PIPSa
Pédagogie Interactive en Promotion de la Santé

@h...Social ! 2.0 : Prévention et usages des réseaux sociaux

2013 - fiche modifiée le 08 septembre 2014

Un jeu de table pour sensibiliser à la bonne utilisation des réseaux sociaux.

Support	Jeu de table
Âge du public	De 13 à 77 ans
Thèmes associés à cet outil	Consommation, Education aux médias
Obtention	Acquisition En centre de prêt
Participants	A partir de 3
Prix	60,00 €

Sur l'outil

Description selon l'éditeur

Matériel :

- 1 plateau de jeu
- 1 dé, 6 pions
- 6 cartes "profil personnage"
- 55 cartes "prudence"
- 46 cartes "publication"
- 29 cartes "questions-réponse"
- 1 règle du jeu

Matériel conseillé pour une utilisation optimale du jeu :

- Une connexion internet
- Une tablette ou un smartphone équipé d'un lecteur de QRCode
- Un compte Facebook

Concept :

Ce jeu sensibilise les adolescents mais aussi les parents à l'utilisation des réseaux sociaux. Il permet aux joueurs de reproduire les conditions d'un réseau social mais sans écrans interposés.

Chaque joueur est invité à gérer un compte sur un réseau social. L'objectif pour chacun des joueurs est de devenir le plus populaire, tout en maintenant un degré de prudence supérieur à 0.

Pour info :une nouvelle version de ce jeu a été éditée en 2020

Objectifs

- Sensibiliser à un usage responsable des réseaux sociaux
- Apprendre à paramétrer les réseaux sociaux pour éviter les pièges qu'ils recèlent
- Aborder plusieurs sujets liés à l'usage des réseaux sociaux : droit à l'image, respect de la vie privée, usurpation d'identité, cyber-harcèlement, géolocalisation, e-réputation, etc.

Bon à savoir

Le jeu a été créé en 2010, et une mise à jour a été réalisée en 2013.

Tarif : 60€ la boîte de jeu

(frais de livraison en supplément)

Bon de commande (PDF) - Formulaire de commande

Où trouver l'outil

Chez l'éditeur :

Bureau Information Jeunesse de l'Orne
4-6 Place Poulet-Malassis
61000 - Alençon
France
+33 (0)2 33 80 48 90 - contact@bij-orne.com
http://bij-orne.com - http://www.ahsocial.com

Dans les centres de prêt :

Centre liégeois de promotion de la santé
+32 (0)4 279.50.52 - promotion.sante@clps.be
http://www.clps.be
Catalogue : http://www.clps.be/outils-pédagogiques

Centre Local de Promotion de la Santé de l'arrondissement de Verviers
+32 (0)87 35 15 03 - s.vilenne@clpsverviers.be
https://www.clpsverviers.be/

Centre Bruxellois de Promotion de la santé
+32 (0)2 639 66 88 - info@cbps.be
https://cedosb.be

Centre local de promotion de la santé de Huy-Waremme
+32 (0)85 25 34 74 - info@clps-hw.be
http://www.clps-hw.be

Centre local de promotion de la santé de Mons-Soignies
+32 (0)64 84 25 25 - clps.documentation@yahoo.com
http://www.clps-mons-soignies.be/centre-doc

Cultures&Santé asbl
+32 (0)2 558 88 10 - info@cultures-sante.be
http://www.cultures-sante.be
Catalogue : http://www.cultures-sante.be/centre-doc/pedagotheque.html

Centre de ressources documentaires provincial (Namur)
+32 (0)81 77 67 29 – 77 67 99 - anastasia@province.namur.be
Catalogue : http://anastasia.province.namur.be

Centre Local de Promotion de la Santé de Charleroi-Thuin
071/ 33 02 29 - secretariat@clpsct.org
http://www.clpsct.org
Catalogue : http://www.promotionsante.info/documentation.php

Centre de Ressources Handicaps et Sexualités
081 84 02 47 - info@handicaps-sexualites.be
Catalogue : http://www.doc.handicaps-sexualites.be/Main.htm

L'avis de PIPSa

Appréciation globale :

Le jeu de plateau fournit l'occasion d'aborder de manière ludique et innovante une thématique d'actualité, dont les conséquences sur la santé mentale des adolescents peuvent être parfois tragiques.

Même s'il est un peu moins populaire qu'il y a quelque temps, Facebook reste la porte d'entrée dans les réseaux sociaux et fait partie intégrante des modes de vie des jeunes. Le jeu ne prévoit pas de remettre en question cette pratique, ni de définir des notions telles que popularité, avoir des amis, être actif, …

Cependant, il pointe effectivement certains risques/dérives liés aux méconnaissances ou mésusages de FB. La notion de respect, le risque de dépendance ou le temps qui y est investi par exemple ne sont pas abordés par le jeu.

Une série de points de paramétrage d'un compte FB est évoquée mais pas tous, notamment le côté privé possible du compte (que faire pour que mon profil ne soit visible que par mes amis ?). Dommage que le « comment faire » pratique et concret dans la réalité ne soit pas abordé.

Le graphisme, un peu enfantin, et les situations, plutôt « gentillettes », semblent plus proches de la réalité de « jeunes ados » voire de pré-ados. Vu la violence verbale et picturale subie et transmise dans certains contextes, ces situations risquent de faire ricaner les plus grands !

Le jeu semble donc particulièrement intéressant dans un contexte de prévention (5ème, 6ème primaire), pour des jeunes qui … ne peuvent pas légalement avoir un compte FB…mais qui, en réalité, y sont quand même et trichent sur leur âge ! Dans ce cas, le positionnement de l'animateur est délicat (les jeunes transgressent la loi) et le guide ne donne pas de pistes à ce sujet. De la même manière, il serait intéressant de définir, dans un lexique, des termes tels que: intimité, respect de l'intimité, extimité, prudence, popularité sur réseaux sociaux, etc. Pour développer l'esprit critique des jeunes, l'utilisateur sera invité à susciter le débat autour des cartes et des points de prudence et de popularité (à perdre ou à gagner). En effet, leur utilisation manque de nuance et, utilisé comme décrit dans la règle du jeu, pourraient faire basculer l'animateur et les participants dans le jugement moral. Il serait utile aussi de discuter d'autres réseaux sociaux, moins « gentils » que FB.

Objectifs :

- Sensibiliser les jeunes à l'usage responsable de FB (paramétrages, droit à l'image, …)
- Comprendre les risques liés à l'utilisation des réseaux sociaux
- Ouvrir le dialogue autour de FB

Public :

10-13 ans

Utilisation conseillée :

- Etre pratiquant de FB et familiarisé avec les réseaux sociaux et les dérives possibles

- Définir la « popularité », la « prudence » avec le groupe : qu'est-ce que ça veut dire dans la vraie vie ? dans les réseaux sociaux ?

- Susciter le débat sur la manière sont les points de prudence ou de popularité ont été attribués aux situations

- Adapter les cartes « législation » au contexte belge

- Organiser les cartes pour que les cartes les plus sensibles soient découvertes au cours de la partie

- Faire suivre l'utilisation du jeu par une séance « pratique » de paramétrage.

Critères d'évaluation :

Cohérent ★★☆☆
Attractif ★★★☆
Interactif ★★★☆
Soutenant pour l'utilisateur ★★☆☆
Soutenant pour la prom. de la santé ★★☆☆

Temps de préparation :

Points forts :

Particulièrement intéressant dans un contexte de prévention

Points d'attention :

L'utilisateur doit pratiquer FB et être informé des dérives possibles

Sujets abordés :

Consommation, éducation aux médias, réseaux sociaux, cyberconsommation

Date de l'avis : 30 septembre 2014

L'avis des utilisateurs

Quelques précisions... ★★★★☆

publié le 17 octobre 2014 à 16h29 par Visiteur

Bonjour, et merci tout d'abord de l'intérêt que vous portez à notre outil et au temps que vous avez passé à le tester. Nous souhaitons apporter quelques éclairages et retours d'expériences par rapport « à l'avis PIPSa ». @h social est un outil, et bien qu'il puisse être utilisé seul, il nous semble plus pertinent de l'inclure dans une animation de prévention globale.

L'idée première d'@hsocial est de travailler sur le ressenti, la sensation de ne pas toujours maîtriser l'ensemble de ce qui se passe sur les réseaux sociaux. C'est induit à la fois par la case du centre et les différents jokers. Pour l'avoir testé à de très nombreuses reprises (avec plusieurs centaines de jeunes) ça marche bien et essentiellement à partir de la 5ème-4ème.

Pour nous clairement avant 13 ans c'est compliqué, à la fois pour la question de la transgression de l'âge minimum mais aussi par rapport au recul du jeune sur sa pratique.

Pour avoir fait des parties avec des jeunes de 13, 14, 15, 16 et même des étudiants de 18 à 22 ans voir des adultes en insertion de 25 ans et plus, l'aspect enfantin et les situations gentillettes sont plutôt un atout dans notre animation, une façon douce d'amener des questions plus sensibles comme les sextos, ou la violence sans être confronté directement à des images crues. Charge à l'animateur de s'adapter à chaque groupe et d'adapter son langage, ses questionnements en fonction du public.

Vous l'aurez compris @hSocial est avant tout un outil permettant de développer les échanges sur les pratiques et les comportements des jeunes sur les réseaux sociaux. Bien qu'abordé par l'outil, une session de paramétrage en temps réel après la partie est un vrai plus, quasiment indispensable, tout comme le débat sur les autres réseaux sociaux, notamment Snapchat ou Ask.fm. Pour nous @hsocial permet d'aborder la thématique, de creuser certains points et de libérer la parole. Les échanges qui suivent sont souvent très riches.

Evidemment une appointance pour les réseaux sociaux et une bonne connaissance de la thématique sont nécessaires. A ce titre, nous ne pouvons que conseiller de consulter le scoop.it des médiateurs numériques bas normands (auxquels nous participons) : http://www.scoop.it/t/usenum-reseaux-sociaux .

à bientôt !

Bureau Information Jeunesse de l'Orne