



Renforcement de capacités des journalistes et médias et sensibilisation à la cyberviolence et au cyberharcèlement à l'encontre des enfants et des jeunes au Maroc (Partie I)

Hôtel Farah - Rabat, Mardi 21 Novembre 2023

Vitor Tomé (Conseil de L'Europe)

Indice

Partie I

Risques auxquels les enfants et les jeunes sont confrontés en ligne : concepts de base et exemples facettes

Les enfants, les jeunes et les écrans

Typologie des risques

- Bien-être numérique
- Sécurité des données et vie privée
- Citoyenneté et liberté d'expression

DCE: les ressources du Conseil de l'Europe

1 – Chiffres

LES ENFANTS, LES JEUNES ET LES ECRANS

Étude : comment la Gen Z utilise les réseaux sociaux en 2023

*Plateformes populaires, usages, temps passé en ligne, exposition de la vie privée...
Découvrez comment les 16-25 ans intègrent les réseaux sociaux dans leur quotidien.*

[Partager l'article](#)

Appoline Reisacher / Publié le 22 mai 2023 à 10h07

Born Social : que font les moins de 13 ans sur les réseaux ?

Focus sur l'utilisation des réseaux sociaux par ceux qui ne sont pas censés y être...

Date de publication : 9 octobre 2023

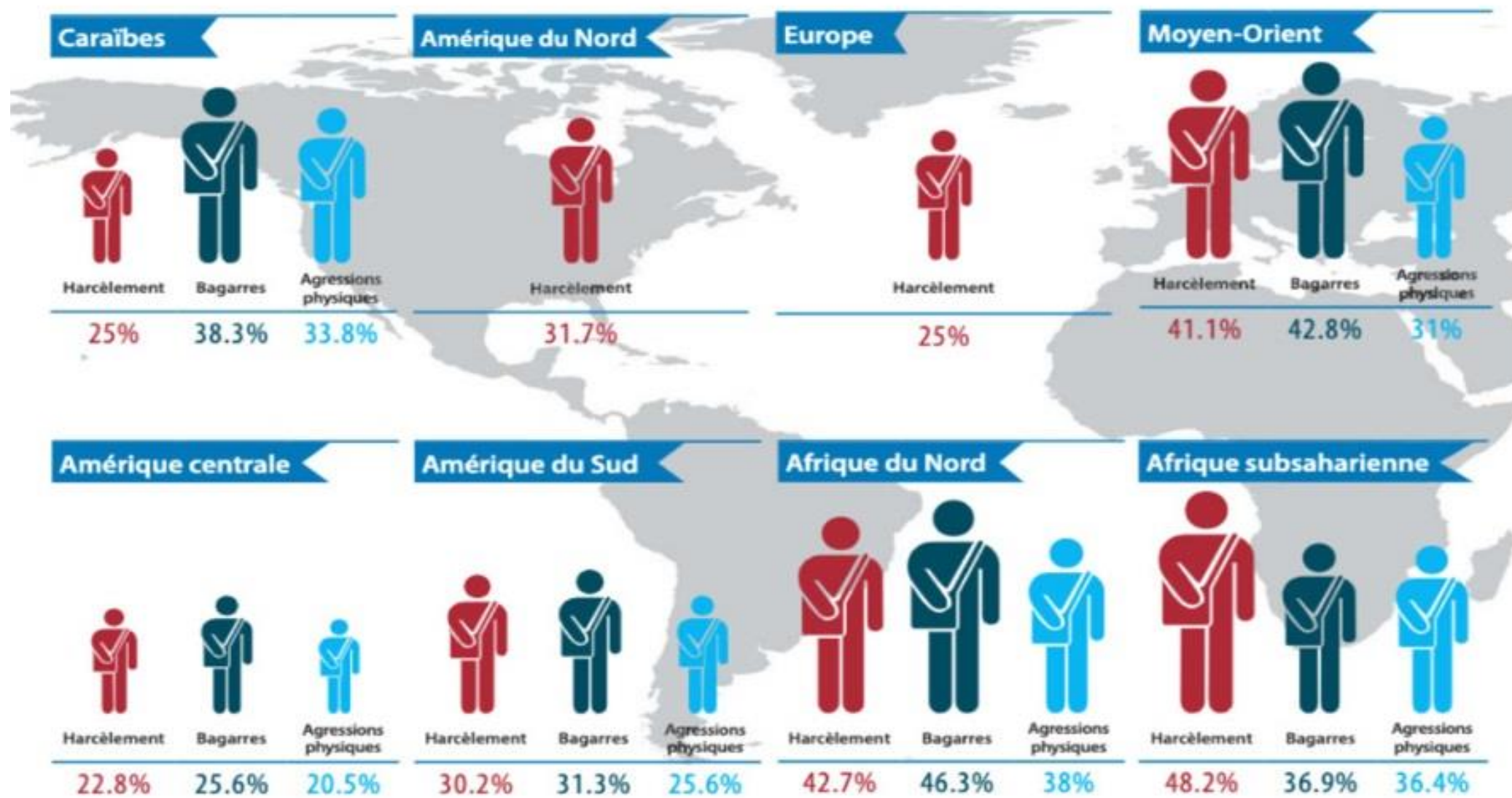


[Internet](#) › [Social Media & User-Generated Content](#)

Social media and Generation Z in the United States - Statistics & Facts

Currently one of the most targeted groups by advertisers and marketers, Generation Z refers to people who were born between 1997 and 2012. The internet and social media play a massive role in their lives, as individuals of this age group have little to no knowledge of what life was like before readily available smartphones, Wi-Fi, or online networks. Growing up alongside widespread use of the internet means that Gen Z, particularly those in the United States, spend a considerable amount of their time on platforms such as Snapchat, Instagram, and TikTok, to name a few. Social media is inseparable from Gen Zs' daily lives, as friends, entertainment, trends, brands, and endless amounts of content can all be found almost instantly on these accessible and predominantly free services.

Figure 2. Pourcentage d'élèves harcelés, impliqués dans une bagarre ou agressés physiquement, par région



Sources : Calculs d'analyse secondaire basés sur les données GSHS et HBSC (pour l'Europe et l'Amérique du Nord uniquement).

Un premier défi...

Allez sur

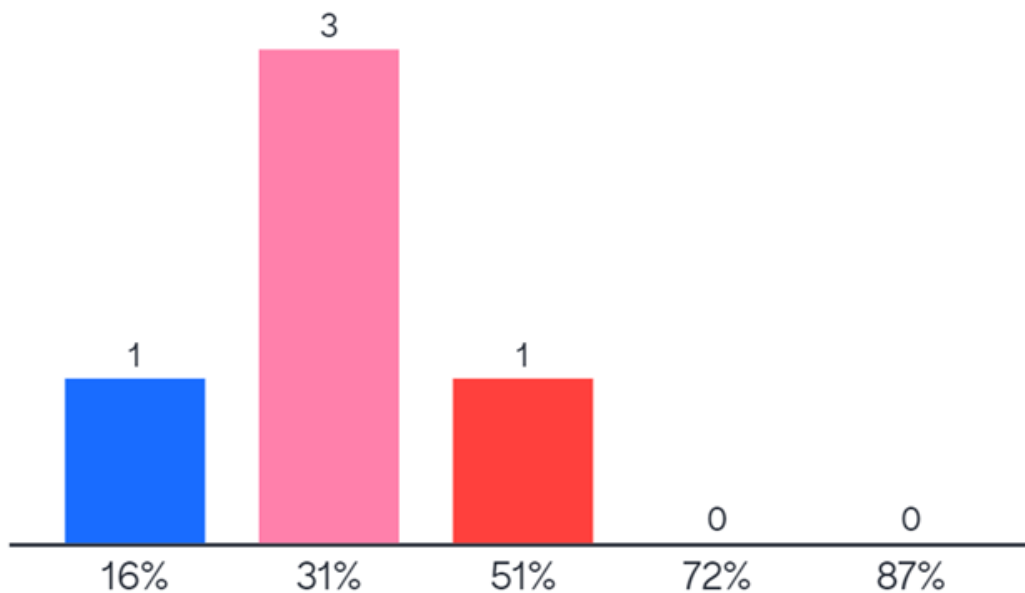
www.menti.com et

cochez le code

8147 3237



Quel est le pourcentage d'enfants marocains qui ont été victimes d'un acte de cyberviolence ou de cyberharcèlement?



Press **ENTER** to show correct answer

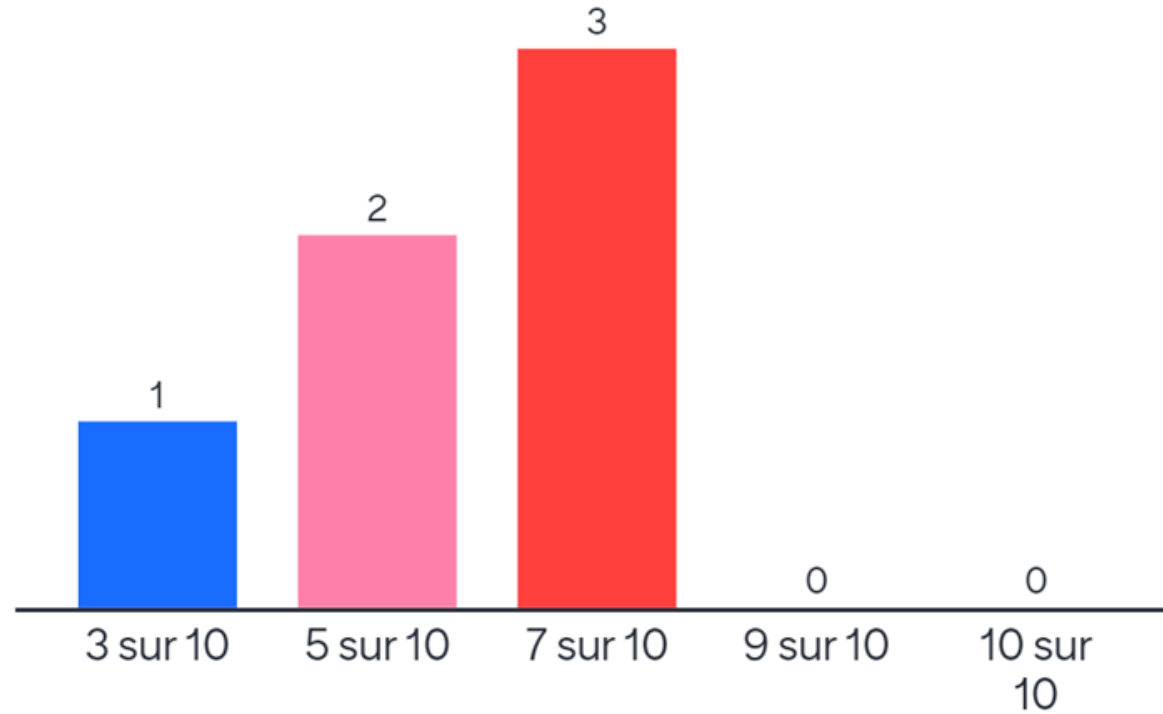
3



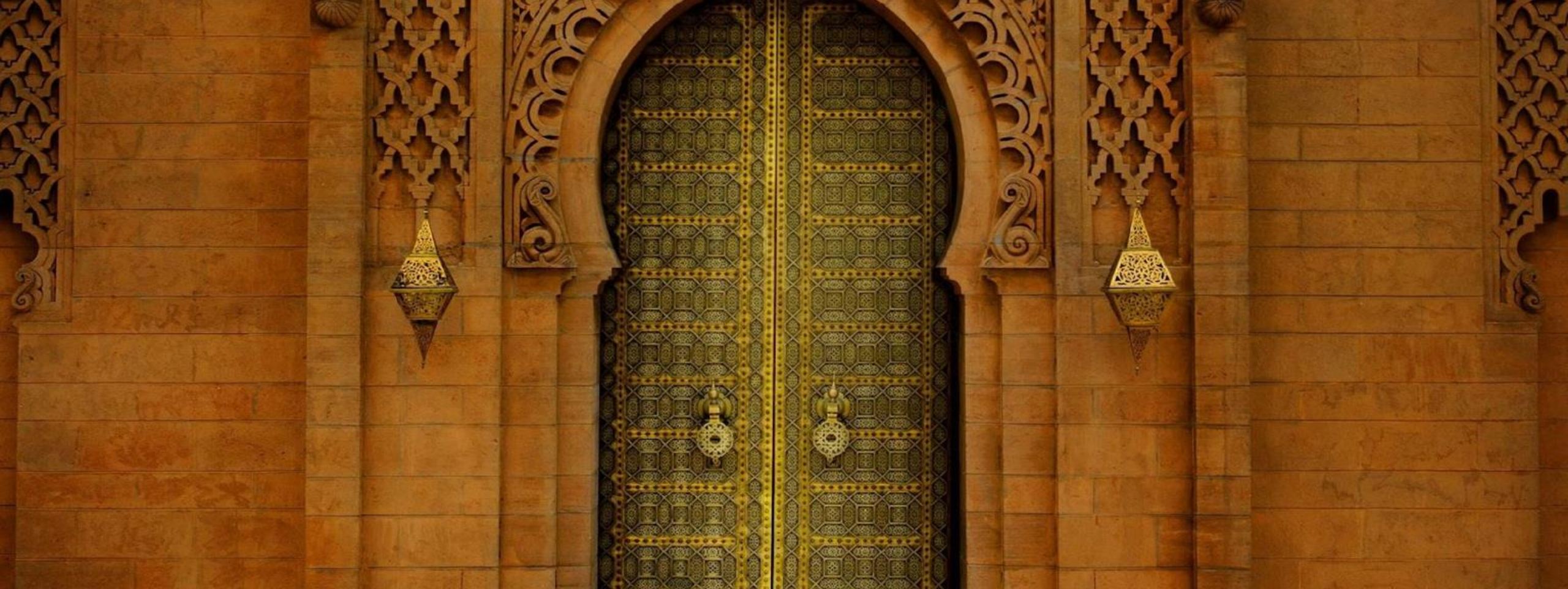
5



Combien d'enfants ont accès quotidiennement à un smartphone au Maroc?



Press **ENTER** to show correct answer



“Au Maroc, environ 31% des enfants marocains ont été victimes d’un acte de cyberviolence ou de cyberharcèlement”.

Centre Marocain de Recherches Polytechniques et d’innovation

CMRPI (2021)

Au Maroc... (Kaspersky, 2022)

9 enfants sur 10 ont accès quotidiennement à un smartphone

7 sur 10 enfants disposent de leur propre appareil

9 sur 10 parents n'ont jamais utilisé de logiciel de contrôle parental

5 sur 10 parents ne sauraient pas comment réagir si leur enfant était victime de cyberharcèlement

9 parents sur 10 ont déjà été en conflit avec leur enfant à cause d'un sujet lié au numérique

9 parents sur 10 se sentent dépassés par leurs enfants face au numérique

2 – Typologie

LES RISQUES ET LES OPPORTUNITÉS

Penser aux risques et aux opportunités plutôt qu'aux dangers...



Danger = menace
= peur



Risque = obstacle à
éviter, gérer,
maîtriser



Opportunité = qui
est opportun, qui
convient

Un deuxième défi...

Allez sur

www.menti.com et

cochez le code

1179 9809



Typologie des risques

A) Bien-être numérique	C) Citoyenneté et liberté d'expression
B) Sécurité des données et vie privée	4) Protection des mineurs

Typologie des risques

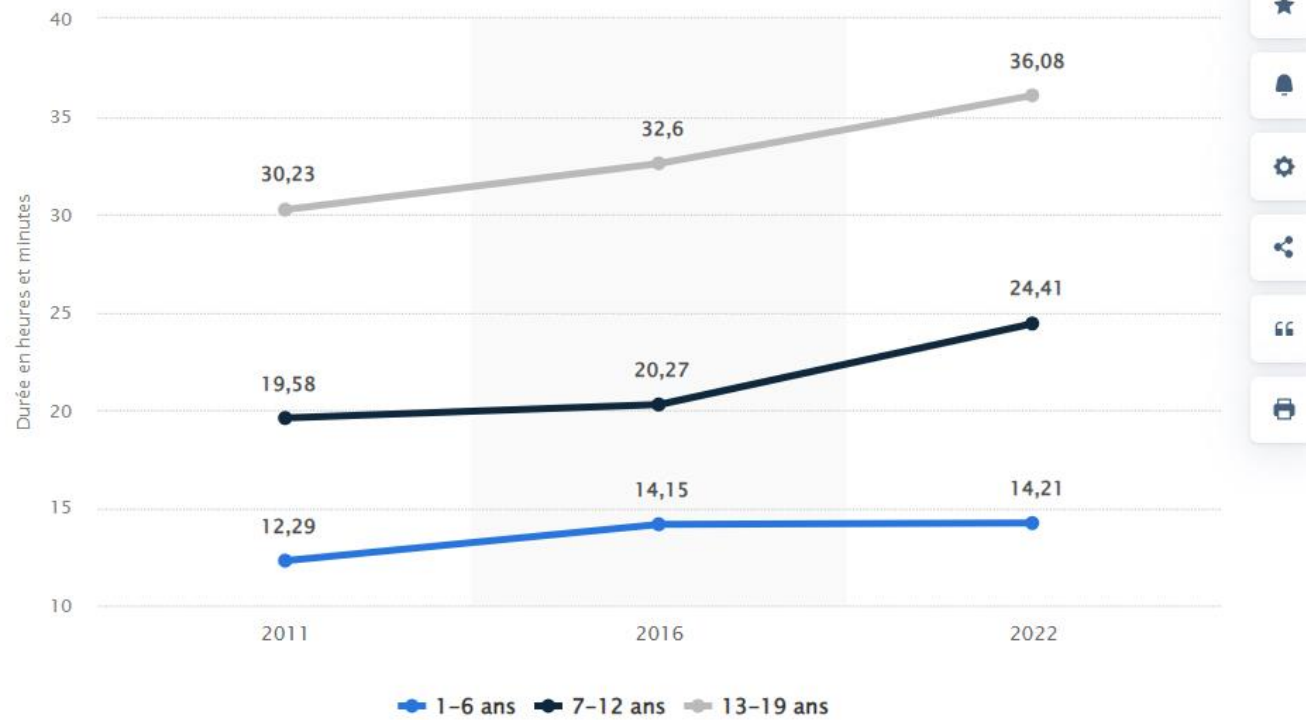
A) Bien-être numérique	C) Citoyenneté et liberté d'expression
Temps excessifs écran / « addiction » Harcèlement en ligne, chantage, sexting Atteinte à sa e-Réputation Risques cognitifs (bulle de filtre, acculturation, autisme, mémoire)	Désordres de l'information Discours de haine, apologie du terrorisme Radicalisation en ligne Surveillance
B) Sécurité des données et vie privée	D) Protection des mineurs
Vol de données (sites, cartes bancaires...) Collecte de données personnelles, vie privée Géolocalisation Marketing comportemental	Exposition contenus choquants Risques cognitifs Temps excessifs Cyber harcèlement Pédopornographie Vie privée Radicalisation /recrutement

Typologie des risques

A) Bien-être numérique	C) Citoyenneté et liberté d'expression
Temps excessifs écran / « addiction » Harcèlement en ligne, chantage, sexting Atteinte à sa e-Réputation Risques cognitifs (bulle de filtre, acculturation, autisme, mémoire)	Désordres de l'information Discours de haine, apologie du terrorisme Radicalisation en ligne Surveillance
B) Sécurité des données et vie privée	D) Protection des mineurs
Vol de données (sites, cartes bancaires...) Collecte de données personnelles, vie privée Géolocalisation Marketing comportemental	Exposition contenus choquants Risques cognitifs Temps excessifs Cyber harcèlement Pédopornographie Vie privée Radicalisation /recrutement

2a – Temps excessifs

BIEN ETRE NUMERIQUE



[Informations complémentaires](#)

© Statista 2023
[Montrer la source](#)

Temps excessive / addiction

*Durée hebdomadaire passée devant un écran des enfants et adolescents âgés de 1 à 19 ans en France en 2011, 2016 et 2022



*Oh non !'Il est sur
le point d'en finir !*

Temps excessive / addiction

Les jeux vidéo comme une maladie?

Possibles actions

Pas d'écran
avant 3 ans

Raisonner
multi-écrans

Fixer des règles,
s'y tenir

Passer du
temps AVEC

Donner
l'exemple

Introduire les
écrans
personnels au
plus tard

Retirer le
smartphone au
coucher, durant
les repas...

Proposer autre
chose

Eviter la routine
numérique

Sélectionner
des jeux /
chronophage

Outils « detox »
• Contrôle parental

Outils « detox »
• Applications de
gestion du temps

2b – Harcèlement

BIEN ETRE NUMERIQUE

C'EST QUOI LE HARCÈLEMENT
À L'ÉCOLE



Les effets sur le cerveau

Envoyé special!

De quoi parle-t-on?

Menaces,
intimidation,
insultes,
chantage,
ostracisme

Diffusion
massive,
instantanée

Répétition

Violence
(verbale,
psychologique...)

Phénomène
multi-facettes:

SMS, appels,
réseaux sociaux,
chats, blogs,
mails

Messages,
rumeurs,
piratages de
comptes,
usurpation
identité

24h /24

Partout

Laisse des
traces

Anonymat

Souvent lié à
harcèlement &
violence
« offline »

Comment le reconnaître?

Plus fréquent: fin primaire, collège

Cibles préférentielles : les autres

Les gros, les efféminés, les handicapés, les pas-français,

Les roux...

Refus d'aller en classe / lieux de socialisation habituels

Angoisse face aux écrans

Repli sur soi, trouble du sommeil

Ostracisme

Baisse des résultats scolaires

Troubles physiques et du comportement

Typologies plus fréquentes

L'« ethnotype » qui renvoie à l'appartenance géographique de la personne insultée ;

Le « sociotype », lié à sa fonction sociale ou à sa profession ;

Le « sexotype », renvoyant à son genre ou à son orientation sexuelle ;

L'« ontotype », lié à son être ou à son essence même.

Prévenir

En parler en
amont

Réagir le plus
vite possible

Penser
victime ET
auteurs

Favoriser le
dialogue,
briser la loi du
silence

Dé-banaliser

Eviter la
diffusion des
contacts

Protéger ses
informations
personnelles

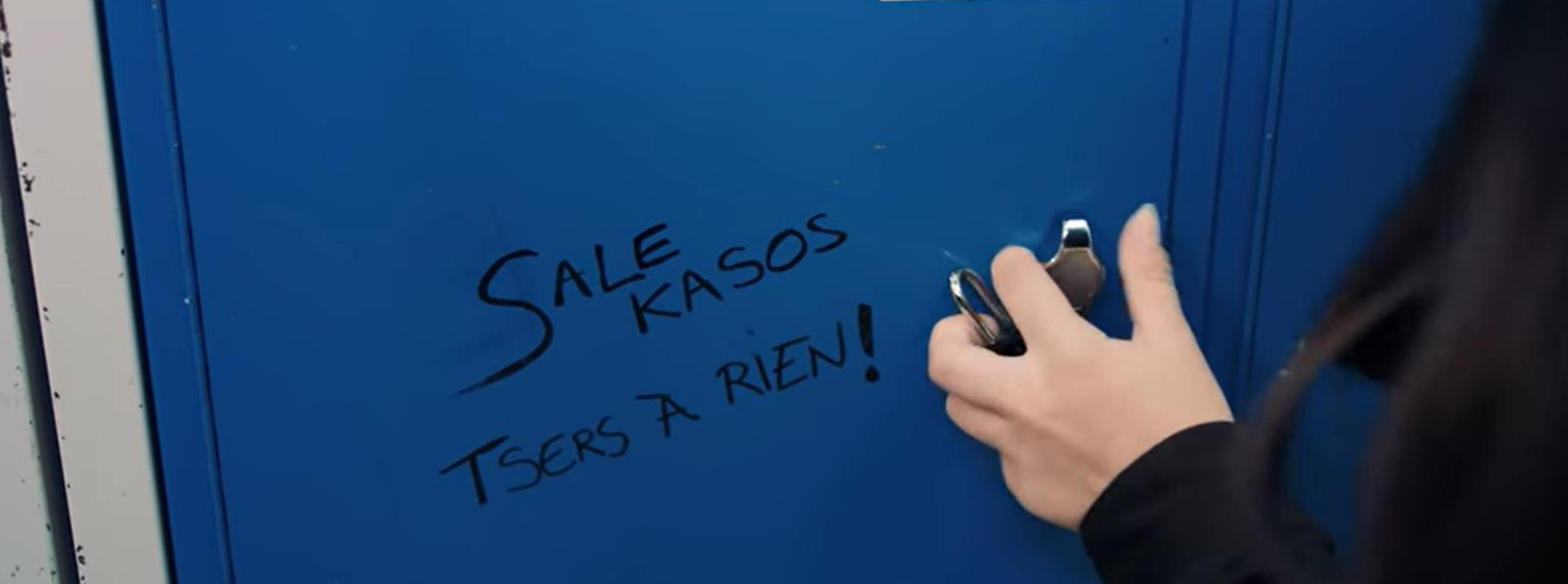
Paramétrer,
sécuriser mot
de passe

Réfléchir
avant de
publier

Apprendre à
ne pas laisser
faire

A ne pas faire
ou participer
non plus

Accroître la
confiance en
soi



Quand les collègues ne savent pas quoi faire

Qui soutient les victimes?

Réagir

Rassurer la victime, agir vite, éduquer ensuite

Sécuriser (téléphone: changer de numéro; liste rouge)

Sécuriser (mail: changer adresse)

Sécuriser (profils: bloquer, désactiver)

Ne pas répondre, surenchérir

Sauvegarder les messages

Prévenir l'établissement scolaire

Informier le FAI, service, opérateur...

Signaler (les réseaux sociaux)

Faire supprimer les photos

Si auteur connu, contacter > parents établissement

Porter plainte

2c – e-Reputation

BIEN ETRE NUMERIQUE

Pourquoi?

La présence et les communications en ligne sont précieuses pour les citoyens numériques, car elles leur permettent de créer et d'entretenir une réputation et des interactions positives en ligne.



Il est essentiel de savoir gérer son identité et son empreinte numériques.

Les jeunes doivent savoir que...



Tout ce que vous postez, envoyez ou téléchargez en ligne laisse une trace numérique.



Réfléchissez avant d'envoyer un message, quel qu'en soit le contenu. Quelque chose que vous voyez comme positif peut être mal interprété.



Gardez toutes les données vous concernant confidentielles, notamment les photos qui peuvent révéler votre identité, votre lieu d'habitation ou votre sexe.



Respectez le matériel et rappelez-vous que, si vous utilisez les serveurs de votre employeur ou de votre établissement scolaire, vos communications ne seront peut-être pas privées.



Recherchez les options vous permettant de définir pendant combien de temps vos contributions en ligne resteront visibles. Il y a de grandes chances que vous vous sentiez gênés, à 16 ans, par les images que vous avez postées à 10 ans.

2d – Risques cognitifs

BIEN ETRE NUMERIQUE

Aspects clés

Fracture culturelle

Infobésité

Acculturation (prédominance US)

Mémoire

Bulle de filtres



Les effets sur le cerveau

Envoyé special!

3 – Savoir plus...

BIEN ETRE NUMERIQUE



Être en ligne
Bien-être en ligne
Mes droits en ligne



Le manuel d'un projet...

Disponible gratuitement en ligne



Vous êtes ici : [Démocratie et dignité humaine](#) > [Education à la citoyenneté numérique \(ECN\)](#) > [A propos](#) > [Le concept](#)



Le concept

Les citoyens numériques peuvent être décrits comme des personnes capables d'utiliser les outils numériques pour créer, consommer, communiquer et s'engager de manière positive et responsable avec les autres.

Ils comprennent et respectent les droits de l'homme, embrassent la diversité et doivent devenir des apprenants tout au long de la vie afin de suivre les évolutions de la société.

L'éducation à la citoyenneté numérique est une approche holistique qui s'efforce de développer les compétences et les connaissances essentielles dans le monde connecté d'aujourd'hui, et de favoriser les valeurs et les attitudes qui garantiront une utilisation judicieuse et significative de ces compétences.

Les compétences en matière de citoyenneté numérique sont réparties entre ces quatre domaines et comprennent au total **10 domaines d'activité différents**, regroupés en trois catégories : [Être en ligne](#), [Bien-être en ligne](#) et [Droits en ligne](#).



Les jeunes d'aujourd'hui vivent dans un monde transformé par les technologies numériques,

Education à la citoyenneté numérique

Le site du Conseil de L'Europe

