

Scénarios de médias sociaux et numériques

Scénario A

Beck publie une autophoto en état d'ivresse lors d'un party, avec la légende « Ivre au max! #MeilleurEmploiÀVie », à partir d'un compte de médias sociaux qui n'est pas directement relié à son nom. La photo circule et est aimée par de nombreux ami-es, qui identifient Beck en la rediffusant.

Pendant les vacances d'été, Beck postule pour un emploi de sauveteur. Le directeur fait des recherches sur tous les candidat-es et trouve l'autophoto ivre de Beck sur Internet. Quelqu'un d'autre est choisi pour l'emploi.

- Mettez-vous à la place de l'employeur de Beck et demandez-vous ceci : que pourrait-il s'être produit avec la candidature de Beck?
- Maintenant, mettez-vous à la place de Beck et préparez un plan d'action. Qu'est-ce que Beck peut faire?

Scénario B

PJ, l'ami de Ty, partage une vidéo filmée secrètement de son ex dans le vestiaire. Les images montrent l'ex à sa sortie de la douche. Le message d'accompagnement dit : « Malhonnête et infidèle! On verra si tu aimes l'humiliation publique! ».

Ty sait que PJ a beaucoup de peine depuis la rupture et que la vidéo a été filmée pour plaisanter, alors que la relation allait bien.

Toutes les personnes impliquées dans ce scénario ont 16 ans. Dans les lois canadiennes, les images sexuelles de personnes de moins de 18 ans sont considérées comme de la « pornographie infantile »; et des accusations peuvent être portées contre les personnes qui les partagent.

- Quels sont les différents enjeux à considérer dans ce scénario?
- La vidéo a été filmée avec le plein consentement de l'ex. Est-il problématique de la partager?
- Quelles options s'offrent à Ty?

Scénario C

Mir était malade et a manqué l'école pendant quelques semaines. Lors de ses longues journées à la maison, Mir passait le temps en jouant à des jeux vidéo en ligne. Son jeu préféré a un contenu hypersexualisé.

De retour à l'école, Mir reste dans la classe pour jouer au jeu sur son téléphone pendant les récréations et sur l'heure du dîner, et ignore ses ami-es. À la maison, Mir est incapable de fermer l'appli du jeu pour étudier. Mir trouve la vie réelle ennuyante et vide, comparativement au monde virtuel. Mir trouve aussi que les personnes ne sont pas aussi attirantes ou musclées dans la vie réelle que dans son jeu. Mir commence à avoir peur d'échouer son année scolaire.

- Qu'est-ce qui arrive à Mir?
- Quel est l'impact sur les amitiés/relations de Mir dans la vie réelle?
- Qu'est-ce que Mir peut faire? Comment les ami-es et la famille de Mir peuvent-ils l'aider?