK

Réseau social le plus connu avec une progression constante d'utilisateurs, Facebook est de moins en moins populaire auprès des jeunes qui privilégient des applications plus récentes. Ce réseau permet aux utilisateurs d'exprimer leurs humeurs, idées, opinions, de publier des photos / vidéos, de partager des nouvelles, jouer avec des amis ou d'autres utilisateurs, créer des groupes d'intérêts communs et diffuser des vidéos en direct.

Facebook est en évolution continue et de nombreuses fonctionnalités se sont ajoutées à la plateforme depuis ses débuts. Bien qu'elle soit en principe un réseau destiné aux individus, une grande partie de la plateforme sert également à faire la promotion de produits et services par des entreprises et des organisations. La protection des données des utilisateurs demeure un enjeu important quant à l'utilisation de cette plateforme.

## WHATSAPP

Application de messagerie texte et vocale permettant des échanges entre des utilisateurs qui, pour la plupart, appartiennent au même cercle social. La grande popularité de WhatsApp vient de son utilisation gratuite et internationale, et il n'est pas rare de voir des jeunes issus de l'immigration employer cette application qui leur permet de maintenir le contact avec des membres de leur famille ou des amis vivant ailleurs.

## REDDIT

Cette plateforme offre à la fois le meilleur et le pire du web. En fonction des sujets qui les intéressent et qu'ils recherchent, les jeunes peuvent y trouver du contenu éducatif ou de culture populaire (cinéma, mèmes, jeux vidéo) mais aussi des contenu étiquetés NSFW (« Not Safe For Work ») destinés à un public adulte en raison de leur nature violente ou sexuelle. La modération sur ce site fonctionne bien mais est subjective, selon la page (*r/...*) visitée (par exemple : *r/publicfreakout*, *r/politics*, *r/cringe*, etc.). C'est pourquoi un utilisateur défendant les droits des homosexuels sur un *r/conservative* court le risque d'être bloqué, car la modération se fera du point de vue d'utilisateurs homophobes. Il faut cependant souligner que certains utilisateurs peuvent trouver avec Reddit les caractéristiques d'un *safe space*, lieu d'expression non-opprimant.

## 4CHAN ET 8KUN

Les sites 8kun et 4Chan sont des *Boards*, un type de forum Internet qui repose principalement sur le partage anonyme d'images et de textes. Ces sites sont fortement associés aux idées d'extrême-droite (suprématie blanche, discours anti-immigration, mouvance Incel, misogynie, harcèlement et intimidation envers personnalités publiques, *Leaks* (fuites) de photos intimes, etc). Ces dernières années, plusieurs terroristes aux États-Unis et au Canada se sont radicalisés sur ces sites. Les publications y sont anonymes et ne sont pas modérées.

## ONLYFANS

En raison des conditions imposées par la pandémie, la popularité de cette application a explosé en 2020-2021. Elle sert principalement à publier du contenu pornographique que les utilisateurs visionnent en échange d'un « pourboire ». Les personnes en situation économique précaire présentent plus de risques d'y publier du contenu car il s'agit d'une source de revenu. Or, bien que les mineurs n'aient pas le droit de se créer un compte, plusieurs ont tenté de s'y joindre depuis le lancement de l'application.

On ne parle que des histoires de succès d'OnlyFans, qui donnent à tort l'impression que l'on peut y gagner de l'argent facile de chez soi, en toute sécurité et sans grandes conséquences. Plusieurs influenceurs et personnalités célèbres ont également adopté cette plateforme en 2020-2021 et n'hésitent pas à en faire la promotion sur d'autres applications comme Instagram, Twitter et Facebook. L'un des cas les plus récents fait état de millions de dollars gagnés en moins de 24 heures lorsqu'une jeune chanteuse célébrant ses 18 ans (Bhad Bhabie) a annoncé publiquement la création d'un compte sur cette plateforme. Depuis quelques temps, l'application tente d'élargir son marché et offre des fonctionnalités qui ne sont pas en relation avec la pornographie. La campagne de publicité pour ces nouvelles fonctions est faite par des influenceurs renommés sur d'autres réseaux sociaux, comme Instagram et Facebook.





# Suggestions d'actions à réaliser



## POUR FACILITER LE TRANSFERT D'INFORMATIONS ENTRE L'ÉCOLE ET LES PARENTS

Établir, à la manière d'un journal étudiant, un bulletin d'information « techno » rédigé par les élèves, dans lequel ils s'expriment sur différents enjeux liés à la culture web, les médias numériques, les modes web du moment, etc. Distribué à l'école et auprès des parents, ce journal permet aux jeunes de témoigner de l'impact de l'évolution des technologies de communication sur leur vie et de s'exprimer sur des sujets d'actualité qui les concernent.

## AU SUJET DES NORMES SOCIALES

Afin de renforcer les comportements positifs, les études ont montré qu'il est plus efficace de mettre de l'avant les attitudes bienveillantes que les comportements à proscrire. Plus les élèves ont tendance à croire qu'un comportement est adopté par plusieurs personnes, plus il y a de risques qu'ils adoptent cette même attitude, ou qu'ils la tolèrent plus. Donc, s'ils ont l'impression que la bienveillance, la non-violence et le respect sont des normes adoptées par une majorité d'individus, ils auront plus de chance d'adopter ces comportements.

Ainsi, dans une école primaire de Brooklyn, une campagne d'affichage a été mise sur pied afin de mettre de l'avant les opinions des élèves sur certains sujets. Après avoir soumis les élèves à un sondage, les résultats ont été imprimés sur des affiches placardées sur les murs de l'école, à la vue de tous. On pouvait y lire des statistiques\* du genre :

- 85 % des élèves n'aiment pas lire des messages violents sur Internet.
- 90 % des élèves veulent intervenir lorsqu'ils sont témoins de cyberintimidation.
- 80 % des élèves de l'école croient que les filles ont le droit de jouer en ligne sans se faire rabaisser.

\*Ces chiffres ne sont utilisés qu'à titre d'exemple.

Le but de cette approche est de faire prendre conscience aux élèves que la violence en ligne n'est ni la norme, ni aussi fréquente qu'ils le croient.

## À PROPOS DES STÉRÉOTYPES DE GENRE

Les stéréotypes de genre jouent un rôle important dans le phénomène de la violence en ligne. Au Canada, près d'une jeune fille sur cinq cesse de publier son opinion sur les réseaux sociaux afin d'éviter une forme ou l'autre de harcèlement. Il est donc essentiel que les écoles abordent ce problème de front en valorisant la prise de parole des jeunes filles.

À cet égard, organiser des rencontres entre les élèves et des conférencières établies dans différentes sphères de la vie en ligne (influenceuses, E-gamers professionnelles, artistes, militantes) peut contribuer à la remise en question d'attitudes ou de gestes sexistes en ligne.

Bien que ce type d'action demande parfois de la vigilance en termes d'invités (la popularité étant parfois confondue avec la pertinence), elle permet notamment de normaliser la voix des femmes dans le milieu des technologies numériques.

Dans le même ordre d'idées, il est également important de mettre de l'avant la parole d'hommes se définissant comme alliés ou militants afin de pouvoir aborder ces questions avec un public masculin ou plus fermé.

# Ressources pour approfondir les connaissances générales sur la culture en ligne



## CHAIRE DE RECHERCHE BIEN-ÊTRE À L'ÉCOLE ET PRÉVENTION DE LA VIOLENCE

- Claire Beaumont, professeur titulaire à la Faculté des Sciences de l'Éducation de l'Université Laval et chercheuse au Centre de Recherche et d'Intervention sur la Réussite Scolaire (CRIRES).

## CHAIRE DE RECHERCHE SUR LES USAGES DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES ET LES MUTATIONS DE LA COMMUNICATION

- Florence Millerand, professeure titulaire au Département de Communication Sociale et Publique, de l'UQAM, codirectrice du LabCMO et membre du CIRST.

## L'ANONYME

Cet organisme fait la promotion des comportements sécuritaires et des relations égalitaires ainsi que de la prévention aux transmissions des infections transmissibles sexuellement ou par le sang (ITSS) en adoptant une approche humaniste de proximité. Son projet Se connecter à l'égalité vise à outiller les jeunes de 12 à 25 ans pour qu'ils développent des relations égalitaires dans l'espace public réel et virtuel. Les résultats du sondage de L'Anonyme sont très révélateurs de la corrélation entre l'adhésion aux stéréotypes de genre et la violence en ligne selon les sexes et les genres.

- <https://www.anonyme.ca/>

## LE LABCMO

Ce laboratoire sur la communication et le numérique regroupe des chercheur.e.s s'intéressant aux usages des technologies et médias numériques sous l'angle des mutations qu'ils suscitent dans la société. Bien que leurs travaux ne concernent pas que les jeunes, leurs analyses offrent une source d'informations pertinentes sur les thèmes de la construction identitaire, des formes de sociabilité et de l'usage des réseaux sociaux.

- <https://labcmo.ca/>

## URBAN DICTIONARY

Site web sur lequel sont consignées toutes les expressions (notamment anglophones) utilisées par les jeunes ou les membres de certaines communautés. Permet de comprendre le sens de certaines expressions et le contexte dans lequel elles sont utilisées. Avertissement : on y trouve beaucoup de vulgarité.

- <https://www.urbandictionary.com/>

## #NUDES4SALE

Documentaire produit par la BBC pour mieux comprendre le phénomène OnlyFans.

- Reynolds, J. (producteur et réalisateur). (2020). #Nudes4sale [documentaire]. BBC

# Bibliographie



- ▶ Beaumont, C., Leclerc, D., Garcia, N., & Bourgault Bouthillier, I. (2020). *Portrait de la violence dans les établissements d'enseignement québécois : changements entre 2013 et 2019*. Rapport de recherche. Chaire de recherche Bien-être à l'école et prévention de la violence, Faculté des Sciences de l'Éducation, Université Laval, Québec, Canada.
- ▶ Beaumont, C., Garcia, N., & Bourgault Bouthillier, I. (2020). *Ce que les jeunes disent de leur utilisation des TIC au fil des ans (2013-2019) : possession, supervision, cyberagression et sextage*. Mémoire. Chaire de recherche Bien-être à l'école et prévention de la violence, Faculté des Sciences de l'Éducation, Université Laval, Québec, Canada.
- ▶ Brisson-Boivin, Kara. (2019). *Les jeunes Canadiens en ligne : repoussant la haine*. Ottawa : HabiloMédias.
- ▶ Jonhson, M., Mishna, F., Okumu, M., Daciuk, J. (2018). *Le partage non consensuel de sextos : Comportements et attitudes des jeunes Canadiens*. Ottawa : HabiloMédias.
- ▶ Steeves, Valerie. (2014). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, Phase III : La cyberintimidation : Agir sur la méchanceté, la cruauté et les menaces en ligne*. Ottawa : HabiloMédias.
- ▶ Steeves, Valerie. (2012). *Jeunes Canadiens dans un monde branché, phase III : Parler de la vie en ligne aux jeunes et aux parents*. Ottawa : HabiloMédias.
- ▶ Tétreault, C. (2019). *En tant que... victime, auteur ou témoin. Guide d'accompagnement pour le personnel scolaire qui œuvre auprès des victimes, auteurs ou témoins de sextos, sextorsion et de cyberagression sexuelle*. Québec : La Collection de la Chaire. [www.centrecyber-aide.com](http://www.centrecyber-aide.com) et [www.violence-ecole.ulaval.ca](http://www.violence-ecole.ulaval.ca)



**BÂTISSONS ENSEMBLE  
UNE SOCIÉTÉ  
*égalitaire, tolérante et inclusive*  
POUR TOUS!**

**ENSEMBLE** *pour le respect de la diversité*

2120, rue Sherbrooke E., bureau 402

Montréal (Québec) H2K 1C3

514-842-4848

[info@ensemble-rd.com](mailto:info@ensemble-rd.com)

 [ensemble-rd.com](http://ensemble-rd.com)

Ce guide est rendu possible grâce à la contribution  
financière du Ministère de la Famille.

**Famille**  
Québec 

Québec 