

DERRIÈRE L'ÉCRAN

Guide d'exploitation pédagogique Enseignants/Personnels de l'éducation

Présentation du manga

Objectifs

- Faire de la prévention des conduites addictives
- Aider à la détection
- Donner des conseils - Bienveillance et positivité
- Rompre avec le ton habituel : tendance à la diabolisation des écrans alors que nous devons vivre avec (ils ont envahi notre quotidien et peuvent parfois être facilitateurs de connaissances)
- Adopter les codes du manga tant sur le fond que sur la forme (lecture de droite à gauche, code visuel spécifique des personnages, onomatopées, mise en page dynamique ...)

Résumé

Laure, Inès, Lyesse et Valentin sont 4 amis de lycée. Alors qu'ils participent à une visite scientifique, ils sont téléportés dans une époque régie par les écrans et Internet. Ici, la réputation de chaque individu est renseignée par le biais des actions qu'il effectue, ainsi, les réseaux sociaux ont pris une place importante en intégrant des options de notation et d'évaluation des autres. Les nouvelles technologies ont également permis au jeu vidéo de dépasser ses limites en accédant à un panel d'activités en réalité virtuelle et augmentée qui pousse une partie de la population à ne plus exister que virtuellement pour échapper à une vie réelle trop morne et monotone.

La pornographie, enfin, est également devenue centrale au sein de l'économie et a permis à de nombreux "café porno" d'ouvrir dans des quartiers dédiés. C'est dans ce futur dystopique que nos protagonistes devront retrouver l'inventeur de la machine qui les y a fait voyager. Ils seront aidés dans cette quête par Furion, un jeune homme débrouillard doté d'un bras mécanique, qui est au fait des us et coutumes de l'époque. Il déverrouille notamment pas mal de lieux en piratant le ReputScore nécessaire pour y accéder.

Après l'avoir rencontré, le groupe se dirigera vers un centre pour inventeurs à la recherche du professeur Liden. Ils seront d'abord redirigés vers

Le projet a été réalisé conjointement par les équipes de Serious Factory et l'illustratrice Mayti Hoang sous la supervision de la MAE.



un studio de jeu vidéo conceptuel, basé sur la projection astrale, mais ne l'y retrouveront pas, puis vers un SexClub dans lequel les mœurs les plus excentriques sont assouvies. C'est là qu'ils trouveront le professeur en train de réparer une machine.

Après une discussion sur les intentions de chacun, un consensus est trouvé entre les 6 personnages. Les adolescents promettent de faire de leur mieux pour prévenir cela et c'est sur cette promesse qu'ils sont renvoyés chez eux.

De retour à leur époque, les comportements des 4 adolescents ont changé et ils travaillent à avoir une bonne influence sur leurs pairs.



Les personnages



Laure

L'accro aux réseaux sociaux

Lycéenne rousse aux cheveux longs qu'elle lisse régulièrement, aspirante influenceuse, fashionista, a 6000 followers sur Instagram et fait pas mal de stories, de photos et parfois des lives. Fille populaire du lycée. A de relativement bonnes notes, sauf en sport. Famille de classe moyenne, un petit frère et une petite sœur.



Inès

la geek

Inès est une jeune femme accro aux jeux vidéo. Elle y passe le plus clair de son temps libre. Adepte des jeux en ligne, elle a su monter dans le classement de son jeu préféré et fait partie d'une "guilde" d'amis virtuels qu'elle estime autant que ses amis réels. Elle possède une très longue chevelure noire qu'elle attache souvent et des lunettes. A de bonnes notes dans relativement toutes les matières, sauf en sport. Fille unique d'un père souvent absent car travaille dans la finance.



Conny / Furion

Conny est un nouvel allié récupéré dans le futur dystopique. Il possède un bras mécanique grâce auquel il est capable de hacker sa réputation numérique et ainsi passer à peu près où il veut. Furion est l'ex-second de l'inventeur de la machine.



Valentin

le sportif

Valentin est le plus jeune et le plus petit du groupe. C'est également le plus sportif, il fait du parkour durant son temps libre et se blesse régulièrement. Il est le seul à ne pas avoir de problème avec les écrans car il passe le plus clair de son temps en extérieur, ne possède pas d'ordinateur personnel ou de smartphone récent. Famille modeste monoparentale, une mère et une grande sœur.



Lyesse

le timide rêveur

Lyesse est un personnage assez évasif, plutôt grand, d'allure sportive et aux cheveux courts et bouclés. Il a un caractère plutôt effacé et a tendance à suivre le courant plutôt que de mener. Plus âgé que les autres, il pense souvent au sexe et regarde pas mal de porno "pour se préparer". Il a des notes très moyennes, sauf en littérature où il excelle. Famille modeste, aîné d'une fratrie de 4.



Le second du professeur

Le nouveau second du professeur est une sorte de Géo Trouvetou un peu farfelu et loufoque. Il possède une paire d'yeux bioniques.



Ruby

Ruby est une prostituée présente au porno bar. Après une altercation avec un client, elle est aidée par le groupe de protagonistes et lui propose son aide en retour.



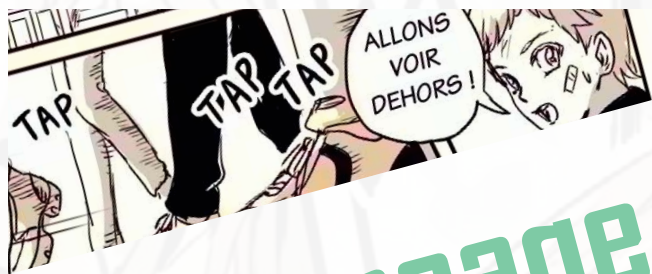
Sabrina / Brock

Fille du professeur, elle se cache sous des traits masculins et une attitude de garçon manqué pour ne pas s'attirer de sexisme. Elle est championne du cyber café local.



Le professeur Liden

Ancienne mentore de Furion, le professeur est une femme d'une quarantaine d'années, avec une paire de lunettes et un bras mécanique suite à son accident impliquant Furion. Elle a un caractère bien trempé, porte une blouse de scientifique. On ne la rencontre que très tard dans l'histoire. Elle renverra nos héros à leur époque avec l'aide de son ex-assistant. Il s'agit de la mère de Brock.



Séquençage



Chapitre 1

Laure est une adolescente comme les autres. Très populaire, elle poste régulièrement des photos d'elle sur Internet. Inès, son amie, est une grande gameuse. Malgré leurs différences, le fait d'avoir grandi ensemble les a rapproché au fil des années. Elles sont également amies avec Lyesse, un grand gaillard timide secrètement porn-addict, et Valentin, un jeune homme sportif et rieur, fan de parkour. Nous suivons tout d'abord une journée ordinaire du groupe au cours de laquelle nous découvrons leurs travers.

Le lendemain, ils participent à une sortie scolaire dans une exposition technologique au cours de laquelle ils découvrent une machine étrange.

En tentant de la prendre en photo de trop près, Laure la déclenche et le groupe se retrouve propulsé dans le futur.

Chapitre 2

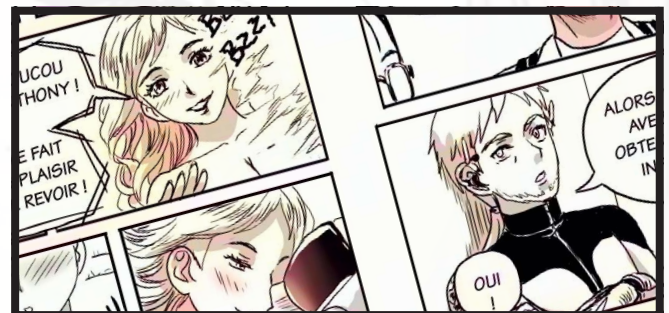
D'abord décontenancé par le changement radical d'époque, le groupe retrouve vite ses marques et cherche à comprendre ce qu'il s'est passé et comment retourner à son époque. Après avoir questionné sans succès les passants et la police, le groupe rencontre Furion, un jeune homme qui est disposé à les aider.

Il les accompagne jusqu'à un salon d'inventeurs dans lequel ils rencontrent le Second Inventeur qui va les renseigner sur cette nouvelle époque et ses coutumes puis les rediriger vers un club de jeux.



Chapitre 3

Arrivant à la salle de jeux vidéo, le groupe rencontre Brock, la fille de l'inventeur de la machine à voyager dans le temps. En la battant aux jeux vidéo, Inès réussit à obtenir son respect et de précieuses informations. Malheureusement, elle se retrouve bloquée dans le jeu et ne souhaite pas en sortir. C'est Brock qui arrive finalement à résoudre la situation grâce à ses compétences en programmation. En reconnaissance des compétences d'Inès, Brock donne au groupe des informations concernant leur prochaine destination : le quartier chaud de la ville.



Chapitre 4

Arrivés au quartier chaud, les adolescents sont témoins d'une scène de harcèlement au cours de laquelle une jeune prostituée voit son score de réputation chuter à cause d'un client insatisfait. Accompagné de Furion, le groupe lui vient en aide et promet de changer cet avenir dystopique. Après cet échange encourageant, la rencontre avec le professeur Liden arrive enfin. D'abord surprise, le professeur accepte finalement d'aider le groupe à retourner à son époque.

Épilogue

De retour à leur époque, les quatre adolescents mettent en place plusieurs actions correctives dans leur comportement et sensibilisent leurs camarades aux risques d'une addiction aux écrans. Nous observons dans un futur proche à quel point ces changements ont eu un effet bénéfique sur leurs vies avant de clôturer cette histoire sur une image de leur retour à leur époque.

Réflexions sur le contenu du manga

Plusieurs sujets sont abordés au cours de l'histoire de «**Derrière l'écran**». Ces sujets, une fois identifiés, peuvent être le point de départ de discussions et d'animations spécifiques mettant à contribution l'esprit critique et la réflexion des élèves sur leurs habitudes de consommation numérique.

1. Impact de la surconsommation des écrans

La surconsommation des écrans est traitée tout au long du manga à travers de nombreuses situations. On la retrouve principalement dans un manque d'attention à l'environnement direct (Lyesse qui joue, Laure qui s'enferme pour consulter ses notifications...) poussé à l'extrême dans le futur dystopique où les gens sont littéralement vissés face à un écran portable, l'air hagard.

Cette thématique est globale dans le manga, s'ouvrant sous plusieurs angles mais toujours présente en filigrane à travers les chapitres.

La surconsommation est montrée comme commune à de nombreux personnages et provoquant des effets variés. Ainsi Lyesse fait preuve d'un manque d'attention lorsqu'il joue, Laure et Inès délaissent leurs devoirs, respectivement au profit d'un live sur les réseaux sociaux et d'une partie de jeux vidéo. Dans le futur, cette surconsommation est exacerbée par de mauvaises représentations de la réalité d'un rapport sexuel et une survalorisation des réseaux sociaux au sein des relations interpersonnelles. On retrouve également la représentation des corps penchés sur leurs écrans, faisant miroir avec la toute première case du manga où les personnages au premier plan utilisent leur téléphone.

L'impact des écrans est également représenté sous la forme d'une puissance envahissante avec les jeux vidéo. À notre époque, c'est Lyesse qui se laisse un peu trop prendre au jeu (littéralement) en oubliant le monde autour de lui au cours de sa partie. Il élude même la question d'Inès qui cherche à savoir s'il a dormi ou s'il a joué toute la nuit.

Le chapitre 3 se déroule dans un centre vidéoludique. Au cours de cette séquence, c'est Inès qui se retrouve confrontée à son addiction aux jeux vidéo. Si les jeux vidéos peuvent se montrer amusants et divertissants, ils peuvent également se montrer particulièrement chronophages, voire addictifs. À travers l'exemple d'Inès, il s'agira de décortiquer les possibles comportements propres à l'addiction aux jeux vidéo dans les habitudes des jeunes (temps passé, récurrence...) afin de leur exposer la dangerosité d'une trop grande exposition à ces mondes irréels.

Il transparaît ainsi assez clairement que le père d'Inès la délaisse, il ne tourne même pas la tête lorsque celle-ci le salue à son retour dans la maison familiale, elle trouve donc refuge dans les jeux vidéo. Lors de l'épilogue, Inès et son père se retrouvent pour une partie de badminton,

loin des écrans l'un comme l'autre.

Nous tenons cependant à mettre en lumière que les jeux vidéo et les écrans en général restent un médium dont il s'agit de faire une utilisation parcimonieuse. Ils peuvent également apporter des compétences comme nul autre médium, favoriser la socialisation (par exemple au sein des MMORPG), enseigner certains messages par la répétition dans des contextes variés.

Quelques questions pour mener la discussion auprès des élèves :

Combien de temps passez-vous par jour sur votre téléphone ? Estimez-vous cela problématique ?

Observez les personnages sur la 4e case page 21, que pouvez-vous dire sur leur posture ? Que pouvez-vous dire sur la réaction d'Inès ?

Que pensez-vous de la situation d'Inès qui n'arrive pas à s'arrêter de jouer lorsqu'elle est dans la sphère ?

Est-ce que ça vous paraît réaliste de devenir aussi « accro » à un jeu au point de ne plus pouvoir s'arrêter ? Est-ce que cela vous arrive parfois ? Est-ce que vous vous en rendez compte ? Est-ce que votre entourage s'en rend compte ?

Comment-vous sentez-vous ? Quels sont les signes qui peuvent montrer que ce comportement est excessif et va trop loin ?

Que se passe-t-il pour Inès dans le manga ? Et que risque-t-il de se passer ?

Comment réagissez-vous ou réagiriez-vous dans ce cas ? Que diriez-vous à un ami qui est dans cette situation, par exemple s'il/elle s'isole et ne vous répond plus car toujours sur les jeux ?

2. Dépendance aux réseaux sociaux

Les réseaux sociaux sont une thématique transverse au manga.

On les retrouve un peu partout au cours de l'histoire, notamment dans les habitudes de Laure au début et à travers les usages du reputScore dans le futur dystopique. Les réseaux sociaux et le paraître ont littéralement pris l'ascendant sur l'être humain et tout se décide par le biais de notes attribuées entre individus.

Dans le manga, une critique claire est faite de cet avenir où le paraître et la réputation sont déterminants dans les existences des individus. Les personnages enfermés dans ce paradigme sont montrés de manière négative (les passants, Anthony), tandis que ceux qui sont libérés des casques de vérification de reputScore sont plus prompts à devenir des aides précieuses pour nos protagonistes.

À travers le manga, c'est Laure qui est la plus atteinte par les réseaux sociaux. Véritable star dans son lycée, elle s'adonne à des tests de produits cosmétiques, partage des selfies avec ses abonnés et est ainsi considérée comme populaire sur Internet. Cependant, cette image qu'elle s'est construite est atteinte dans le futur dystopique lorsqu'elle considère que ses cheveux bouclés sont un défaut physique. On parle ici de dysmorphophobie (source p. 23). Laure apprend par la suite à accepter ses cheveux au naturel jusqu'à les conserver à la fin du manga.

Les réseaux sociaux sont également la plateforme de la plupart des cas de cyberharcèlement, dont un exemple est représenté dans le manga sous la forme d'une succession d'attribution de reputScore 0.

Enfin, si le sujet n'est pas traité à travers le manga, les réseaux sociaux restent le terrain de chasse des prédateurs et un nom d'utilisateur peut très bien cacher une personne mal intentionnée. Les utilisateurs et utilisatrices doivent garder en tête que ce qu'ils et elles partagent sur Internet ne leur appartient plus et peut être partagé et échangé par tout le monde et avec n'importe qui.

Les réseaux sociaux sont incontournables à notre époque et sont un puissant vecteur d'insertion sociale. Ils permettent de rapidement partager des impressions, des images, des vécus, des contenus amusants. Ceux qui n'y ont pas accès -faute de connexion Internet ou à cause de leurs parents- peuvent se sentir exclus ou en marge de la société.



Afin de faciliter la compréhension du sujet, l'animateur peut créer un tableau à 2 axes, le premier allant de plaisir à déplaisir et le second allant de inutile à utile. Il peut ensuite demander aux élèves de citer sur deux post-it un avantage et un inconvénient des réseaux sociaux qu'il conviendra ensuite de coller sur le tableau. L'idée est ici de générer le débat entre les élèves sur les emplacements des post-it afin de pouvoir rebondir sur leurs différentes positions et systèmes de valeurs concernant les réseaux sociaux et les usages qu'ils en font.

Quelques questions pour mener la discussion auprès des élèves :

Combien de réseaux sociaux pouvez-vous citer sur lesquels vous êtes inscrits ?

À votre avis, pourquoi Valentin ne peut regarder les vidéos de ses amis que le soir ? Qu'est-ce que cela vous évoque ?

Le futur présenté dans le manga vous semble-t-il vraisemblable ?

3. La pornographie en ligne

Le chapitre 4 traite principalement des dangers apportés par un usage excessif de la pornographie en ligne. On y voit un jeune homme utiliser une machine complexe destinée à lui apporter du plaisir. Il est ensuite curieux de tester "pour de vrai" avec une prostituée mais se retrouve déçu de l'expérience.

Nous cherchons ici à illustrer le décalage qui se crée entre les images vues en ligne et la réalité d'un rapport sexuel. La pornographie en ligne présente des situations éloignées de la réalité et donne des attentes irréalistes à son public, principalement aux jeunes hommes. Ici, c'est Lyesse qui se retrouve face aux problématiques apportées par une trop grande consommation pornographique. Lui qui semble avoir une routine avec la pornographie (p. 10 et 11) prend plus tard la pleine mesure de ce que ce fructueux marché a amené dans le futur. Les "cafés porno" ont essaimé et la clientèle est toujours plus nombreuse. Dans ces lieux de luxure, les désirs les plus obscurs peuvent être assouvis par le biais de l'intelligence artificielle et d'outils complexes destinés à satisfaire les utilisateurs et utilisatrices.

Anthony est la représentation du propos apporté, il s'agit d'un jeune homme habitué des lieux qui s'adonne à une séance de plaisir solitaire. Il programme la machine pour générer l'image d'une femme virtuelle qui répondra à ses désirs et laisse ensuite la machine "faire le travail". L'apparence de la femme virtuelle est avantageuse pour refléter le fait qu'un certain nombre d'actrices font appel à la chirurgie esthétique pour parfaire leur corps et contribuent ainsi à véhiculer des modèles physiques inatteignables. Ce corps virtuel est ainsi en totale opposition avec celui de Ruby, la prostituée, possédant moins de formes mais plus naturel et vraisemblable.

Dans cette partie, nous pouvons voir Anthony utiliser une machine futuriste lui permettant d'assouvir ses désirs puis tenter de faire la comparaison avec une "vraie humaine" pour finir déçu. Dans la réalité, 44% des jeunes ayant déjà eu un rapport sexuel déclarent avoir essayé de reproduire des scènes ou des pratiques vues dans des films ou vidéos pornographiques (Source : IFOP pour l'Observatoire de la Parentalité et de l'Éducation Numérique publié en 2017). Qu'est-ce que cela vous évoque ?

Quelques questions pour mener la discussion auprès des élèves :

Quels effets connexes à la surconsommation de pornographie pouvez-vous citer ? En avez-vous vu dans le manga ?

Est-ce que ça vous paraît réaliste de devenir aussi « accro » au porno ?

Connaissez-vous le terme slutshaming ?

Quelle phrase du manga vous évoque ce mot et sa signification ?

Exploitation des images contenues dans le manga

Préambule

Les enseignants et les personnels de santé ont toute liberté pour définir leurs objectifs pédagogiques et le déroulement des séances. Ce qui suit ne constitue que des propositions qui peuvent être adaptées à l'âge des élèves et aux objectifs pédagogiques ciblés.

Le parcours éducatif de santé :

Il n'est pas à exclure que les thèmes de la pornographie et de la prostitution, ainsi que quelques images du manga, puissent heurter certains élèves ou certaines familles.

Par conséquent, il sera judicieux de préciser que la lecture et l'exploitation pédagogique du manga permettront de travailler les axes "prévention des conduites addictives", "éducation à la sexualité" et "protection de l'enfance" du **parcours éducatif de santé tel qu'il est défini dans le bulletin officiel n°5 du 4 février 2016.**

Pour en savoir plus sur le parcours éducatif de santé :

- **Bulletin officiel n°5 du 4 février 2016**
- **Circulaire n° 2016-008 du 28 janvier 2016** : Le parcours éducatif de santé | Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse
- **Le parcours éducatif de santé sur Eduscol** : Je souhaite m'engager dans la démarche École promotrice de santé | eduscol | Ministère de l'Éducation Nationale et de la Jeunesse | Direction générale de l'enseignement scolaire

Échanges avec les élèves sur la compréhension et la perception du manga

Lors des échanges, l'adulte qui conduit la séance ne doit pas s'interdire de formuler son avis ou ses impressions sur le manga. Cela pourra faciliter les interactions et les enrichir.

■ Questions possibles pour lancer les échanges :

- Quelles sont les thématiques abordées dans le manga ?
- À votre avis pourquoi vous a-t-on demandé de lire ce manga ?
- À votre avis de quoi allons parler maintenant ?

■ Réponses possibles :

Les écrans et leur utilisation, les réseaux sociaux, les jeux vidéo, la pornographie, la prostitution, ...

Dans l'idéal, il faudrait amener les élèves à faire émerger les trois thématiques :

- La dépendance aux réseaux sociaux
- L'impact de la surconsommation des écrans
- La pornographie



Fiche d'exploitation pédagogique : dépendance aux réseaux sociaux

■ LECTURE, COMPRÉHENSION ET ANALYSE ■

Séquence 1

(Fiche imprimable en annexe)

QUIZZ

une seule proposition à cocher

(Bonnes réponses en bleu)

- Parmi les quatre personnages principaux, quel est selon vous celui qui est le plus « accro » aux réseaux sociaux ?
 Laure Inès Lyesse Valentin
- Sur quel réseau social Laure publie-t-elle ses stories ?
 YOURGRAM TikTok Instagram
- Avant de prendre le bus pour aller au lycée, quelle est la préoccupation de Laure ?
 Envoyer un message à Inès **Se prendre en photo** Réviser ses leçons
- Que fait Laure avant de publier les photos ?
 Elle publie les photos sans les modifier **Elle choisit et applique un filtre**
 Elle recadre les photos
- Dans le bus, pourquoi Laure ne voit-elle pas Inès ?
 Elle lit un livre **Elle lit les messages qu'elle reçoit suite à sa dernière publication**
- Comment Laure réagit-elle quand elle lit ses messages ?
 Elle est déçue **Elle est satisfaite et heureuse** Elle est indifférente
- Dès la fin du cours et pendant la récréation, que fait Laure ?
 Elle prend du temps avec ses amis **Elle va sur YOURGRAM pour lire les commentaires**
- Combien Laure obtient-elle de « likes » suite à sa dernière publication ?
 Plus de 1 000 **Plus de 2 000** Plus de 10 000

- Sur le trajet entre sa maison et le lycée, qu'est ce qui montre que Laure apporte un soin particulier aux photos qu'elle va publier ?
Elle prend la pose et sourit. Elle recoiffe rapidement ses cheveux lissés. Elle utilise un trépied et prend plusieurs photos. Dans le bus, elle sélectionne un filtre avec beaucoup de soin. Elle ne s'aperçoit pas de la présence d'Inès.
- À votre avis, pourquoi Laure utilise-t-elle un filtre ?
Elle veut améliorer les photos et donner une meilleure image d'elle-même afin d'avoir le plus de messages et de likes possible.
- Pourquoi Laure est-elle heureuse et satisfaite après sa dernière publication ?
Immédiatement après sa publication, elle reçoit de nombreux messages positifs et enthousiastes. Elle prend plaisir à lire les messages et à voir le nombre de likes qui augmente très rapidement. Visiblement, ses followers sont très attentifs à ses contenus et les apprécient. De plus, à son arrivée au lycée, elle est chaleureusement accueillie et félicitée pour ses photos.
- Comment sont accueillies Laure et Inès lorsqu'elles arrivent au lycée ?
Le premier commentaire à son arrivée porte sur sa publication : " Jolies photos ", tous la saluent. Elle est même qualifiée de " Déesse ». Inès est seule, elle entend les commentaires négatifs sur elle. Elle qualifie ses camarades d'hypocrites.
Inès à la dernière vignette de la page 4, souffre car elle est moquée et ce n'est pas la première fois " encore à parler dans mon dos ". **Il est probable qu'Inès est victime d'harcèlement.**
- Comment les réseaux sociaux vont-ils rythmer la journée de Laure ?
Dès qu'elle le peut Laure va sur YG pour lire les commentaires sur les photos. Le matin, elle se prend en photos et les publie. Dans la journée, elle lit les commentaires et suit le nombre de likes. Le soir, elle fait un live.
- Est-elle dépendante des réseaux sociaux ?
Laure organise son quotidien autour de ses publications sur YOURGRAM. Par conséquent, elle consacrera moins de temps à ses amis et négligera ses devoirs. Sa notoriété sur les réseaux contribue et décuple sa popularité au lycée.
Les réseaux sociaux lui sont indispensables car ils lui apportent plaisir, bonheur et valorisent son image qui devient superficielle. Implicitement, elle est encouragée à multiplier ses publications et à donner l'image que l'on attend d'elle / que ses followers attendent d'elle.



Informations complémentaires :

Dopamine : Une étude américaine a montré que le fait de recevoir des likes sur Facebook libérait de la dopamine, hormone au cœur du circuit de la récompense et du processus addictif 4. Une partie de l'attention est activée par la recherche du plaisir immédiat. Là aussi, ce mécanisme est entretenu par les éditeurs et publicitaires qui jouent sur le lien plaisir/récompense.

Source : <https://www.drogues.gouv.fr/lessentiel-sur-les-usages-problematiques-decrans>

- Quand elle arrive dans le futur, qu'est ce qui semble inquiéter le plus Laure ?
Laure est horrifiée par sa coiffure car ses cheveux ne sont plus lissés. Laure est très attachée à son apparence, à l'image qu'elle donne.



Informations complémentaires :

La notion de dysmorphophobie : La dysmorphophobie est caractérisée par une préoccupation concernant des défauts perçus de l'apparence physique qui ne sont pas apparents ou apparaissent légers à d'autres personnes. Le souci de l'apparence doit provoquer une détresse cliniquement significative ou un trouble du fonctionnement. Les patients effectuent également de manière répétitive et excessive des comportements répétitifs (p. ex., vérification devant le miroir) en réponse à une obsession de l'apparence. Le diagnostic repose sur l'anamnèse. Le traitement repose sur des médicaments (en particulier les inhibiteurs sélectifs de la recapture de la sérotonine ou la clomipramine) et/ou la psychothérapie (en particulier la cognitive et comportementale).

<https://www.msmanuals.com/fr/professional/troubles-psychoiatriques/troubles-obsessionnels-compulsifs-et-troubles-similaires/dysmorphophobie>

Séquence 2

(Fiche imprimable en annexe)

QUIZZ

une seule proposition à cocher
(Bonnes réponses en bleu)

- Dans le futur, sur quels critères les interactions sociales sont-elles basées ?
 Les qualités et les défauts **Le reputscore** Le nombre de followers
- Dans le futur, comment les personnes qui ont un reputscore nul, sont-elles appelées ?
 Zéro Nullos Bollos
- Que fait Anthony pour exprimer sa colère à l'encontre de Ruby ?
 Il l'insulte **Il lui attribue un 0** Il ne fait rien
- Que se passe-t-il pour Ruby après le 0 d'Anthony ?
 D'autres personnes attribuent des 5 pour compenser le 0 d'Anthony.
 D'autres personnes attribuent des 0 pour faire comme Anthony.
 Il ne se passe rien.
- Que dit Ruby quand les 0 affluent ?
 Ma vie est fichue.
 C'est dur mais je m'en remettrai.
 Ça n'a aucune importance.

ANALYSE

- Dans le futur, en quoi la réputation numérique est-elle centrale dans les interactions sociales ?
Le reputscore est devenu le critère de notation des personnes. Le reputscore de chacun est accessible à tous. Avoir un reputscore nul, c'est être un "zéro". Un "zéro" est moqué et exclu. Un zéro n'a pas de vie. On peut imaginer qu'une personne au reputscore faible est également mal considérée.
De plus, le reputscore conditionne l'accès à certains lieux.
Tout le monde peut évaluer tout le monde sans avoir besoin d'expliquer ou de justifier la note attribuée. Le reputscore peut être utilisé avec malveillance.
- Quel est le personnage le plus sensible au reputscore ?
Laure est très sensible au reputscore car elle est devenue une "zéro". Elle prend conscience qu'une personne ne peut pas être réduite à une note, à un chiffre.
- Quelle est la phrase qui fait prendre conscience à Laure que le reputscore est néfaste voire malsain ?
Page 26, Laure s'entend dire "AAH, UN ZERO M'A TOUCHEE". Elle se sent dévalorisée, dégradée, déconsidérée. C'est comme si elle était porteuse d'une maladie contagieuse.
- À la fin du manga, en quoi Laure a-t-elle changé ses habitudes ?
Laure ne lisse plus les cheveux. Elle les laisse naturels mais elle est cependant complimentée sur sa coiffure. Laure "traîne" et publie moins sur YOURGRAM. Elle se soucie moins de son image mais semble avoir toujours autant, voire plus, de relations sociales.
Visiblement, Laure a plus de temps pour aider son petit frère et réviser pour le bac.

Pour poursuivre sur un débat, nous vous proposons une question ouverte :

- D'après le Manga et vos expériences personnelles, pensez-vous que les réseaux sociaux vous permettent de vous épanouir ou qu'ils peuvent vous éloigner d'une partie de votre personnalité ? Quels en sont les limites ?



Ressources :

Réseaux sociaux et estime de soi - Vidéo | Lumni (Si tu me likes, je m'aime...)

Réseaux sociaux, tous accros ? - Vidéo | Lumni

La surconsommation des réseaux sociaux - Vidéo | Lumni



Fiche d'exploitation pédagogique : surconsommation des écrans

■ LECTURE, COMPRÉHENSION ET ANALYSE ■

- Quels sont les deux personnages qui ont l'habitude de jouer aux jeux vidéos ?
Inès et Lyesse ont en commun la passion des jeux vidéos.
- Quelle est la raison pour laquelle Lyesse s'est caché ?
Lyesse doit se cacher pour jouer aux jeux vidéo, car il pourrait se faire confisquer la console dont l'utilisation n'est pas autorisée au lycée.
- Comment réagit Lyesse lorsque Laure l'interpelle ?
Lyesse est tellement concentré sur son jeu qu'il n'entend pas Laure l'appeler plusieurs fois. Il est surpris et a peur ; il a sans doute cru qu'il allait se faire confisquer la console.
Il paraît mécontent que Laure l'ait interrompu dans son jeu "C'est juste toi", "Raah, lâche moi"
- Page 6, quelle phrase de Lyesse montre qu'il est dans la surconsommation des jeux vidéo ?
Page 6, alors que Laure lui conseille d'arrêter de jouer, Lyesse dit "le jeu est trop bien, j'peux pas m'en empêcher".
- Page 7, Lyesse dit avoir failli s'endormir en cours. A votre avis, comment expliquer son manque de sommeil ?
Lyesse a dû passer une bonne partie de la nuit à jouer aux jeux vidéo.

ANALYSE

- Comment se manifeste la surconsommation des écrans (notamment pour les jeux vidéo) de Lyesse ?
Lyesse sait qu'il est interdit de jouer aux jeux vidéo au lycée mais il y joue quand même.
Il ne parvient pas à gérer son temps de jeu. Il joue la nuit, dans les couloirs du lycée.
Il a également sans doute conscience que son manque de sommeil est néfaste à son travail scolaire.
Pour jouer, Lyesse se cache et s'isole et ne prend pas en compte les conseils de Laure.
Lyesse semble avoir perdu le contrôle d'une partie de lui-même.
- Dans le manga, à quelle autre page " une perte de contrôle " liée au jeux vidéo est-elle décrite ?
Page 36, Inès ne parvient plus à s'arrêter de jouer. Une intervention extérieure est nécessaire pour sortir Inès du jeu.
- **Question ouverte à destination des élèves :**
À votre avis, quelles sont les conséquences d'une surconsommation d'écrans sur la santé ?

Éléments de réponses :

Compléments sur les conséquences d'une surconsommation d'écrans sur la santé selon des données scientifiques actuelles, le temps passé devant un écran peut être corrélé à une forme physique moins bonne et à des problèmes de santé mentale et de développement social. Une pratique excessive peut avoir des conséquences :

- Sur le développement du cerveau et de l'apprentissage des compétences fondamentales : les enfants surexposés aux écrans ont plus de risques de souffrir d'un retard de langage que les autres.
- Sur les capacités d'attention et de concentration : ceci est vrai même si l'enfant se trouve dans une pièce avec la télévision allumée sans qu'il la regarde ;
- Sur le bien-être et l'équilibre des enfants : au-delà de quatre heures par jour, le risque de voir apparaître des problèmes émotionnels et une mauvaise estime de soi seraient notamment considérablement accrus. Ce temps passé devant les écrans empièterait en outre sur le temps consacré à d'autres activités récréatives (sport, jeu avec des amis), qui sont essentielles et ont un impact positif reconnu sur le bien-être des enfants ;
- Sur le comportement : un changement de comportement chez l'enfant ou l'adolescent (changement d'humeur, agitation, forte fatigue diurne, isolement, agressivité...) peut être le signe d'un comportement « addictif » au numérique ;
- Sur la santé : une surconsommation d'écrans contribue à réduire le temps consacré aux activités physiques et peut favoriser la tendance au grignotage. La conjonction des deux peut alors entraîner une prise de poids, voire une obésité. L'usage excessif des écrans peut être également responsable d'un manque chronique de sommeil.



Source : <https://www.drogues.gouv.fr/les-ecrans-et-les-jeux-video>

AUTRES PISTES D'EXPLOITATION PÉDAGOGIQUE

1 “ Être dans sa bulle ” au sens propre et au sens figuré.

Déroulé :

- Tout d'abord, une courte discussion avec les élèves fait émerger le sens figuré de l'expression “être dans sa bulle”.
- Ensuite, les élèves cherchent dans le manga une illustration de sens propre de cette expression.
- Enfin, un parallèle est fait entre le sens propre et le sens figuré qui permettra de mettre en évidence qu'une surconsommation d'écran peut isoler et nuire à la santé.

Page 32 : Brock est dans la virtual arena qui a une forme sphérique : une forme de bulle.

Page 36 : quand Inès est dans la virtual arena, elle se désinhibe, perd le sens de la réalité.

2 Safer Internet Day

Lors du Safer Internet Day qui est un rendez-vous annuel de sensibilisation aux usages du numérique à destination des jeunes, des familles et de la communauté éducative, vous pouvez proposer à vos élèves un travail de groupe.

Les élèves font des recherches, interrogent des membres de la communauté éducative (personnel de santé, CPE, ...) et propose 5 actions pour limiter le temps d'écran.

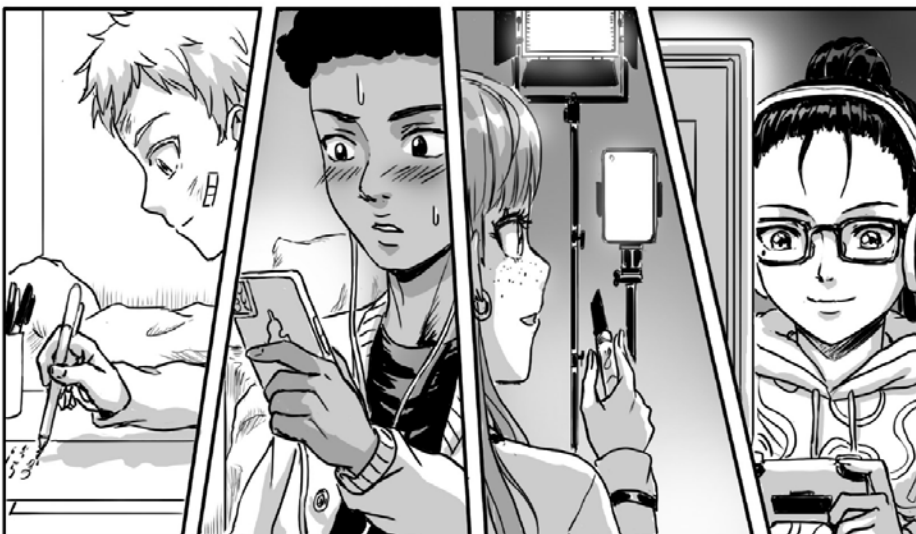
Identifiez une personne ressource pouvant apporter de l'aide en cas d'usage excessif des écrans.

Ces travaux de groupe peuvent être mis en commun et une affiche de classe peut être réalisée. Cette affiche pourra être exposé au CDI, au Self, vie scolaire...



Safer internet day : <https://www.education.gouv.fr/safer-internet-day-sensibiliser-aux-usages-du-numerique-344368>

3 Chercher l'intrus



Seul Valentin n'est pas sur les écrans ; il fait ses devoirs.

- Que pensez-vous de l'utilisation du portable de ce personnage ?
Seul Valentin n'est pas sur les écrans ; il fait ses devoirs. Le portable de Valentin ne lui permet pas d'accéder à internet.
Par conséquent, il utilise peu son portable et consacre son temps libre à faire du sport mais il a aussi accès de façon modéré à des tutos lorsqu'il est chez lui.



Informations complémentaires :

- 17 % des adolescents de 17 ans déclarent avoir joué à un jeu d'argent et de hasard sur Internet en 2017 (pourtant interdit aux mineurs).
- L'usage des jeux vidéo est problématique pour **1 adolescent sur 8**.
- 24 % des Français consomment davantage de confiseries, sodas et snacks pendant leurs activités numériques.
- Le téléphone au volant **multiplie par 3** le risque d'accident et est sanctionné d'une amende forfaitaire de 135 € et le retrait de 3 points du permis de conduire.

Sources et ressources : « Drogues et addictions, données essentielles », OFDT, 2019 ; Résultats de l'enquête internationale Health behaviour in school-aged children (HBSC) et EnCLASS France, OFDT, 2018 ; <https://www.securite-routiere.gouv.fr/reglementation-liee-aux-risques/reglementation-du->

Addiction aux écrans : qui nous rend accro et comment décrocher ? - Vidéo | Lumni

Nos enfants, les écrans et internet : Nouvelle série podcasts | MAE

L'Essentiel sur... les usages problématiques d'écrans | MILDECA (drogues.gouv.fr)

https://www.mae.fr/article/prevention/09-11-2023/trois-minutes-pour-comprendre-une-nouvelle-video-dediee-a-la-dependance-aux-jeux-video_3862.html



Fiche d'exploitation pédagogique : la pornographie en ligne

■ LECTURE, COMPRÉHENSION ET ANALYSE ■

Séquence 1

- Quel personnage clique sur oui à la question “ avez-vous 18 ans ou plus ” ?
Lyesse
- À quel site ce personnage accède-t-il ?
Elle ouvre l'accès à un site interdit aux mineurs, la pornographie en ligne.
- Remarquez comment réagit Lyesse lorsque sa mère lui indique qu'il peut aller faire ses devoirs.
Il ne fait pas ses devoirs mais il va sur un site pornographique, il ment sur son âge... la confiance n'exclut pas le contrôle.

ANALYSE

- **Question ouverte à destination des élèves :**
Comment définissez-vous la pornographie ?

Éléments de réponses :

1 - La pornographie, ce sont des images qui montrent les rapports sexuels sur un mode très différent de ce qui se passe dans la vraie vie. Ce sont des comédiens qui jouent. Et les trucages font croire à toutes sortes de choses inouïes, comme des sexes et des seins énormes. Tout y est extrême aussi, parfois violent. Dans ces images, le plus souvent, un partenaire commande à l'autre et le maltraite. Tout cela est si éloigné de la réalité que la pornographie est réservée à un public adulte.



Source : <https://www.lumni.fr/video/c-est-quoi-la-pornographie> ?

2 - La pornographie présente une vision inexacte de la réalité sexuelle, et véhicule notamment une image dégradante de la femme. Conséquence : les enfants confrontés à ces scènes de nudité peuvent nourrir des attentes déformées en matière de relations sexuelles et d'intimité. Ces fausses perceptions et inquiétudes risquent de se répercuter sur leur développement émotionnel et leurs futures relations. Sans compter le potentiel addictif de la pornographie en ligne, puisqu'une exposition continue peut provoquer de la dépendance. Les adolescentes et adolescents qui deviennent accros aux vidéos pornos peuvent alors s'isoler socialement, négliger leurs responsabilités, et compromettre leur bien-être général.



Source : https://www.mae.fr/article/prevention/27-12-2023/comment-protger-son-enfant-de-la-pornographie-sur-Internet_4061.html

Séquence 2

- Quels sont, selon vous, les éléments qui peuvent faire croire à Anthony que Hanah est une vraie personne ? (Page 38)

Un personnage virtuel qui devient réalité : Hanah a une apparence virtuelle parfaite en opposition avec la réalité. Son corps est idéalisé.

Elle a des traits humains et exprime son impatience : “ tu m’as manqué”, “ je n’en pouvais plus d’attendre”, “ça me fait plaisir de te revoir”. Elle appelle Anthony par son prénom.

Tout est fait pour qu’Hanah soit le reflet parfait du désir d’Anthony.

Anthony éprouve des sentiments/ de l’affection pour ce personnage virtuel.

- Donnez les éléments qui montrent qu’Anthony confond le virtuel et la réalité dans une expérience sexuelle. Anthony exprime de la déception : “ Vous ne surpasserez jamais ma petite Hanah ” ; “c’était quoi cette prestation ?!”

Il exprime également de la colère : “ Tu devrais te faire virer !! ”

Il veut se faire rembourser.

DÉSOLÉ,
JE N'AVAIS
PAS VU !

AAARGH,

■ La nouvelle machine dans le quartier chaud est qualifiée d'abomination. Comment comprenez-vous cette qualification ?
Cela déshumanise car les humains sont remplacés par des machines. Les machines paraissent supérieures aux humains car elles répondent au désir des hommes et parfois les dépassent.

■ Relevez les réflexions faites par les personnages à la page 43 lorsqu'ils abordent le thème de la sexualité ? Quel ressenti expriment-ils ?

	Réflexion	Ressentis
Lyesse	Une IA avec laquelle vous pouvez faire l'amour en réalité virtuelle	Inquiétude et perplexité
Ruby	Avec les vidéos porno, les gens confondaient déjà la réalité avec le fictif, mais avec ça, c'est devenu pire	Inquiétude

■ Que pensez-vous de la réflexion de Ruby et de Lyesse ?
Avec une machine virtuelle et la dernière avec une expérience d'une prostituée. Ces trois expériences sont en décalage avec la réalité d'une véritable relation amoureuse et pourtant, c'est l'expérience la plus virtuelle qui comble Anthony. En revanche, Lyesse ne souhaite pas vivre un jour cette expérience et l'indique en disant que ces machines c'est la goutte de trop. Il y a une véritable prise de conscience... Les quatre héros ne veulent pas d'un futur complètement déshumanisé.



Informations complémentaires :

Les conséquences du porno

- Plus de 82 % des mineurs ont été exposés à des contenus pornographiques.
- 62 % des jeunes ont vu leurs premières images pornographiques avant d'entrer au lycée, soit avant 15 ans.
- À 12 ans, près d'un enfant sur 3 a déjà été exposé à du contenu pornographique.
- Le smartphone est le support le plus utilisé par les jeunes pour visionner des vidéos pornographiques, deux tiers des enfants de moins de 12 ans possèdent un smartphone
- 44 % des jeunes ayant déjà eu un rapport sexuel déclarent avoir essayé de reproduire des scènes ou des pratiques vues dans des films ou vidéos pornographiques.

Regarder du porno n'est pas anodin. La pornographie donne en effet une image trompeuse de la sexualité. Certaines pratiques apparaissent comme banales, voire obligatoires. Les films montrent aussi des femmes soumises au désir des hommes.

Plus grave encore, selon un rapport du Sénat, 90 % des scènes comportent de la violence physique ou sexuelle, comme des viols ou de la torture.

De même, la durée des rapports sexuels, la mise en scène de corps refaits, de sexes totalement épilés, de pénis démesurés peuvent complexer les ados.

Source : *Les jeunes et la pornographie - Vidéo | Lumni*

Ressources :

www.onsexprime.fr

Le porno, c'est du cinéma - Vidéo | Lumni

Porn addict - Vidéo | Lumni

Porno : la réalité d'un métier impitoyable - Vidéo | Lumni

Plateforme d'information à destination des parents pour lutter contre l'exposition des mineurs aux contenus pornographiques en ligne : <https://jeprotegemonenfant.gouv.fr/pornographie/>

Source : IFOP pour l'Observatoire de la Parentalité et de l'Education Numérique publié en 2017



Retrouvez l'ensemble de nos
ressources prévention sur **mae.fr**
dans l'onglet **enseignants**



Retrouvez-nous aussi sur les réseaux sociaux



@MAEassurance



@la-mae



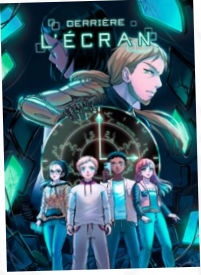
@mae.assurance



@mae.assurance.fr

L'expertise de la MAE au service de la prévention





Fiche annexe 1 : dépendance aux réseaux sociaux

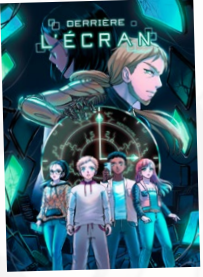
QUIZZ

Séquence 1

- Parmi les quatre personnages principaux, quel est selon vous celui qui est le plus « accro » aux réseaux sociaux ?
 Laure Inès Lyesse Valentin
- Sur quel réseau social Laure publie-t-elle ses stories ?
 YOURGRAM TikTok Instagram
- Avant de prendre le bus pour aller au lycée, quelle est la préoccupation de Laure ?
 Envoyer un message à Inès Se prendre en photo Réviser ses leçons
- Que fait Laure avant de publier les photos ?
 Elle publie les photos sans les modifier Elle choisit et applique un filtre
 Elle recadre les photos
- Dans le bus, pourquoi Laure ne voit-elle pas Inès ?
 Elle lit un livre Elle lit les messages qu'elle reçoit suite à sa dernière publication
- Comment Laure réagit-elle quand elle lit ses messages ?
 Elle est déçue Elle est satisfaite et heureuse Elle est indifférente
- Dès la fin du cours et pendant la récréation, que fait Laure ?
 Elle prend du temps avec ses amis Elle va sur YOURGRAM pour lire les commentaires
- Combien Laure obtient-elle de « likes » suite à sa dernière publication ?
 Plus de 1 000 Plus de 2 000 Plus de 10 000
- Dans le futur, sur quels critères les interactions sociales sont-elles basées ?
 Les qualités et les défauts Le reputscore Le nombre de followers

Séquence 2

- Dans le futur, comment les personnes qui ont un reputscore nul, sont-elles appelées ?
 Zéro Nullos Bollos
- Que fait Anthony pour exprimer sa colère à l'encontre de Ruby ?
 Il l'insulte Il lui attribue un 0 Il ne fait rien
- Que se passe-t-il pour Ruby après le 0 d'Anthony ?
 D'autres personnes attribuent des 5 pour compenser le 0 d'Anthony.
 D'autres personnes attribuent des 0 pour faire comme Anthony.
 Il ne se passe rien.
- Que dit Ruby quand les 0 affluent ?
 Ma vie est fichue.
 C'est dur mais je m'en remettrai.
 Ça n'a aucune importance.



Fiche annexe 2 : Chercher l'intrus :

