GroMix

Apprendre aux jeunes à réagir face au grooming tout en jouant

MANUEL

Child Focus
116000

Table des matières

1. Avant-propos P 2
2. Qui est Child Focus? P 2
3. Idées reçues concernant le grooming P 2
4. Cadre légal P 4
5. Objectifs pédagogiques de GrooMix P 4
6. Objectifs des référentiels du Tronc commun P 5
7. Méthodes de jeu P 6
8. Cartes de jeu: information contextuelle & questions pour l'animation P 8
9. Explication plateformes P 12
10. Explication organisations d'aide P 13
11. Conseils de prévention en un coup d'œil P 13
12. Zoom sur Max P 14
13. Que faire en cas de grooming ? P 15
14. Du jeu de cartes à Roblox P 15

Avant-propos

De nombreux parents contactent Child Focus parce qu'ils s'inquiètent concernant les contacts en ligne de leurs enfants. Parfois, les parents découvrent des conversations 'suspectes' sur l'ordinateur ou le smartphone de leur enfant. En même temps, nous savons que les jeunes n'osent pas toujours franchir le pas et signaler qu'ils ont un problème en ligne. Cela signifie que le nombre de cas réels de grooming est probablement beaucoup plus élevé.

Child Focus ne veut laisser aucune chance aux groomers ni au grooming. Comment? En aidant les jeunes à réagir face à des situations de manipulation en ligne et à s'en protéger. La clef ? Le dialogue bienveillant et positif sur le sujet du grooming pour encourager les jeunes à parler de leurs nouvelles rencontres en ligne. En tant qu'éducateur, vous pouvez agir de manière préventive en discutant avec les jeunes de la meilleure façon de se profiler et de se comporter en ligne, des personnes avec lesquelles entrer ou non en contact, ainsi que de la manière dont cela se traduit dans le monde hors ligne. En effet, en tant qu'adultes, nous n'avons souvent qu'une idée très vague de la façon dont les enfants et les jeunes réagiraient s'ils recevaient un message d'un inconnu.

Qui est Child Focus?

Child Focus est la Fondation pour les Enfants Disparus et Sexuellement Exploités. Child Focus œuvre 24h/24 et 7j/7 pour retrouver les enfants disparus et lutter contre leur exploitation sexuelle, aussi bien en ligne que hors ligne. Vous pouvez contacter le numéro d'urgence européen 116 000 gratuitement, de jour comme de nuit. Vous pouvez également joindre Child Focus via ce numéro pour toutes vos questions et inquiétudes liées à la sécurité en ligne, comme pour le grooming et le sexting non-consensuel.

L'objectif de Child Focus n'est pas seulement de lutter contre la disparition et l'exploitation sexuelle des enfants, mais aussi de les prévenir autant que possible. C'est pourquoi nous nous engageons à faire de la prévention ciblée sur ces sujets. Nous voulons notamment aider les enseignants, les éducateurs et les parents à discuter de tout cela avec les enfants et les jeunes.

Vous voulez en savoir plus sur Child Focus ? Allez jeter un coup d'œil sur le site web **www.childfocus.be**

Idées reçues sur le grooming

Qu'est-ce que le grooming ?

Le grooming désigne le processus (préparatoire) par lequel un adulte approche et manipule délibérément un mineur dans

un but sexuel. Ce but sexuel peut varier : il peut s'agir de donner rendez-vous hors ligne pour se livrer effectivement à des abus sexuels, mais dans d'autres cas, le groomer cherche à engager des conversations à caractère sexuel ou à obtenir des photos dénudées.

Le groomer tente de minimiser les risques pour lui-même en se dévoilant le moins possible et en incitant la victime à faire leur amitié en ligne sous prétexte qu'il s'agit de 'leur petit secret'.

Cinq idées reçues sur le grooming démenties.

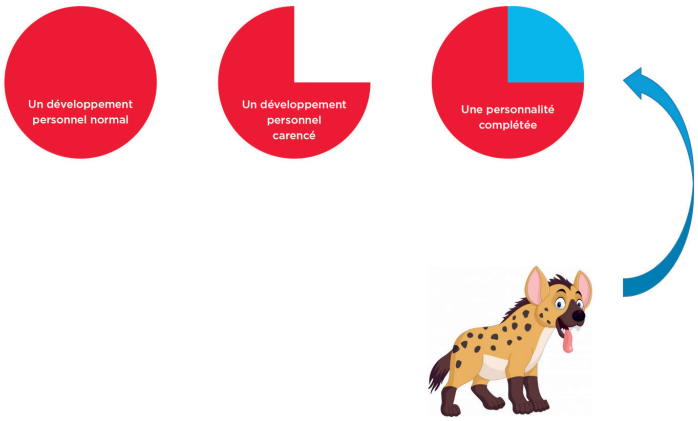
Aussi bien en ce qui concerne les auteurs et leurs techniques que les victimes, de nombreuses idées préconçues circulent concernant le 'grooming' en ligne. Mais si l'on veut mieux armer les enfants et les adolescents contre les risques en ligne, il est essentiel de disposer des bonnes informations.

Voici ci-dessous cinq clichés qu'il convient de démystifier afin d'obtenir une image plus nuancée du grooming.

1. « Les enfants jeunes et naïfs sont les plus fréquemment victimes de grooming. »

Faux. Ce sont généralement des adolescents qui sont victimes. Les jeunes âgés de 10 à 12 ans constituent un groupe cible très vulnérable, mais tout le monde peut être victime de 'groomers'. Certains profils sont à un moment donné plus vulnérables que d'autres. En raison du développement difficile de leur identité, les jeunes vulnérables osent aller plus loin en ligne.

Les jeunes vulnérables connaissent un développement personnel instable. Leur personnalité carencée émotionnellement offre une brèche dans laquelle les groomers s'infiltrent. Ils manipulent les jeunes en jouant sur des intérêts communs et en comblant ce vide affectif.



2. « Les victimes d'abus sexuels en ligne sont toujours des filles. »

Faux. Les filles comme les garçons peuvent être victimes.

Si l'on examine les rapports de Child Focus, 75 % des victimes sont des filles, presque toutes âgées de moins de 16 ans. Cela signifie qu'encore près de 25 % des victimes signalées sont des garçons.

3. « Les groomers en ligne se font passer pour une personne du même âge que la victime (potentielle). »

Faux. Les groomers se présentent parfois comme une personne du même âge, mais pas toujours.

Il n'y a pas un seul type de groomer, mais une énorme diversité dans le profil des auteurs. Un groomer peut se profiler sur les réseaux sociaux sous un faux pseudo ou âge, mais c'est loin d'être toujours le cas. De plus, à un moment donné du processus, la majorité des jeunes savent que leur interlocuteur ou la personne qu'ils vont rencontrer est un adulte.

4. « Le processus de grooming prend toujours beaucoup de temps. »

Faux. Selon l'objectif visé, le processus de grooming peut être court ou long.

Les groomers opèrent de manière très sournoise. Ils tentent d'établir une relation de confiance avec la victime en lui témoignant de l'intérêt, en lui faisant des compliments et en passant (progressivement) à des questions et/ou actes à caractère sexuel. Le rythme dépend de l'interaction entre l'auteur et la victime.

Parfois, il suffit qu'une seule image à caractère sexuel soit partagée pour que le groomer ait une emprise sur le jeune.

5. « Les groomers en ligne sont de vieux pédophiles derrière leur écran. »
Faux. Il est important de briser ce mythe et de rompre avec l'image stéréotypée du groomer. Il ne s'agit pas toujours de vieux hommes laids. Les groomers peuvent aussi être des jeunes. Ou des femmes.

Les pédophiles sont des personnes ayant une préférence sexuelle pour les enfants, ce qui est loin d'être toujours le cas des groomers. Souvent, les groomers sont (aussi) animés par le pouvoir ou par d'autres dynamiques.

Cadre legal

En Europe, la Convention de Lanzarote énonce, entre autres, que la sollicitation d'enfants à des fins de perpétration d'actes à caractère sexuel ou de réalisation d'images d'abus sexuels sur mineurs (=grooming) doit être érigée en infraction pénale dans tous les États parties à la Convention. Cette convention a été signée par la totalité des États membres du Conseil de l'Europe, donc entre autres la Belgique.

Le grooming est défini dans le code pénal belge comme une infraction autonome au titre de l'article 417/24 : «approcher un mineur à des fins sexuelles». Il s'agit

1. d'une proposition de rencontre en ligne ou hors ligne ;
2. de quelque manière que ce soit (dans le monde réel ou virtuel) ;
3. à un mineur ;
4. suivie d'actes pouvant conduire à une telle rencontre (la rencontre ne doit pas nécessairement avoir eu lieu pour la rendre punissable).
5. L'auteur doit avoir l'intention de porter atteinte à l'intégrité sexuelle, à l'autodétermination sexuelle ou à la pudeur du mineur (il faut démontrer que l'auteur avait l'intention de porter atteinte à l'intégrité sexuelle du mineur, même si cette intention ne s'est pas réalisée).
6. Les actes qui suivent la proposition de rencontre ne doivent pas nécessairement conduire à une rencontre effective, mais doivent être susceptibles d'y conduire. (par exemple, l'achat d'un billet de train ou de cinéma, la prise de congé pour le jour de la rencontre).

En outre, le grooming est également qualifié dans le code pénal de circonstance aggravante pour les articles relatifs aux actes non consentis commis sur des mineurs de moins de 16 ans (art. 417/23), à l'exploitation sexuelle des mineurs (417/50) et à l'attentat à la pudeur (417/55). Ces infractions constituent une circonstance aggravante si elles ont été précédées d'une approche de la victime mineure de moins de 16 ans par l'auteur de l'infraction dans le but de commettre ces infractions. Pour maintenir la circonstance aggravante, une rencontre doit avoir eu lieu afin de gagner la confiance du mineur dans le but ultime de commettre l'infraction.
Le grooming en lui-même est puni d'une amende et d'une peine d'emprisonnement de 3 à 5 ans. Si d'autres infractions ont été commises après la rencontre (en ligne), elles sont punissables en tant que telles et peuvent donner lieu à une peine supplémentaire pour le grooming en tant que circonstance aggravante.

Objectifs pédagogiques de GrooMix

Le jeu a pour objectif de sensibiliser les enfants et les jeunes sur le sujet du grooming, processus par lequel un adulte aborde intentionnellement des mineurs et les manipule à des fins sexuelles. Il est indispensable d'armer les jeunes face à cette pratique et de les aider à en reconnaitre les pièges afin de ne pas en devenir victime. Groomix aide les jeunes à réagir adéquatement aux messages d'inconnus, à détecter des commentaires inappropriés et à rejeter des sollicitations portant atteinte à leur intégrité.

En tant qu'enseignant ou animateur, vous pouvez conscientiser les jeunes de votre groupe aux risques qu'ils peuvent rencontrer lorsqu'ils chattent avec des inconnus, mais vous pouvez aussi leur exposer les avantages des amitiés ou des relations en ligne. Nous mettons en évidence que tous les inconnus ne constituent pas un risque, mais qu'il y a bel et bien des personnes animées de mauvaises intentions qui recherchent des jeunes en ligne. C'est pour cela qu'il est crucial d'outiller les enfants et les jeunes en leur fournissant des conseils de prévention. Groomix est une première étape. Bon amusement!

Objectifs des référentiels du Tronc commun

Source : L'éducation aux médias dans les référentiels du Tronc commun, CSEM GT Enseignement, 10/10/2022

Dans le cadre du Pacte pour un enseignement d'excellence, sept domaines d'apprentissages composent le tronc commun redéfini sur une base polytechnique et pluridisciplinaire. Si l'éducation aux médias n'a pas été construite comme un domaine à part entière, elle prend place de manière transversale et progressive afin de garantir qu'à la sortie du tronc commun, chaque élève dispose d'un ensemble de compétences médiatiques indispensables à l'exercice d'une citoyenneté active, critique et responsable.

GrooMix permet d'atteindre certains des objectifs repris dans les référentiels du Tronc commun de façon ludique. Dans la liste ci-dessous vous retrouverez les compétences à atteindre de la 5ème primaire (P5) à la 2ème secondaire (S2) selon les référentiels et qui peuvent être travaillés à travers le jeu GrooMix.

P5

- ⇨ Expliquer l'importance du choix d'un avatar et d'un pseudonyme.
- ⇨ Questionner et dégager des pratiques pour préserver sa sécurité, son identité numérique et son intimité sur Internet

P6

- ⇨ Exprimer une émotion, un sentiment.
- ⇨ Se mettre à la place d'un personnage (traits de caractères, valeurs, comportements).
- ⇨ Exprimer son point de vue, son appréciation.
- ⇨ Échanger, partager se s impressions, ses sentiments.
- ⇨ Proposer des pistes d'actions, parmi celles mises à disposition, pour faire face à des situations de cyberattaque, de cyberharcèlement, de cybermanipulation.
- ⇨ Reconnaître des situations de cyberattaque, de cyberharcèlement, de cybermanipulation.
- ⇨ Questionner les effets des médias (information/ manipulation) sur mes jugements, mes comportements et ceux des autres.
- ⇨ Questionner et dégager des pratiques pour préserver sa sécurité, son identité numérique et son intimité sur Internet.

S1

- ⇨ Gérer son identité numérique, ses traces et ses données personnelles de manière responsable, pour protéger sa vie privée et celle des autres.
- ⇨ Respecter, dans un environnement numérique d'interaction et de communication, une nétiquette définie.
- ⇨ Préserver la confidentialité ou l'anonymat, lors de partage de contenus.
- ⇨ Interagir/communiquer de manière orale et écrite, en sélectionnant et en utilisant des outils numériques adéquats.
- ⇨ Utiliser, adéquatement en contexte, les termes dont profil, protection de la vie privée.
- ⇨ Paramétrer les options de confidentialité d'un compte.
- ⇨ Réagir, de manière responsable, face aux risques de cyberattaque, de cyberharcèlement, de cyberdépendance. Proposer et mettre en place des actions pertinentes pour faire face à des situations de cyberattaque, de cyberhar cèlement, de cybermanipulation.
- ⇨ Identité numérique: identifier des modes de présentation de soi et de relation aux autres dans l'espace numérique et leurs effets sur soi et sur les autres.
- ⇨ Identifier, exprimer et interroger les émotions que suscitent les autres, les médias, les événements et leurs effets sur le comportement .
- ⇨ Questionner et dégager des pratiques pour préserver sa sécurité, son identité numérique et son intimité sur Internet et les réseaux sociaux .

S2

- ⇨ Identifier, exprimer et interroger les émotions que suscitent les autres, les médias, les événements et leurs effets sur le comportement.
- ⇨ Questionner et dégager des pratiques pour préserver sa sécurité, son identité numérique et son intimité sur Internet et les réseaux sociaux.

Méthodes de jeu

GrooMix est un jeu de cartes proposant 3 méthodes de jeu différentes pour jouer avec votre groupe et permet d'aborder de manière ludique les risques, les conseils de prévention et les réactions possibles aux groomers. Cette boîte de jeu contient un manuel avec des explications et des questions d'orientation, 84 cartes (dans 6 catégories) et 6 cartes 'catégorie' de couleur.

1. Personnage : description de la personnalité et du contexte de vie d'un personnage. Les joueurs remplissent eux-mêmes le nom et l'âge du personnage. Cela vous permet, en tant qu'animateur, de poser des questions d'orientation permettant de savoir si la situation aurait été différente si le sexe ou l'âge du personnage avait été différent.
2. Lieu : plateforme en ligne où se déroule la situation (réseaux sociaux, plateforme de gaming...).
3. Situation : exemples de discussions en ligne de groomers.
4. Réponse : manières humoristiques pour mettre fin à un chat, dire non, répondre à la conversation en ligne ou signaler/bloquer un inconnu.
5. Aide : personne/lieu où le personnage peut se rendre (personne de confiance ou organisations professionnelles).
6. Prévention : conseils de prévention pour chatter en toute sécurité ou communiquer en ligne.

GrooMix (introduction aux cartes, en grand groupe)

Avec cette première méthodologie, les joueurs découvrent les différents types de cartes et concepts.

1) Subdivisez le groupe en 6 équipes et attribuez toutes les cartes d'une même catégorie à chaque équipe. Asseyez-vous en cercle et déposez au centre les 6 cartes 'catégorie' de couleur dans l'ordre 1- 6.

2) En tant qu'animateur, faites une introduction sur le grooming et l'éducation aux médias. Plus loin dans le manuel vous trouverez quelques questions d'orientation. N'hésitez pas à scanner le code QR pour plus d'informations.

3) Expliquez que chaque catégorie constitue un complément à une situation qui peut se présenter. L'ensemble des catégories forme une histoire.

4) Commencez par donner un mot clé. **Par ex. : animal decompagnie, maman, gaming, manque d'assurance, danse, football, grands-parents, harcèlement, amis, musique, likes, frère, strict, sentiments...** L'équipe 'personnages' cherche alors une description de personnalité qui se rapporte au mot clé ou celle qui lui correspond le mieux. Les joueurs choisissent une carte 'personnage' et la lisent à haute voix afin que tous les joueurs puissent encore ajouter eux-mêmes un nom et un âge compris entre 8 ans et 17 ans. Ils peuvent être différents pour chaque partie. Ensuite, le groupe place la carte 'personnage' sur la carte 'catégorie' de la même couleur.

5) La carte 'personnage' est suivie d'une carte 'lieu'. Les joueurs indiquent sur quelle plateforme en ligne se déroulerait, selon eux, la situation. Ici, les joueurs peuvent encore préciser une plateforme spécifique et s'il s'agit d'un compte public ou non.

6) Le troisième groupe, celui qui détient les cartes 'situation', choisit une conversation en ligne qu'il juge applicable à la carte 'personnage' et à la plateforme. En d'autres termes, il s'agit d'un message que le personnage x pourrait/peut recevoir.

7) Ensuite, la quatrième équipe dépose une carte 'réaction'. Cette carte détermine comment le personnage réagira au message de chat reçu. La réaction peut être aussi bien positive que négative.

8) La cinquième carte déposée pendant le jeu est une carte 'aide'. L'équipe qui détient cette catégorie de cartes détermine où le personnage va/peut chercher de l'aide.

9) La partie est terminée lorsqu'une équipe ajoute un conseil de prévention à la combinaison de cartes.

10) En tant qu'animateur, lisez à haute voix l'histoire obtenue afin que tout le groupe l'entende et reçoive un petit résumé de la combinaison obtenue.

11) Ouvrez le dialogue et la discussion: comment sommes-nous arrivés à ces cartes? Pourquoi forment-elles une bonne combinaison? Pourquoi pas?

Vous pouvez répéter cette méthode plusieurs fois afin que les cartes soient connues. Après chaque partie, échangez les catégories entre les groupes.

Méthodologie 2 : GrooMemory (en grand groupe)

1) Le groupe est subdivisé en 7 équipes maximum. Cette méthode fonctionne mieux avec des équipes de 2 à 4 joueurs.

2) Répartissez une trentaine de cartes des 84 cartes au hasard et face cachée (le côté ligné vers le haut) sur une table visible par tous.

3) Une personne par équipe est envoyée à la table de memory. Ces représentants jouent à tour de rôle au memory. Lorsque le joueur dont c'est le tour a une paire, il retourne dans son équipe et une autre personne va à la table de memory. Chaque groupe ne peut tirer qu'une seule paire d'une même catégorie. Les paires doubles sont remises parmi les cartes cachées.
!! Une paire = deux cartes de la même catégorie, donc de la même couleur !!

4) Réapprovisionnez régulièrement la table en cartes jusqu'à ce que toutes les cartes soient sur la table.

5) Lorsqu'une équipe a trouvé une paire de chaque catégorie (soit 12 cartes au total), elle se réunit à part pendant un moment et invente une histoire avec les cartes qu'elle a obtenues. Les autres joueurs continuent à jouer jusqu'à ce qu'ils aient également trouvé une paire de chaque catégorie. Ils inventent eux aussi une histoire.

6) Ensuite, les équipes se réunissent au sein du grand groupe. Les histoires sont racontées à l'entièreté du groupe et l'animateur pose des questions en présence de tout le groupe afin de stimuler le débat.

Méthodologie 3 : GrooMini (en petites équipes)

Conseil : Cette méthode est parfaite comme répétition après l'atelier afin de rafraîchir les conseils de prévention. Cette méthode est courte et peut se jouer en petits groupes.

1) Répartissez les joueurs en équipes de 3, 4 ou 5 joueurs. Basez-vous sur le tableau ci-dessous pour déterminer la répartition idéale (jouer en plus petits groupes est plus amusant).

12 élèves = 4 x 3 élèves
13 = 3x3 et 1x4
14 = 2x3 et 2x4
15 = 3x5
16 = 4x4
17 = 3x3 et 2x4
18 = 2x4 et 2x5
19 = 1x4 et 3x5
20 = 5x4
21 = 4x4 et 1x5
22 = 1x3 et 1x4 et 3x5
23 = 2x4 et 3x5
24 = 1x4 et 4x5
25 = 5x5

26 et plus : mettez si nécessaire 2 joueurs ensemble à la place d'1 joueur. Ou bien utilisez 2 boîtes de jeu afin d'avoir plus de cartes.

2) Distribuez les 90 cartes (y compris les cartes 'catégorie' de couleur) aux équipes en fonction du nombre de joueurs. **Une équipe de 3 joueurs reçoit 12 cartes, 2 de chaque catégorie. Une équipe de 4 ou 5 joueurs reçoit 18 cartes, 3 de chaque catégorie.** À partir de maintenant, le jeu se déroule au sein de ces équipes. L'animateur circule et joue ici et là le rôle de modérateur.

3) Chaque équipe mélange les cartes reçues et remet 2 cartes à chaque joueur. Les autres cartes reçues sont placées face cachée, et constituent la pioche au centre de la table.

4) Le plus jeune joueur peut commencer. Il peut déposer une carte de la catégorie 1 (personnage). Si le joueur ne peut pas déposer de carte, il tire une carte de la pioche. Il peut la déposer directement si c'est possible. Le joueur lit la carte déposée à haute voix. Ainsi, tout le monde sait de quelle carte il s'agit.

5) Ensuite, c'est au tour du joueur qui se trouve à gauche du joueur qui a commencé. Les cartes doivent être déposées dans l'ordre des catégories, de 1 à 6. Celui qui ne peut pas déposer de carte en tire une. Celle-ci peut être déposée directement.

6) Lorsque 6 cartes sont déposées dans l'ordre, le jeu s'arrête. La personne qui a réussi à déposer sa dernière carte (catégorie 6) a gagné. Ceux qui ont encore des cartes en main additionnent alors les chiffres des catégories qu'ils ont en main. Ce sont les points GrooMix.

7) Une fois la séquence déposée, on la retourne et on peut déposer d'autres cartes qui conviennent mieux à la situation. Aucun point ne peut être gagné ici.

L'idée est que les joueurs engagent eux-mêmes une discussion entre eux. Pourquoi cette carte serait-elle mieux adaptée ? Comment réagirais-tu ? Comment le personnage réagirait-il ? L'animateur peut modérer si nécessaire.

8) Ensuite, les cartes sont mélangées et distribuées, puis on joue une nouvelle partie. Le gagnant de la partie précédente peut commencer.

9) Le jeu se termine après 3 parties ou lorsque l'animateur décide de le terminer. La personne qui a le moins de points GrooMix a gagné. Avec le grand groupe, l'animateur passe encore en revue quelques situations ainsi formées et pose des questions pour stimuler la discussion.

Pour enrichir le débat, certaines questions peuvent être écrites à l'avance au tableau afin que les joueurs puissent se les poser mutuellement pendant leur discussion. En tant qu'animateur, vous pouvez également participer aux discussions des équipes pendant les parties.

Cartes de jeu: information contextuelle et questions pour l'animation

Carte 'personnage'

Contexte

Les personnages des cartes de ce jeu sont basés sur des histoires tirées des dossiers de Child Focus, d'entretiens avec des experts et de la littérature. La plupart des personnages ont un profil plutôt vulnérable, avec divers problèmes sociaux et personnels. Cela fait référence aux personnalités carencées (voir les idées reçues sur le grooming en ligne) que les groomers essaient souvent de compléter par le biais de leur manipulation. Néanmoins, il existe également une certaine diversité dans les différents profils, ainsi que des personnages sans vulnérabilités ou facteurs de risque (évidents).

Les jeunes qui jouent à ce jeu doivent se mettre dans la peau du personnage. Cela signifie qu'ils doivent penser comme le personnage et faire des choix dans le jeu au nom de leur personnage. En effet, il a été prouvé scientifiquement que lorsque les enfants et les adolescents se mettent dans la peau de quelqu'un d'autre, ils pensent et répondent plus ouvertement que lorsqu'ils doivent parler de leur propre personne. Cela facilite le récit de leurs propres expériences. Le fait que les adolescents doivent donner des conseils au personnage crée également un sentiment de responsabilisation.

Surlescartes,lenometl'âgenesontpasindiquésetpeuventêtrecomplétésparlesjoueurs,cequileurpermetdelaisserlibrecours àleurimaginationetdonnetoujoursdespersonnageslégèrementdifférentsàdiversmomentsdujeu.Entantqu'animateurvous abordez les choix des joueurs à l'aide des questions didactiques proposées ci-dessous.

Questions didactiques

· Pourquoi le personnage se sent-il bien/pas bien ?
· La situation serait-elle différente si le personnage était une fille/un garçon ? Ou si le personnage était plus âgé/plus jeune ?

! Tout le monde peut être victime de groomers. Certains profils peuvent être un peu plus vulnérables que d'autres à un moment donné. Le fait qu'il s'agisse d'un garçon ou d'une fille importe donc peu. L'âge ne fait pas de différence non plus, car le grooming survient à différents âges.

En fonction de la description de la personnalité, vous pouvez, en tant qu'animateur du jeu, poser d'autres questions complémentaires :

· Publierais-tu une photo de toi en maillot de bain sur les réseaux sociaux ? Pourquoi oui ou pourquoi non ?

! Discutez avec les jeunes des raisons pour lesquelles ils feraient mieux de ne pas publier sur les réseaux sociaux des photos ou des vidéos qu'ils pourront regretter plus tard, ou qui peuvent être interprétées comme une invitation à caractère sexuel. Il peut être intéressant ici de faire le parallèle avec la vie hors ligne. Partageraient-ils ce type de photos avec un inconnu dans la rue ou à l'arrêt de bus?

! Conseillez-leur également d'utiliser un nom de profil ou pseudo neutre.

! Expliquez qu'il est préférable de ne pas communiquer de détails personnels tels que son numéro de téléphone ou adresse à des inconnus.

· Qui se reconnaît dans cette description personnelle ?
· Comment te profiles-tu sur les réseaux sociaux ?
· Accordes-tu beaucoup d'importance aux likes reçus ?
· As-tu déjà fait quelque chose à l'insu de tes parents ?

Carte 'lieu'

Contexte

Les enfants et les adolescents sont de plus en plus en ligne, ce qui n'a pas échappé aux groomers. Nous constatons que ces derniers établissent souvent le premier contact avec leurs victimes (potentielles) via des plateformes en ligne populaires auprès des enfants et des adolescents. Nous observons par exemple de plus en plus de grooming sur les plateformes de gaming. C'est via la fonction 'chat' de la plateforme de gaming que le groomer établit le premier contact, après quoi il essaie subtilement de passer à une autre plateforme de réseaux sociaux où il est possible de communiquer de manière plus privée.

Certaines cartes 'lieu' sont vides et peuvent être remplies par les joueurs. Ainsi, ils réfléchissent par eux-mêmes à la plateforme en ligne sur laquelle leur situation pourrait/peut se dérouler.

Questions didactiques

· Cela ferait-il une différence pour toi si ce message avait été envoyé sur une autre plateforme ?
· Le personnage réagirait-il différemment à ce message s'il avait été envoyé via une autre plateforme ?
· Pourquoi cela provoque-t-il (éventuellement) une réaction différente ?

! Soulignez que certains messages sont acceptables sur une plateforme mais pas sur une autre. Par exemple, poser des questions sur le ballet sur un forum en ligne consacré à la danse peut être acceptable, mais pas lors d'une conversation en plein gaming.

! Conseil pour les jeunes: sur une plateforme de gaming, l'objectif est souvent de chatter avec des inconnus pour s'entraider dans le jeu ou se mettre d'accord sur des stratégies. C'est bien, mais discute uniquement DANS le jeu et A PROPOS du jeu. Continue à chatter dans le cadre de la fonction chat de la plateforme de gaming. Ne déplace pas la

conversation vers d'autres réseaux sociaux. De même, pendant le jeu, discute uniquement de tactiques de jeu liées au jeu et ne parle pas d'autres choses plus personnelles.

! Discutez avec les joueurs de la meilleure façon de protéger leur profil sur les réseaux sociaux. Revoyez avec eux comment adapter leurs paramètres de confidentialité. Expliquez la différence entre le partage de données sur un compte public et le partage de données sur un compte fermé. Sur un compte public, on partage des choses avec tout le monde, de sorte qu'il vaut mieux ne pas trop partager et rien de trop personnel. Sur un compte fermé, on peut partager beaucoup plus de contenu et du contenu plus personnel, puisqu'on ne donne soi-même accès qu'à un groupe plus restreint de personnes en qui on a confiance.

Carte 'situation'

Contexte

Bien que les techniques de manipulation des différents groomers ne puissent être comparées, nous constatons certaines similitudes. Par exemple, les groomers misent principalement sur les centres d'intérêt de leurs victimes (potentielles) dans le but de gagner leur confiance.

Lorsque des adolescents reçoivent un message d'un inconnu, il est important de faire la distinction entre les messages qui sont acceptables et ceux qui ne le sont pas. Pendant le jeu, les joueurs doivent indiquer pourquoi un tel message leur semble acceptable ou non, et pourquoi. Nous voulons ainsi développer leur esprit critique quant au fait d'engager ou non le premier contact, ce qui est très important dans la prévention du grooming. Toutes les discussions en ligne du jeu sont basées sur des questions qui peuvent être posées par des groomers lors d'un premier contact ou pour établir une base (de confiance).

Questions didactiques

- Pourquoi le personnage répond-il à ce message en ligne ?Pourquoi pas ?
- Comment le personnage va-t-il réagir à ce message de chat ?
- Trouvez-vous ce message acceptable ? Pourquoi ou pourquoi pas ?
- Remplacez cette carte par une autre carte 'chat' et regardez si cela changerait quelque chose à la situation. La réaction serait-elle différente? Si oui, comment ?
- Quelle est la réaction la plus risquée selon vous?
- Quelles pourraient être les conséquences si le personnage donnait (tout de même) suite ?
- Qui a déjà reçu un message bizarre en ligne ?

! Il est important de sensibiliser les joueurs au concept de 'l'inconnu'. Conseil pour les jeunes: sois prudent et vigilant lorsque tu discutes avec un inconnu. Comment reconnais-tu un groomer?

- *Un inconnu qui a beaucoup de points communs avec toi*
- *Un inconnu qui essaie de te convaincre de (continuer à) chatter en privé*
- *Un inconnu qui te pose des (nombreuses) questions personnelles*
- *Un inconnu qui veut que votre contact reste secret*
- *Un inconnu qui est insistant et qui n'accepte pas qu'on lui réponde 'non'*
- *Un inconnu qui veut parler de ton corps et de ta sexualité*

! Conseil pour les jeunes: vérifie avec qui tu chattes. Analyse bien le profil de tes contacts de chat inconnus.

- *Combien d'amis/followers compte le profil?*
- *Peux-tu retrouver la personne sur d'autres réseaux sociaux? Ou en cherchant son nom sur Google?*
- *Y a-t-il une photo de profil et/ou des photos dans lesquelles la personne est identifiée par des amis?*

! Mettez les jeunes en garde contre les risques liés au fait de rencontrer un inconnu en personne. Apprenez-leur d'en parler à un adulte de confiance avant d'organiser un rendez-vous. Cela peut être un parent, mais aussi un autre adulte. Conseil pour les jeunes: parles-en d'abord avec ton Max (voir ci-dessous et www.chacunsonmax.be). Après cette conversation, il peut encore être important de prendre quelques mesures de précaution: s'assurer que quelqu'un (ton Max) sait où tu es, organiser la rencontre dans un lieu public, ne pas monter dans la voiture de cet inconnu et te faire accompagner par une personne de ton âge ou plus âgée.

! Conseil pour les jeunes: fais la différence entre les bons et les mauvais secrets. Un bon secret, c'est un secret positif avec lequel on se sent bien. Un mauvais secret, c'est un secret qui provoque de l'anxiété ou du stress. Ton secret te met mal à l'aise ? Parles-en, ça soulage.

Carte 'réaction'

Contexte

Avec les cartes 'réaction', les enfants et les jeunes apprennent à répondre de manière ludique/humoristique aux questions et aux messages d'inconnus sous la forme d'un 'mème'. Il peut s'agir de réactions tant positives que négatives, car toutes les situations ne doivent pas nécessairement être considérées comme non acceptables. Cependant, il reste important d'indiquer que lorsque quelqu'un fait preuve d'un comportement inapproprié (comme l'envoi de messages ou de photos inappropriées), il est important de ne pas y répondre, de signaler et/ou de bloquer ce profil et d'en parler avec un adulte de confiance (son Max).

Les joueurs sont toujours dans la peau de leur personnage et choisissent la réaction qui leur semble la plus appropriée pour ce personnage. Indirectement, ils apprennent ainsi à fixer leurs propres limites, à s'y tenir et à oser dire 'non' ou 'stop' lorsqu'ils ne se sentent pas à l'aise.

Questions didactiques

- Comment le personnage réagirait-il à cette situation ?
- Cela ferait-il une différence si ce message était envoyé par une connaissance ? Le personnage réagirait-il différemment ? Et si le personnage était différent ? Ou la plateforme ?
- Comment réagirais-tu toi-même si tu recevais un tel message ?

! Faites remarquer que la réponse à un message de chat dépend aussi bien de la personne que de la plateforme. Certaines personnes se sentent mieux dans certaines réactions que d'autres. Et sur certaines plateformes on peut réagir différemment que sur d'autres.

! Apprenez aux joueurs à dire 'non' et à rejeter les personnes qui les 'approchent' d'une manière qui ne leur plaît pas. Apprenez-leur à se fier à leur propre instinct et à fixer des limites. Faites comprendre aux joueurs que les limites sont différentes pour chacun, mais laissez-les toujours argumenter pourquoi ils pensent que telle situation est acceptable ou non.

Carte 'aide'

Contexte

Avec les cartes 'aide', les jeunes doivent se demander si le personnage ira chercher de l'aide et vers qui il peut se tourner. En premier lieu, nous renvoyons à une personne de confiance, leur Max, mais nous informons également les jeunes sur d'autres options d'aide auxquelles ils ne penseraient peut-être pas spontanément. De cette manière, les jeunes découvrent les différentes organisations présentes sur la carte sociale.

Les conversations de chat sont rédigées de manière à ce que rien ne laisse supposer qu'une aide est nécessaire. Les personnages peuvent également dire des choses positives ou agréables à leur personne de confiance. Les cartes 'aide' amènent les jeunes à réfléchir par eux-mêmes à qui pourrait être leur personne de confiance, leur propre Max.

Un Max est un adulte qu'on connait hors ligne et à qui on fait 100% confiance. Il peut être un grand frère, une oisine, un éducateur, un parent.... Un enfant/adolescent peut avoir plusieurs Max et il peut changer de Max au fil du temps. Pour plus d'infos sur Max : **www.chacunsonmax.be**

Questions didactiques

- Le personnage a-t-il quelqu'un vers qui se tourner ? Si oui, qui ?
- Vers quelle organisation le personnage peut-il se tourner pour de l'aide ?
- Pourquoi le personnage va-t-il chercher de l'aide auprès de cette personne/organisation ?

- Pourquoi le personnage va-t-il chercher de l'aide ?
- Que dit le personnage à sa personne de confiance ?
- Pourquoi le personnage ne cherche-t-il pas d'aide ?

! Faites comprendre aux jeunes qu'il ne faut jamais rester seul face à ses problèmes. Il faut en parler, peut-être pas systématiquement à une organisation d'aide, mais à son Max, à qui on peut tout dire, les choses agréables commes les moins agréables.

- Quel conseil donnerais-tu au personnage ? Comment l'aiderais-tu ?
- Qui est ton Max ?
- Pourquoi est-il important de parler à une personne de confiance adulte ?

Carte 'prévention'

Contexte

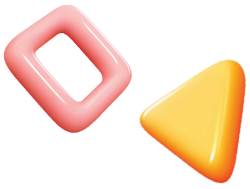
Jouer une carte 'prévention' signifie qu'on pense que si le personnage avait reçu ce conseil au préalable, la situation ne se serait pas produite. C'est pourquoi nous parlons aussi de cartes 'inverse' : la carte permettrait de défaire une situation parce que le personnage aurait réagi différemment à la conversation en ligne.

Les conseils de prévention sont aussi bien des conseils plus généraux sur l'usage d'Internet que des conseils concrets pour chatter en toute sécurité avec des inconnus. L'objectif principal de ce jeu éducatif est de donner aux joueurs ces conseils de prévention et de les rendre ainsi conscients et assertifs face au grooming en ligne. Bon nombre de ces conseils sont déjà donnés pendant le jeu, car ils sont subtilement intégrés dans les questions didactiques et les réponses.

Veillez à ce que les conseils de prévention soient formulés de manière positive. Nous devons enseigner non seulement ce que les jeunes ne peuvent pas faire, mais aussi ce qu'ils peuvent faire. De cette façon, nous leur inculquons une certaine dose de prudence, de vigilance et d'esprit critique.

Questions didactiques

- Comment le personnage aurait-il pu réagir différemment dans cette situation ? Comment pouvons-nous éviter de telles situations ?
- Avais-tu déjà entendu parler de ce conseil de prévention ?
- Quel pourrait être un autre conseil de prévention ?



Explication plateformes

· **TikTok** est un réseau social qui permet d'échanger des vidéos et de suivre des comptes. Par le biais de courtes vidéos, tu as l'occasion de développer ta créativité et de découvrir celle des autres dans le monde entier.

· **Roblox** est une plateforme de jeu que tu peux installer sur ton PC, ton smartphone ou ta tablette. Sur cette application, tu peux jouer différents mini-jeux que d'autres ont créés, mais tu peux aussi programmer ton propre jeu. Tu as également la possibilité de jouer en ligne avec tes amis, de chatter et de faire de nouveaux amis (en ligne).

· **Reddit** est un réseau social et un forum où tu peux poster des photos, des vidéos, des messages et des liens. Les autres utilisateurs peuvent réagir aux messages et voter en faveur ou en défaveur du contenu pour qu'ils (n') apparaisse (plus) sur la page d'accueil.

· **Discord** est une application où tu peux créer un lieu pour tes communautés et tes amis grâce aux salons textuels, vocaux ou vidéos. Que tu fasses partie d'un club scolaire, d'un groupe de gamers ou simplement d'une bande d'amis, Discord est très pratique pour bavarder et se retrouver plus souvent.

· **Instagram** est une application, un réseau social et un service de partage de photos et de vidéos.

· **Snapchat** est une application gratuite de partage de photos et de vidéos (« snaps »). La particularité de Snapchat est que tous les snaps expirent après avoir été vus, mais attention, ils peuvent toujours être sauvegardés par une capture d'écran.

· **WhatsApp** est une application de messagerie instantanée. Elle permet d'envoyer des textos, de faire des appels vocaux ou vidéos et d'organiser des discussions (vidéos) de groupe.

· Une **plateforme de gaming** est une application ou un site web sur lequel tu peux jouer à des jeux en ligne. Il existe souvent la possibilité de jouer ensemble avec ses amis, de chatter et de se faire de nouveaux amis (en ligne).

· Un **forum** est un espace de discussion en ligne entre différents utilisateurs. Ces utilisateurs publient des messages et peuvent discuter entre eux de manière «asynchrone» : il ne faut pas être connecté au même moment, on peut laisser des messages auxquels d'autres utilisateurs réagiront peut-être plus tard ; les contributions sont archivées et la discussion peut se poursuivre sur une longue période.

· Un **blog** est un journal personnel tenu régulièrement sur un site web. Il s'agit généralement de textes qui apparaissent dans l'ordre chronologique. Mais il peut aussi s'agir de photos, de vidéos ou de podcasts. Les blogs permettent souvent à leurs lecteurs de publier des commentaires sous les articles ou de suivre les blogs des autres.

Explication organisations d'aide

· Une **AMO** est un lieu d'accueil et d'écoute. Tu peux y trouver du soutien, de l'information et un accompagnement. Les AMO proposent également des chouettes activités dans ton quartier. Il y a toujours une AMO près de chez toi.

· La plateforme interactive **Paroles d'Ados** permet de t'exprimer sur tous les sujets, anonymement et gratuitement, auprès de spécialistes qui se chargent de te donner une réponse dans les 3 jours.
https://www.parolesdados.be/

· Les professionnels des **centres de planning familial** répondent à toutes tes questions liées à la vie relationnelle, affective et sexuelle, mais aussi aux difficultés familiales, à l'adolescence, au harcèlement, aux situations de violence... L'accueil est gratuit, confidentiel et sans rendez-vous.
http://www.loveattitude.be/

· Le **centre PMS** est un lieu d'écoute dans ton école.

· Le **103 Ecoute-Enfants** est un numéro de téléphone gratuit, anonyme et confidentiel où tu peux parler de tout ce qui t'arrive, de 10h à minuit 7/7j.
http://www.103ecoute.be/

· **Child Focus** veut éviter que les enfants disparaissent et aide si c'est le cas. Elle répond aussi à toutes tes inquiétudes ou questions que tu rencontres en ligne 24/7 au numéro gratuit 116 000.
https://childfocus.be/fr-be/

· Un psychologue peut t'aider à gérer tes incertitudes et identifier tes sentiments. Tu peux trouver un bon psy dans un service de santé mentale sur le site du **CRéSaM**.
https://www.cresam.be/sante-mentale/les-ssm/

· Un **Max**, c'est une personne de confiance adulte en qui tu as 100% confiance. Quelqu'un avec qui tu peux t'amuser et à qui tu peux t'adresser en cas de problème.
https://www.chacunsonmax.be/fr#0

· #jamaisseul. Ensemble sur le net. Sur **Cybersquad** tu peux trouver de l'aide auprès d'autres jeunes si tu as des questions ou des problèmes en ligne. Tu peux aussi y aider d'autres jeunes.
https://cybersquad.be/

Conseils de prévention en un coup d'œil

1. Lorsqu'une personne que tu connais seulement en ligne te propose quelque chose de 'trop beau pour être vrai', c'est souvent aussi le cas.

2. Tu ne sais jamais avec certitude qui se cache derrière un profil. Sois donc prudent lorsqu'une personne que tu ne connais qu'en ligne te fait des compliments ou t'offre des cadeaux.

3. Tu as des questions sur Internet ou les réseaux sociaux ? Tu peux toujours contacter Child Focus. Appelle le numéro gratuit 116 000 ou chatte via cybersquad.be.

4. Ne fais quelque chose que si tu es 100 % convaincu(e). Si tu hésites à faire quelque chose ou si tu ne te sens pas à l'aise avec ça, il est préférable de ne pas le faire.

5. Il est suspect de devoir donner des informations personnelles en échange d'un cadeau.

6. Dans un jeu en ligne, ne laisse nulle part de détails personnels tels qu'adresse, numéro de téléphone, âge...

7. Si quelqu'un insiste avec de belles propositions ou des compliments, bloque-le ou signale-le.

8. N'accepte jamais qu'on t'envoie des messages inappropriés, même si c'est sous le couvert d'une 'blague'.

9. Les personnes qui veulent te rajouter sur les réseaux sociaux n'ont pas toutes de bonnes intentions. Sois donc critique vis-à-vis des personnes que tu rajoutes.

10. Lorsqu'il se passe quelque chose en ligne qui ne te plaît pas, parles-en avec ton Max, un adulte en qui tu as confiance dans le monde hors ligne.

11. Fais confiance à ton intuition ! Si tu ne te sens pas 100 % à l'aise avec une situation, ne le garde pas pour toi et parles-en avec ton Max, un adulte en qui tu as confiance dans le monde hors ligne.

12. Si une personne fait preuve d'un comportement inapproprié (comme l'envoi de messages inadéquats ou de photos inappropriées), bloque-la ou signale-la.

13. Apprends comment régler tes paramètres de confidentialité. Évite d'avoir un profil public sur les réseaux sociaux.

14. Jouer avec une personne que tu ne connais qu'en ligne peut être chouette, mais ne discute que DANS le jeu et A PROPOS du jeu. Continue à discuter dans la fonction chat de la plateforme de gaming. Ne déplace pas la conversation vers d'autres réseaux sociaux. De même, pendant le jeu, discute uniquement de tactiques de jeu liées au jeu.

15. Ne réponds jamais à des questions personnelles ou intimes d'une personne que tu ne connais qu'en ligne.

16. Utilise un nom de profil ou pseudo neutre.

17. Un jour sur Internet, toujours sur Internet : réfléchis à ce que tu publies ou non sur Internet.

18. Règle de la cour de récré : ne publie sur ton profil public que ce que tu ferais devant tout le monde dans la cour de récré.

19. Si tu veux rencontrer quelqu'un que tu ne connais que sur Internet, commence toujours par en parler avec ton Max. Tu peux aussi prendre des précautions supplémentaires: donner rendez-vous dans un lieu public, ne jamais monter dans la voiture d'un inconnu, venir avec quelqu'un de ton âge ou plus âgé.

20. Fais la différence entre les bons et les mauvais secrets. Un bon secret, c'est un secret positif avec lequel tu te sens bien. Un mauvais secret, c'est un secret qui provoque de l'anxiété ou du stress. Ton secret te met mal à l'aise ? Parles-en : ça soulage.

Zoom sur Max

Un Max est une personne de confiance adulte en qui un enfant à confiance à 100%.

Quelqu'un avec qui il peut s'amuser, à qui il peut ouvrir son cœur, à qui il peut partager tous ses problèmes et ses doutes,... Parfois un enfant peut se sentir moins bien dans sa peau, en soi c'est normal. Mais il est alors important de pouvoir se confier à quelqu'un pour parler de sa tristesse, de ses peurs ou de sa solitude. Son Max est là pour ça : pour aider mais aussi pour rire ou simplement pour papoter.

Tous les enfants devraient avoir un ou plusieurs Max. Et tout le monde peut être Max : un parent, un coach sportif, un enseignant, une voisine, une baby-sitter, ...

Il faut que ce soit quelqu'un que l'enfant connaisse très bien, de son propre entourage. Donc certainement pas quelqu'un qu'il appris à connaitre par internet.

Plus d'info : **www.chacunsonmax.be**

Que faire en cas de grooming?

Que faire en tant que professionnel si un jeune vient à se confier par rapport à une situation de grooming dont il serait victime ?

- Tout d'abord, contactez Child Focus via le 116 000! Nous examinons avec vous les mesures à prendre, telles que le recours à la police.
- Les jeunes se sentent souvent coupables, mais ils ne devraient pas. Le jeune n'est pas responsable de ce qui lui arrive. Il est une victime, reconnaissez-le en tant que tel.
- A ce stade-ci, demandez-lui de vous raconter les faits : quoi, quand, où ? Evitez les 'pourquoi' et autres questions ou discours moralisateurs.
- Avant de bloquer ou signaler le compte du groomer, rassemblez des preuves à l'aide de captures d'écran. Sans ces preuves, il est difficile pour la police d'ouvrir une enquête.
- Signalez le compte du groomer sur toutes les plateformes et bloquez-le.
- Faites en sorte qu'un suivi psycho-émotionnel soit mise en place sur le long terme, car cette situation peut s'avérer très traumatisante pour le jeune. Les victimes se sentent souvent très coupables et honteuses de ce qui leur est arrivé et perdent toute confiance dans les autres.
- Assurez-vous que le jeune ait un Max, une personne de confiance dans son entourage hors ligne, à qui il peut se confier s'il en ressent encore le besoin à l'avenir.

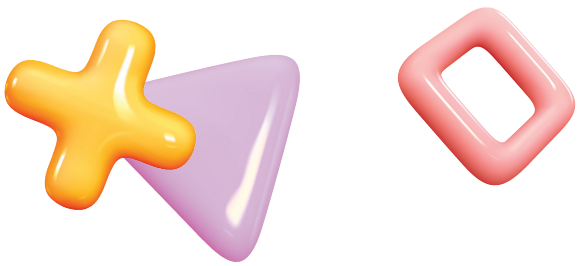
Du jeu de cartes à Roblox

Si nous voulons changer les comportements des enfants et des adolescents, nous devons le faire par le biais d'une approche à 360°: la sécurité en ligne doit être abordée non seulement à l'école ou dans le cadre d'activités pour jeunes, mais aussi à la maison.

Nous conseillons aux parents de manifester de l'intérêt pour l'univers en ligne de leur enfant. Par exemple, en posant des questions comme 'qu'as-tu fait en ligne aujourd'hui ?', tout comme nous demandons aux enfants comment s'est passée la journée à l'école ou le match de foot. Mais un autre bon moyen de montrer son intérêt et d'engager une conversation est de jouer ensemble au jeu en ligne préféré de son enfant.

C'est pourquoi Child Focus a développé le jeu 'OK Groomer' dans l'univers virtuel de Roblox, une plateforme en ligne sur la-quelle des millions d'enfants jouent et créent des jeux chaque jour. Au travers de différents mini-jeux, les tactiques de groo-ming sont présentées et incarnées par des ennemis. Les joueurs découvriront ainsi comment identifier, signaler et bloquer ces manipulateurs.

Pour jouer à OK Groomer, suivez ce lien: **https://www.roblox.com/games/11834339946/OK-Groomer**

Et pourquoi ne pourriez-vous pas jouer à ces mini-jeux en classe ou dans votre groupe ? Ils peuvent être utilisés pour intro-duire le sujet du grooming, ou comme point d'ancrage après avoir joué à GrooMix.

Bon amusement !