

« OR BLEU et CIEL AZUR ... EAU SECOURS ! »

Outil d'analyse critique de forums sur Internet



Présenté par Catherine SOUDON

Dans le cadre de la formation « Media-Coach »

Septembre 2009

Présentation succincte du projet

Introduction :

A/ Le choix du sujet : un outil d'analyse critique de forums.

Le choix du sujet s'est imposé

- vu la naïveté et la crédulité de certains élèves par rapport à des informations collectées sur les forums (« c'est vrai puisque je l'ai vu sur Internet »), alors qu'ils sont capables d'esprit critique pour d'autres supports (analyse de film, d'images, de pub, ...).
- vu le nombre de propos diffamatoires et agressifs lus sur des forums de journaux à propos de questions d'intérêt général.
- vu la question du modérateur du forum : qui est-il ? quand agit-il ? Questions concernant les limites de la liberté d'expression.

Au niveau des forums, on assiste très récemment à une prévention qui se met en place tant en France (« Internet sans crainte » décembre 2008) qu'en Belgique (« clicksafe ») et au Canada. Le présent outil va dans le sens d'une meilleure connaissance de l'outil « forum ». Le Conseil de l'Europe¹ souligne quant à lui l'importance de développer la critique auprès des jeunes pour qu'ils puissent entièrement participer à la « démocratie électronique » ou « cyberdémocratie » qui se développe de plus en plus (portails, pétitions, blogs, diffusions de réunions politiques, forums, ...)

B/ objectifs (en quoi ce projet est un projet d'éducation aux médias ?)

* Ce projet est à la fois un projet d'éducation « par » le média et « au » média :

Par. se servir du media pour apport de savoirs/de savoir faire.

Thème du tourisme de masse, de la problématique de l'accès à l'eau, ressources naturelles, Développer des arguments, défendre un point de vue, ...

Au. se servir du media pour lui-même/l'analyser.

Au terme du jeu de rôles, l'utilisateur aura acquis une meilleure connaissance de l'outil et de sa gestion (forum) et aura développé une plus grande approche critique, voire une pratique plus responsable sur Internet.

* Ce projet s'intègre dans 3 des 5 pédagogies de l'éducation aux médias selon Thierry De Smedt

- | | |
|---------------------------|-----------------------------------------------|
| 1. Produire | forum |
| 2. analyser, déconstruire | séquences 1 et 2 (voir tableau dernière page) |
| 5. jouer pour comprendre | fausse identité, convaincre d'autres |

* Les 6 dimensions de l'éducation aux médias s'intègrent dans ce projet :

Langage : « découvrir la rhétorique, l'alphabet et la grammaire des médias »

Technologie : Ici : internet. S'assurer d'abord de la maîtrise de cette technologie avant de démarrer.

Représentations : « quels sont les intérêts en jeu ? Quelles représentations ? »

Typologie : « le choix communicationnel. Selon ce choix, la perception du message émis sera différente »

Public : « le public est producteur de sens. Il manipule l'information selon sa sensibilité »

Producteur : « Lutte entre intérêts opposés et inégaux. Qui possède, contrôle, produit et influence l'information ? »

¹ Conseil de l'Europe, Manuel de maîtrise de l'Internet (21 fiches), février 2009.

http://www.coe.int/t/dghl/StandardSetting/InternetLiteracy/ManuelMaitriseInternet_3_FR.asp

C/ liens avec la formation Media Coach

* Dès le début de la formation, j'ai souhaité réfléchir au sujet des forums. La formation m'a permis d'approfondir mes réflexions, de me donner des références et de mieux comprendre le fonctionnement du média. En outre, les exemples d'outils ou de démarches pédagogiques (même avec d'autres médias) m'ont permis d'affiner l'approche.

* La formation m'a permis d'oser « gratter » derrière le média pour y découvrir des réponses, de me poser des questions auxquelles je n'aurais pas pensé.

* Les thèmes de la formation qui m'ont particulièrement aidée à avancer :

- Atelier de 2 jours avec ACMJ : « créer et éditer sur Internet »
- L'analyse de la pub (pour le côté ludique)
- l'intervention du CBAI et démarche interculturelle : 3 phases: décentration, compréhension, négociation.
- ? du MOI, de l'identité virtuelle, notion d'extimité.
- aspects plus théoriques de l'éducation aux médias (pédagogie)

Présentation générale du projet

a/ Dispositions générales

Cette animation se déroule face à un ordinateur connecté à la plate-forme Claroline, dans le silence le plus complet, recréant ainsi la situation particulière de l'internaute qui participe au forum devant son ordinateur (ce qui par ailleurs est complètement contradictoire avec le concept de « forum » dans l'Antiquité : le forum romain était un lieu de débats publics, le cœur de la vie publique de la Cité. Ici, l'utilisateur du forum est seul, devant son écran et ... anonyme !)

B/ Comment ? 3 étapes

Le projet s'articule en 3 étapes. Elles sont toutes nécessaires pour assurer une cohérence dans la démarche critique. Cependant, avant de commencer l'animation proprement dite, il peut s'avérer utile de commencer par une présentation générale d'Internet²

Le schéma choisi rejoint celui de la démarche interculturelle : décentration, compréhension, négociation.

C/ Destinataires du projet ?

Le projet tel que présenté ici s'adresse à des élèves du dernier degré de l'enseignement secondaire. Cependant, la charpente du projet peut être adaptée à n'importe quel contenu !

Les trois étapes

1^{re} étape : phase de décentration :

Cette étape est nécessaire si l'on veut créer les conditions d'une remise en question de ses propres représentations. Durant cette séquence, les utilisateurs seront confrontés à des pratiques liées à l'usage des forums. Ils sont amenés à se décentrer par rapport à leur réalité et à réfléchir à l'identité virtuelle et ses implications ainsi qu'au cadre légal en vigueur dans les forums. Cette séquence a pour principal objectif de développer l'esprit critique et d'introduire à la deuxième phase : la participation au « faux-vrai » forum.

Lors de cette étape, l'élève est amené à répondre à une dizaine de questions à choix multiples. A chaque fois qu'il répond, il passe à la question suivante. Ces questions traitent de différents sujets en lien avec un questionnaire sur l'identité de l'internaute et d'interventions sur un forum. Elles doivent permettre à l'élève de se poser des questions sur ses propres représentations et éveiller sa curiosité. Une 1^{re} évaluation est réalisée de façon individuelle (voir questionnaire). Mise en commun.

² Voir par exemple : <http://aeris.11vm-serv.net/cours/index.html>: cours préparé sur l'historique d'Internet, méthodologie de la recherche, ...

2^e étape : phase de compréhension : le « faux » forum sur un « vrai » débat

Un forum de discussion est lancé sur un sujet précis. Explication des règles du jeu.

L'élève reçoit une description du rôle qu'il devra jouer dans ce forum. Pour une plus grande efficacité, il faudra veiller à choisir un sujet suffisamment « lourd » : porteur de questions éthiques, morales et/ou dans lesquelles les intérêts des intervenants sont contradictoires. Ici : tourisme de masse et eau. La fiche « Acteur » est consultable sur le site de l'animation et porteuse de renseignements divers (le rôle précis + traits de caractères + intérêts à faire valoir + pressions externes du personnage, références à consulter pour se mettre dans la peau de son personnage ...)

Un des élèves aura le rôle du modérateur du forum. Il aura à sa disposition la législation en matière de liberté d'expression.

Ensuite, l'élève doit se créer une carte d'identité virtuelle et un pseudo. En fonction de l'âge et/ou du sujet et/ou du temps disponible, le professeur peut proposer des profils ou laisser les élèves en créer et lui soumettre. Si l'élève crée lui-même son pseudo, il accompagne l'envoi de celui-ci d'une explication : pourquoi ai-je choisi ce pseudo ?

Enfin, le forum est lancé. Le professeur précise la durée (2 semaines)

Les intérêts des acteurs sont tellement divergents que les discussions sur le forum seront amenées à explorer les limites de la liberté d'expression.

Le choix d'un jeu de rôles a été posé parce qu'il constitue un outil pédagogique intéressant pour initier une prise de conscience et une réflexion en profondeur sur les enjeux. En incarnant un personnage, l'élève se place dans une réalité différente de la sienne. En jouant, il interagit et oscille constamment entre son point de vue et celui des autres acteurs du jeu. Ceci lui permet d'acquérir des connaissances et réflexions nuancées sur un sujet complexe.

Le sujet de forum choisi pour ce travail est **OR BLEU et CIEL AZUR ... EAU SECOURS !**

Pour amorcer la problématique, l'analyse d'une photo de presse assez forte (qui peut être elle aussi l'occasion d'une analyse critique) permet d'introduire et de situer le sujet, tout en contrastes.

Après analyse, le groupe relèvera d'emblée une incohérence majeure dans les rapports Nord-Sud :

- D'une part, l'eau est un bien de plus en plus précieux, l'« Or Bleu ». Elle fait cruellement défaut à une grande partie de la population, surtout dans les pays du Sud. La problématique de la privatisation de l'eau mérite aussi d'être débattue.
- D'autre part, le tourisme de masse, « ciel azur », ne cesse de se développer et constitue la principale rentrée d'argent dans la plupart des pays du Sud. Les revenus liés au tourisme sont souvent privilégiés par rapport aux intérêts de la population locale.

1. *chaque acteur prend connaissance de son rôle, des enjeux de son personnage et de quelques caractéristiques (fiche acteur) avant de se jeter à l'eau.* (15 min)

2. *visionnage du clip video : « la lutte du siècle » : un point de vue sur la question.* (20 min)

3. *Visionnage du documentaire « L'Or Bleu » de Damien de Pierpont (2008)* (1h15)

4. *Choix du pseudo + justification (Age sexe ville)* (pour le cours suivant)

5. *Démarrage du forum + consultation des « documents et liens »* 2 semaines

6. *Evaluation à mi-parcours : soit individuelle, soit collective.* (1h)

3è étape : phase de négociation : évaluation-débriefing

Cette étape commence par une réflexion individuelle (que chaque participant envoie au professeur). Il s'agit d'identifier les pseudos de chaque rôle et de justifier comment ils ont été démasqués.

Enfin, un débriefing collectif s'avérera utile. Le professeur peut commencer par la synthèse des résultats obtenus. Qui a été démasqué ? Comment ? Qui n'a pas été découvert ? Pourquoi ? Avec un point particulier pour le modérateur du forum. Qu'ont ressenti les acteurs ? Qu'en retiennent-ils ?

A partir de là, plusieurs exploitations sont possibles (à partir de Claroline):

- création d'une netiquette (code de conduite sur le forum) par groupes
- construction de définitions de concepts par groupes sur le wiki du site (« forum », ...)
- compléter la grille des 6 dimensions de l'éducation aux médias
- rencontrer un modérateur de forum (ex : Ralph Van Kringeneldt, modérateur de la DH)
- poursuivre le débat sur le forum en invitant des acteurs « réels » à y participer (hommes politiques, R. Petrella, réalisateur du documentaire sur l'eau, associations de terrain, ...)

Conclusion : évaluation et perspectives

Evaluation du projet :

Seule la première étape a pu être évaluée pour le moment. Les parties 2 et 3 seront réalisées et évaluées au mois d'octobre 2009.

Les élèves qui ont participé à la 1^{re} séquence :

- Ont apprécié l'aspect ludique (questions vrai-faux, ...).
- Ont réfléchi parfois à des éléments qui ne leur étaient jamais venus à l'esprit (ex : pas si anonyme que ça le pseudo !, on peut intervenir sur un forum pour signaler un abus, ...)
- Ont estimé que la mise en commun qui a suivi était nécessaire pour approfondir la réflexion (ex : liberté d'expression).
- Demandent qu'un support papier soit joint
- Au niveau de la forme, proposent de retravailler l'arrière-fond des pages pour les rendre plus attrayantes et plus cohérentes (logo).

Prospectives :

Le projet permet d'exercer plusieurs compétences liées à l'éducation aux médias (analyse critique de forums, meilleure compréhension d'Internet, réflexion sur l'identité virtuelle), aux cours d'histoire (évolution du tourisme, gestion de l'eau, services publics), de français (argumentation, débat), de géographie (cycle eau, réchauffement climatique, tourisme), d'économie (offre et demande, privatisation et publicisation, ...).

Ce projet va être traduit en anglais et proposé lors d'un projet Comenius qui sera lancé en septembre prochain entre 5 écoles (Turquie, Hongrie, Pologne, Belgique, Italie).

Avantage, cet outil peut être sans cesse remis à jour et la charpente peut être utilisée pour un autre contenu.

Outil de critique de forums

