



EN QUÊTE D'IDENTITÉ(S)

Le web et les réseaux sociaux, en tant que lieux **d'affiliation**, de socialisation et **d'expérimentation** de son image, peuvent être considérés comme une nouvelle dimension de l'identité. L'identité numérique se compose à la fois des éléments volontairement cédés (informations personnelles de son identité « civile », photos, commentaires), de ceux qu'on accepte plus ou moins volontairement de laisser (cookies) et enfin du personnage numérique sur lequel nous nous projetons.

A l'adolescence singulièrement, le web est un terrain de jeu, de construction de soi, de son image et de ses relations. Utiliser les selfies pour raconter ce qu'on fait, où on est et avec qui, s'inventer des personnages dans des jeux en ligne, entretenir des relations qui prennent leur origine dans le réel... ou pas sont autant de pratiques qui permettent de se définir.

L'activité plus ou moins intense sur les réseaux sociaux compose une identité que [Fanny Georges](#) désigne comme « **calculée** », par opposition à l'identité sociale, réelle et par rapport à laquelle on peut être en « décrochage ».

« L'existence numérique est ainsi déterminée par l'exigence de la publicité de soi, qui suppose le partage d'un cadre de référence et d'un code commun de communication. » conclut [François Péréa](#).



Ctrl+N! – Crilux

A travers une présentation PowerPoint et plusieurs activités pratiques, cet outil permet d'activer l'esprit critique, de questionner ses propres pratiques et l'impact que peuvent avoir nos actions sur la toile. « Ctrl+N! » est une animation qui explore l'usage d'internet et des réseaux sociaux, la manière dont les fake news circulent, les fins d'une telle pratique et les biais concernant le jugement de l'utilisateur·rice.

Mots clés : internet – réseaux sociaux – fake news – esprit critique – conduites à adopter

En savoir plus : www.crilux.be





Le Profil dont vous êtes les héros - AMO TCC Accueil



Cette animation traite de l'usage des réseaux sociaux auprès des élèves de secondaire. Un petit groupe classe va devoir créer collectivement un profil, comme il en existe tant sur la plupart des réseaux sociaux. Ce profil va ensuite être amené à interagir. Ainsi, les élèves vont être amenés à discuter, négocier entre eux, à se questionner sur différents enjeux (rapport à l'autre, limites public/privé, présentation de soi, etc.)

Cet outil peut également être animé via l'Info J du [Centre Indigo à La Louvière](#).

Mots clés : internet – réseaux sociaux – identité – rapport aux autres et intimité

En savoir plus : www.tccaccueil.be



5 récits de soi - Boris Cyrulnik - Université de Nantes



Dans cette conférence, Boris Cyrulnik (neurologue, psychiatre, éthologue et psychanalyste français) évoque les usages et fonction du «récit de soi» dans le monde contemporain.

Mots-clés : identité – récits de soi (récit partagé - récit collectif - récit solitaire - récit préverbal - récit technologique) – contexte culturel - résilience

En savoir plus : [Le récit de soi sur www.youtube.com](http://Le.récit.de soi sur www.youtube.com)



L'attrait des challenges numériques chez les adolescents, un défi identitaire à accompagner - Marion Haza - YAPAKA



Le COVID a entraîné pour tous un usage intensif des outils numériques et des réseaux sociaux. Une manière salubre de s'évader, de maintenir le lien social... Dans ce paysage numérique, les défis lancés sur la toile ont eu la part belle. Entre défis créatifs et défis destructeurs, comment penser leurs retentissements sur les plus vulnérables et les adolescent·es en particulier ? Car l'adolescent·e en pleine quête identitaire est porté·e par la prise de risque, l'identification à autrui, le regard du groupe, la reconnaissance des pairs ... Voici quelques-unes des questions abordées lors de cette conférence.

Vidéo également disponible en version audio / mp3.

Mots clés : internet – réseaux sociaux - conséquences et évolution suite au COVID - identité

En savoir plus : www.yapaka.be



L'intimité en 20 fiches thématiques – Fcpgf



Un des objectifs de ces fiches est de permettre à l'animateur·ice de réfléchir préalablement à ses acquis et modes de fonctionnement, afin de prendre conscience de ses propres schémas durant les animations.

La fiche 17 aborde plus précisément les thèmes : intimité, extimité et nouvelles technologies.

Mots clés : internet – identité – relations – limites – intimité /extimité

En savoir plus : www.fcpgf.be



Les multiples identités virtuelles – Media animation



Le développement d'internet est venu ajouter une nouvelle dimension, une nouvelle médiation aux questions existentielles ainsi qu'au questionnement autour de l'identité. Cet article en brosse les grandes lignes.

Mots clés : internet – identité – réputation – profil – intimité/extimité

En savoir plus : media-animation.be



criTIC : Regard sur les technologies de l'information et de la communication - Cultures & Santé asbl



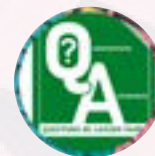
Des cartes illustrées permettent de découvrir les mécanismes à l'œuvre derrière l'omniprésence des technologies de l'information et de la communication. Ce jeu permet ainsi de mettre en exergue les effets individuels et sociétaux engendrés.

Mots clés : TIC – réseaux sociaux – regard numérique – filtre – cyberdépendance – surveillance – empowerment – citoyenneté – internet

En savoir plus : www.cultures-sante.be



Le cyberharcèlement & Moi : Questions de laisser-faire ? - Éditions Valoremis



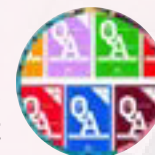
Ce jeu de cartes-questions est au service de vos débats éducatifs et citoyens. Le besoin de se protéger et de faire face aux actes malveillants, de veiller à ne pas être acteur·ice direct ou indirect de harcèlement via les réseaux sociaux sont autant de sujets abordés par les 90 questions ouvertes proposées aux utilisateur·ices.

Mots clés : réseaux sociaux – cyber harcèlement – net éthique

En savoir plus : editions-valoremis.com



Internet & Moi : Questions d'usage(s) ? - Éditions Valoremis



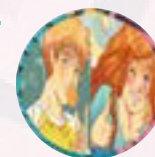
Ce jeu de cartes-questions est au service de vos débats éducatifs et citoyens. Les réseaux sociaux, la traçabilité, la virtualité réelle ou supposée des rencontres et des liens, sont autant de sujets abordés par les 90 questions ouvertes proposées aux utilisateur·ices.

Mots clés : réseaux sociaux – traçabilité – identité – intimité/extimité

En savoir plus : editions-valoremis.com



Place2Be - Centre de Planning Familial des Femmes Prévoyantes Socialiste du Centre, Charleroi et Soignies



Ce jeu coopératif permet d'ouvrir avec les jeunes un espace de discussion et de débat autour des réseaux sociaux et des comportements relationnels, à l'ère des smartphones et de l'hyperconnectivité.

Mots clés : réseaux sociaux – cyber harcèlement – intimité – rumeur – homophobie – sexisme – racisme – stalker – piratage – pornrevange – vie (relationnelle - affective – sexuelle)

En savoir plus : cultures-sante.be



Cyber@TIC'tudes



Cet outil comprend un dossier pédagogique, un guide d'animation, une carte mentale, 10 fiches thèmes, des propositions de ressources pour aller plus loin et une clé USB (contenant l'ensemble des documents imprimés, des ressources, et des capsules vidéo). Le tout est aussi disponible via un site internet (voir « En savoir plus »). L'objectif est de faire évoluer les représentations individuelles des jeunes concernant les NTIC (nouvelles technologies de l'information et de la communication).

Mots clés : droit à l'image – cyberharcèlement – cybersexualité – réseaux sociaux – sécurité – net éthique – jeux vidéo et en réseau – smartphone

En savoir plus : cyberatictudes.jimdofree.com



Le harcèlement virtuel - Angélique Gozlan



Quelles sont les spécificités du harcèlement virtuel ? Comment se positionner en tant qu'adulte et professionnel pour endiguer et surtout prévenir les situations de cyberharcèlement ?

Mots clés : réseaux sociaux – intimité – cyberharcèlement

En savoir plus : www.yapaka.be



Internet, les jeux vidéo... et les identités plurielles - Yapaka avec Serge Tisseron



Courte vidéo avec Serge Tisseron, psychiatre, psychanalyste, et directeur de recherches à l'Université Paris X qui a imaginé la règle «3-6-9-12» pour l'utilisation des écrans en fonction de l'âge de l'enfant.

La technologie ambiante n'est pas sans influence sur le développement de l'enfant qui se construit aujourd'hui davantage selon des identités multiples concomitantes. Et si l'identité a toujours été multiple, elle se jouait davantage de manière successive au cours des générations antérieures. Tisseron aborde cela mais aussi comment en utilisant divers avatars et pseudos, les adolescents entrent dans internet et finalement se testent au monde.

Mots clés : image (culture de l'image - image inversée - image) – internet – jeux vidéo – identités (réelle - virtuelle) réseaux sociaux

En savoir plus : www.yapaka.be