

**Commission  
de l'éthique  
de la science  
et de la technologie**

**Québec** 

## **Vers un agir éthique pour contrer la cyberintimidation**

**Document synthèse**

**Décembre 2008**

## **Commission de l'éthique de la science et de la technologie**

1200, route de l'Église  
3<sup>e</sup> étage, bureau 3.45  
Québec (Québec)  
G1V 4Z2  
[www.ethique.gouv.qc.ca](http://www.ethique.gouv.qc.ca)

### **En soutien à la réalisation de la synthèse**

#### ***Coordination***

Nicole Beaudry

#### ***Recherche et rédaction***

Emmanuelle Trottier

David Boucher en collaboration d'appoint

© Gouvernement du Québec 2008

*Pour faciliter la lecture du texte, le genre masculin est utilisé sans aucune intention discriminatoire.*

## **TABLE DES MATIÈRES**

### **Introduction**

#### **L'utilisation des technologies de l'information numérique par les jeunes**

Quelques statistiques pour illustrer le contexte

L'impact de l'utilisation des TI chez les jeunes

#### **La cyberintimidation et ses conséquences**

Une définition

Reconnaître la cyberintimidation et ses acteurs

L'ampleur des conséquences : des exemples de cyberintimidation

La situation au Québec

Les motifs qui poussent les jeunes à faire de la cyberintimidation

#### **Les considérations éthiques associées à l'utilisation des TI par les jeunes**

Un aperçu des enjeux éthiques

### **Conclusion**

### **Bibliographie**

### **Annexe I. Lexique**



## Introduction

Courriel et messagerie instantanée\*<sup>1</sup>, sites de réseaux sociaux, blogues\* et clavardoirs\*, balados\* (*podcasts*), Internet 2.0\*, jeux en ligne massivement multijoueurs\* (*MMOG*): qu'ont tous ces termes en commun? Ils relèvent des nouveaux médias numériques et ils font partie de la réalité quotidienne de la majorité des jeunes d'aujourd'hui.

Les technologies de l'information numérique, aussi dénommées TI, sont de plus en plus accessibles et utilisées de manière routinière. Si pour le monde académique elles ouvrent la voie à de nouvelles possibilités d'apprentissage et d'enseignement<sup>2</sup>, les TI soulèvent également des « préoccupations concernant la protection de la vie privée, le respect en ligne, la sécurité et l'utilisation appropriée de la technologie, aussi bien dans la salle de classe qu'à l'extérieur de celle-ci »<sup>3</sup>. En effet, des cas tristes et malheureux d'intimidation via Internet de jeunes et même de professeurs sont de plus en plus répertoriés, jetant une ombre au tableau généralement considéré comme prometteur des TI.

Avec le présent document, la Commission désire attirer l'attention du milieu de l'éducation et des jeunes sur la cyberintimidation en vue de la tenue de la *CEST – Jeunesse 2009*. En somme, il s'agit d'un document d'information pour aider les enseignants à intégrer, dans le cadre de leur cours d'éthique du trimestre d'hiver 2009, une réflexion éthique sur les actions à privilégier afin de contrer la cyberintimidation.

Le document se divise en trois parties. Tout d'abord, il apparaît nécessaire à la Commission de documenter l'usage d'Internet et des autres technologies de l'information numérique par les jeunes, en donnant un bref aperçu de la façon dont ces technologies sont utilisées et par qui elles le sont. Deuxièmement, le texte dresse un portrait sommaire de la cyberintimidation et de ses conséquences, des motifs qui sous-tendent sa pratique et fournit quelques exemples de cyberintimidation. Dans un troisième temps, la Commission présente un aperçu des préoccupations éthiques identifiées lors de l'utilisation des TI par les jeunes. Enfin, une bibliographie et un court lexique complètent le document.

---

<sup>1</sup> Les mots suivis d'un astérisque sont repris dans un lexique en annexe.

<sup>2</sup> Gouvernement de l'Ontario (2008) *Branché et averti!*, brochure du ministère de l'Éducation, p.1

<sup>3</sup> Ibid.

## L'utilisation des technologies de l'information numérique par les jeunes

Les jeunes d'aujourd'hui ont passé leurs vies entourés d'ordinateurs, jeux électroniques, baladeurs numériques, caméras vidéos, téléphones cellulaires, etc. Ils sont des natifs numériques\*. Depuis quelques années, plusieurs organismes et chercheurs se sont penchés sur l'utilisation des TI par les jeunes. Les statistiques présentées dans ce document proviennent de leurs recherches.

### **Quelques statistiques pour illustrer le contexte**

Pour les natifs numériques, Internet est une extension de leur vie et non une entité à part comme peuvent le percevoir certains adultes. Ceci est compréhensible puisque les jeunes d'aujourd'hui n'ont jamais vécu dans un monde où Internet n'existait pas. En 2005, le Réseau Éducation-Médias a mené une vaste étude qui portait notamment sur l'intégration des technologies de réseau dans la vie des jeunes.<sup>4</sup> Les données recueillies auprès des 5272 répondants canadiens<sup>5</sup>, de la 4<sup>e</sup> année du primaire au secondaire V, sont éloquentes.

Le rapport révèle que 94 % des jeunes disent disposer chez eux d'un accès à Internet. Lorsqu'ils seront en secondaire V, la moitié d'entre eux posséderont leur propre ordinateur personnel branché. Ce fait est important puisque ces jeunes passent en moyenne deux fois plus de temps en ligne durant la semaine scolaire que ceux qui doivent partager l'ordinateur familial.

De plus, les jeunes nous apprennent que 23 % d'entre eux possèdent un téléphone cellulaire et qu'un additionnel 45 % utilisent le téléphone cellulaire familial. Chez ces jeunes qui ont accès à la téléphonie cellulaire donc, 44 % peuvent s'en servir pour naviguer sur le Net et 56 % peuvent envoyer des messages textes. La webcaméra n'est pas en reste : 22 % des jeunes ont la leur propre ou un téléphone cellulaire avec appareil photo (17 %).

Les jeunes intègrent Internet très tôt dans leur vie sociale. La messagerie instantanée devient l'apanage des filles dès la 6<sup>e</sup> année. En secondaire III, 80 % des jeunes utilisent la messagerie et écoutent de la musique sur une base quotidienne. Le rapport du Réseau Éducation-Médias souligne que la masse critique de jeunes qui possèdent leur propre équipement informatique et numérique culmine exactement à l'âge où se servir d'Internet pour communiquer avec ses amis et écouter de la musique deviennent les deux activités les plus populaires auprès des jeunes.

C'est ici que la frontière entre le cyberspace et le monde réel devient de plus en plus ténue pour les jeunes : « [Le] mélange des espaces virtuels et réels s'accompagne d'une convergence similaire entre médias traditionnels et ceux en réseau. En [secondaire II], plus des trois quarts des jeunes écoutent ou téléchargent de la musique en ligne et le tiers d'entre eux se servent

---

<sup>4</sup> RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS (2005) *Jeunes Canadiens dans un monde branché Phase II*, Tendances et recommandations, novembre, rapport rédigé par Valerie Steeves.

<sup>5</sup> Idem, p.4. Autrement mentionné, les statistiques qui suivent proviennent de ce rapport, pp. 6-8

d'Internet pour télécharger des films ou des émissions de télévision. Ce nouveau paysage médiatique leur offre de multiples occasions de communiquer, de s'exprimer et de s'amuser en naviguant continuellement et presque sans interruption entre le monde réel et le cyberspace. »<sup>6</sup>

## **L'impact de l'utilisation des TI chez les jeunes**

En décembre 2006 le magazine *Times* a choisi comme personne de l'année « *You* », pour « avoir pris les rênes des médias globaux, fondé et défini la nouvelle démocratie numérique, à travailler tout à fait gratuitement et réussir à battre les professionnels sur leur propre terrain ». <sup>7</sup> Alors que le *Times* n'avait pas fait de la participation aux nouvelles technologies de l'information un phénomène exclusif aux jeunes, la majorité des 15 « citoyens de la démocratie numérique » présentés dans l'article avaient moins de 35 ans<sup>8</sup>. Ils proposent une nouvelle vision du monde et bousculent les façons de faire, tant dans les communications que dans les milieux pédagogique, culturel, politique ou encore économique.

Les pratiques communicationnelles des jeunes sont fort différentes de celles des générations précédentes. « L'étudiant parvenu à l'université a lu moins de 5 000 heures durant sa vie, mais il a passé au-delà de 10 000 heures à jouer à des jeux vidéos (et sans oublier les 20 000 heures passées devant la télévision) »<sup>9</sup>. Ces nouvelles habitudes de vie font dire aux chercheurs que les étudiants d'aujourd'hui pensent et gèrent l'information de manière très différente de leurs prédécesseurs.<sup>10</sup>

Selon Jean-Marie Dru, président de l'agence de publicité TBWA, c'est la génération « *'always on'*, toujours connectée et occupée à faire plusieurs choses à la fois, comme téléphoner à ses amis, jouer en réseau sur leur console, écouter de la musique, tout en téléchargeant des *podcasts*... Les publicitaires réalisent qu'il n'est plus possible de s'adresser à cette génération comme aux précédentes, car elle est imperméable aux communications linéaires. Habituee à cliquer çà et là, elle n'hésite pas à confronter l'information officielle à d'autres sources disponibles, et elle privilégie l'interactivité. »<sup>11</sup>

Les TI permettent et encouragent une culture de la participation. Une telle culture met peu d'entraves à l'expression artistique et à l'engagement citoyen. Elle sert de support à la création et à son partage; elle permet également une certaine forme de mentorat puisque les expériences vécues par les plus expérimentés peuvent être partagées avec les novices.<sup>12</sup> Un exemple bien tangible concerne les sites de discussion sur les jeux vidéos, où les fans peuvent se retrouver et

---

<sup>6</sup> RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS (2005) p.6

<sup>7</sup> (traduction libre) GROSMANN Lev (2006) « Time's Person of the Year: You », *Times*, 13 décembre.

<sup>8</sup> JAMES, Carrie et al (2008) *Young People, Ethics, and the New Digital Media: A Synthesis from the Good Play Project*, Harvard Graduate School of Education, 22 février, p.3

<sup>9</sup> (traduction libre) PRENSKY, Marc (2001) « Digital Natives, Digital Immigrants », *On the Horizon*, MCB University Press, 9(5), octobre, p.1

<sup>10</sup> Ibid.

<sup>11</sup> LE GALL, Jean-Marc (2007) « Génération 'always on' », *Le Monde économie*, 6 novembre.

<sup>12</sup> JAMES, Carrie et al (2008) p.6

échanger des informations et des conseils sur des actions à privilégier dans un tableau de jeu en particulier. À la longue, des liens se tissent entre ces joueurs et ces nouvelles communautés virtuelles évolueront au fil du temps.

Voici d'autres exemples positifs de participation aux nouveaux médias :

- la création de blogues permet aux personnes de s'exprimer sur des enjeux qui les touchent et encourage la rétroaction des lecteurs;
- les jeux en ligne massivement multijoueurs sont conçus de façon à permettre aux joueurs de les modifier à leur convenance;
- les sites de réseaux sociaux donnent l'opportunité aux participants de créer des liens avec des gens qui proviennent de milieux différents et même d'autres régions du monde.
- les TI pourraient également faciliter l'engagement citoyen et la participation démocratique.<sup>13</sup>

Cependant, les nouvelles technologies de l'information numérique peuvent aussi servir à des fins beaucoup moins nobles. La pratique de la cyberintimidation, poussée à son extrême, peut briser des vies, amener des personnes à la dépression et même au suicide. La Commission de l'éthique souhaite que les jeunes se penchent plus particulièrement sur ce phénomène et qu'ils réfléchissent à des manières de le contrer qui reflètent les valeurs de la société québécoise.

## **La cyberintimidation et ses conséquences**

### **Une définition**

Chaque ouvrage portant sur la cyberintimidation offre une définition de ce terme; deux sont retenues pour l'exercice présent. Kowalski et al suggèrent que la cyberintimidation « réfère à de l'intimidation qui implique l'utilisation du courriel, la messagerie instantanée, la messagerie texte et image numérique ou les photos numériques acheminées par cellulaire, pages Web, blogues, sites de discussion et autres TIC »<sup>14</sup>. Belsey pour sa part décrit la pratique comme « l'utilisation des technologies de l'information et de la communication (courriel, téléphone cellulaire, messagerie texte, sites web personnels et sites web de votes) pour soutenir des comportements délibérés, répétés et hostiles d'une personne ou d'un groupe dans le but de causer du tort aux autres. »<sup>15</sup> Le lecteur notera qu'aucune de ces définitions ne fait référence à l'âge des personnes concernées.

---

<sup>13</sup> Ibid.

<sup>14</sup> (traduction libre) KOWALSKI, Robin, LIMBER, Susan P. et Patricia W. AGATSON (2008) *Cyber Bullying. Bullying in the Digital Age*, Malden: Blackwell Publishing, p.42

<sup>15</sup> BELSEY, Bill cité dans SCHRIEVER, Beatrice (2007) « Cyberintimidation: perspective de l'Ordre des enseignantes et des enseignants de l'Ontario », *Notes des Services économiques et Services aux membres de la FCE*, septembre, p.10



## Reconnaître la cyberintimidation et ses acteurs

Shaheen Sharif de l'Université McGill rapporte que de 10 à 15 % des enfants sont victimes d'intimidation ou agressent quelqu'un de façon hebdomadaire : « L'intimidation débute en maternelle, incluant divers degrés de violence et diverses formes de harcèlement. L'intimidation peut être physique ou psychologique, pratiquée ouvertement ou non, aléatoire ou ciblée. Pour diverses raisons, les éducateurs peuvent ne pas reconnaître l'intimidation et les victimes ont plus de difficulté à reconnaître les formes psychologiques ou voilées de l'intimidation. De tels comportements se confondent facilement avec la taquinerie, et ils ont généralement lieu sur le terrain de jeux, dans les corridors et maintenant souvent en ligne (courriel, messagerie texte, sites Internet), loin des yeux des professeurs et autres responsables. »<sup>16</sup>

L'organisme Jeunesse, J'écoute a tenté de circonscrire la pratique de la cyberintimidation dans une étude portant sur les comportements des jeunes dans l'univers virtuel. « Comme tous les autres types d'intimidation, la cyberintimidation se manifeste souvent dans un contexte de groupe de pairs et implique certains éléments de base :

- Déséquilibre de pouvoir;
- Actes blessants [ou volonté de nuire];
- Comportement répétitif.

Produit des technologies de la communication, la cyberintimidation présente toutefois des caractéristiques uniques, notamment :

- L'intimidateur peut rester anonyme;
- L'intimidateur peut prétendre être quelqu'un d'autre;
- L'intimidation peut se produire n'importe où, n'importe quand, puisque le cyberspace est accessible partout et en tout temps;
- L'intimidation peut prendre plusieurs formes à l'intérieur du cyberspace;
- La capacité de propagation des mots et des images est instantanée et illimitée.

Il en résulte que les victimes de cyberintimidation peuvent se sentir encore plus accablées et impuissantes que dans les cas d'intimidation traditionnelle. La cyberintimidation peut donc atteindre de nouveaux sommets sur le plan de l'intimidation et de la détresse. »<sup>17</sup>

La cyberintimidation peut prendre toutes sortes de formes. Kowalski et al identifient des comportements qui sont considérés comme des actes de cyberintimidation ainsi que les mécanismes les plus utilisés pour commettre de tels actes. Les comportements identifiés sont les suivants :

- La flingue\* (*flaming*);
- Le harcèlement;

---

<sup>16</sup> (traduction libre) SHARIFF, Shaheen (2008) *Cyber-bullying: Issues and Solutions for the School, the Classroom and the Home*, Londres et New York: Routledge, pp.11-12

<sup>17</sup> LINES, Elizabeth (2007) *La cyberintimidation : une nouvelle réalité pour les jeunes*, Étude de Jeunesse, J'écoute sur les comportements des jeunes dans l'univers virtuel, avril, p.3

- Le dénigrement;
- Le vol d'identité;
- L'incitation au dévoilement ou le dévoilement d'informations personnelles d'une autre personne;
- L'exclusion;
- La cyberfilature;
- Le vidéolynchage\*.<sup>18</sup>

Les mécanismes privilégiés pour perpétrer ces différents actes varieront d'un individu ou d'une circonstance à l'autre. Par exemple, la flingue, qui consiste à véhiculer des propos incendiaires sur une personne, sert mieux son objectif lorsqu'elle est perpétrée sur des sites de communication largement fréquentés; le harcèlement s'accommode pour sa part mieux des modes de communication de personne à personne, comme par exemple le courriel.<sup>19</sup> Les canaux de communication les plus utilisés afin d'intimider une personne sont :

- la messagerie instantanée;
- le courriel;
- la messagerie texte;
- les sites de réseaux sociaux;
- les sites de clavardage;
- les blogues;
- les sites Web;
- les babillards;
- les sites de jeux massivement multijoueurs.<sup>20</sup>

Les jeunes ne sont pas les seules cibles de la cyberintimidation ni même les seuls prédateurs. Les adultes, en particulier les enseignants, en font parfois les frais et les conséquences peuvent être importantes, tant sur le plan professionnel que personnel. Cependant, il s'avère difficile de cerner l'ampleur de la problématique à leur égard. Selon la Fédération canadienne des enseignantes et des enseignants, 20 % des éducateurs interrogés dans un sondage « ont mentionné avoir été menacés ou harcelés en ligne »<sup>21</sup>. Or, un autre sondage, celui de l'Ordre des enseignantes et des enseignants de l'Ontario, affirme que « 84 % des enseignants se disent victimes d'intimidation cybernétique »<sup>22</sup>.

Enfin, les adultes peuvent aussi être des agresseurs. Dans un cas très médiatisé à l'automne 2008, une femme du Missouri s'est retrouvée devant la justice après s'être forgée une fausse identité en ligne avec l'intention de piéger une adolescente qui aurait fait du tort à sa propre fille.

---

<sup>18</sup> KOWALSKI, Robin, LIMBER, Susan P. et Patricia W. AGATSON (2008) pp.47-51

<sup>19</sup> Idem, p.51

<sup>20</sup> Idem, pp.51-57

<sup>21</sup> FÉDÉRATION CANADIENNE DES ENSEIGNANTES ET DES ENSEIGNANTS (2008) *Aborder la cyberconduite*. Mémoire présenté au ministère de la Justice du Canada, juin, p.1

<sup>22</sup> SCHRIEVER, Beatrice (2007) p.10

L'adolescente en question s'est suicidée par la suite.<sup>23</sup> Des cas plus traditionnels de victimisation de jeunes par des adultes sont également rapportés dans des équipes sportives de ligues locales.<sup>24</sup>

Dans 85 % des cas d'intimidation, des pairs sont témoins.<sup>25</sup> Leur rôle est crucial, car lorsqu'ils choisissent d'intervenir, « l'intimidation cesse en moins de 10 secondes dans 57 % des cas »<sup>26</sup>. Cependant, plusieurs jeunes qui se retrouvent dans ce rôle de témoin n'osent pas parler, de peur de devenir la prochaine cible de l'intimidateur.

### **L'ampleur des conséquences : des exemples de cyberintimidation**

En 2006, en Australie, « une douzaine de collégiens se sont filmés en train d'abuser sexuellement et d'humilier une jeune fille de 17 ans, déficiente mentale, avant de diffuser leur film sur le site de partage de vidéo *YouTube*. On y voyait les adolescents mettre le feu à ses cheveux, uriner sur leur victime et la contraindre à des actes sexuels. »<sup>27</sup> En Corée du sud, le cyberharcèlement d'une vedette de la télévision locale et d'un chanteur populaire les aurait poussé tous les deux à se suicider.<sup>28</sup> En Chine, un homme a diffusé un message en ligne accusant un individu d'entretenir une relation intime avec sa propre femme; « identifié sur le Net, l'amant présumé a vu toutes ses coordonnées personnelles mises en ligne, suivies d'une série de messages dénonçant son comportement. Des internautes lui ont téléphoné pour l'insulter, certains allant jusqu'à se rendre à son domicile pour crier des insanités »<sup>29</sup>.

En Europe et en Amérique du Nord, le portrait de la cyberintimidation n'est guère plus reluisant. Au Royaume-Uni, Sharif rappelle que le vidéolynchage est très populaire, mais aussi la création de sites web dans lesquels les jeunes peuvent épingler des images de camarades de classe, inviter les commentaires désobligeants et dégradants, etc.<sup>30</sup> L'auteure ajoute que les professeurs sont de plus en plus ciblés par la cyberintimidation et des insinuations de pédophilie ou des commentaires déplacés sur l'habillement, l'apparence, l'accent, l'hygiène ou le style pédagogique se retrouvent sur les sites fréquentés par les jeunes. Ces commentaires logés sur Internet, où ils

---

<sup>23</sup> STEINHAEUER, Jennifer (2008) « Verdict in MySpace Suicide Case », *The New York Times*, 27 novembre.

<sup>24</sup> BAER, Nicole (2003) « La lutte contre l'intimidation » in GOUVERNEMENT DU CANADA (2003) *Bâtir des communautés plus sûres*, stratégie nationale de prévention du crime, hiver 2002-2003, vol 7, Centre national de prévention du crime, p.4

<sup>25</sup> GOUVERNEMENT DU CANADA (2003) « Parlons chiffres » in *Bâtir des communautés plus sûres*, stratégie nationale de prévention du crime, hiver 2002-2003, vol 7, Centre national de prévention du crime, p.14

<sup>26</sup> Ibid.

<sup>27</sup> AGENCE FRANCE PRESSE (2007) « La technologie au service de la persécution », *Technaute.ca*, 30 mars.

<sup>28</sup> Ibid.

<sup>29</sup> Ibid.

<sup>30</sup> SHARIFF, Shaheen (2008) p.xiv

deviennent permanents, peuvent avoir des impacts psychologiques importants, ruiner la réputation d'enseignants et causer un embarras non négligeable.<sup>31</sup>

Dans des cas extrêmes, l'intimidation peut être tragique et mener au suicide ou encore à l'agression. Les conséquences de l'intimidation classique, vécues en cours de cheminement académique, sont moins notoires même si elles sont également dévastatrices. Sharif mentionne que l'angoisse psychologique, provoquée par l'exclusion sociale, elle-même causée par l'intimidation physique et psychologique, est suffisante pour détruire la confiance en soi de n'importe quel adulte – tâchons alors d'imaginer les conséquences sur un enfant et son estime de lui-même à long terme.<sup>32</sup>

### **La situation au Québec**

Au Québec, le cas le plus médiatisé de cyberintimidation est certainement celui de Ghyslain Raza. Ce jeune homme de quinze ans de Trois-Rivières s'était filmé en train d'exécuter un combat de *Jedi* et des camarades de classe avaient téléchargé sur Internet le film en question à son insu. En l'espace d'un mois, le montage fut visionné plus d'un million de fois; l'avocat de Raza, qui a poursuivi les familles des jeunes impliqués, a constaté qu'« un site Internet à lui seul avait enregistré pas moins de 76 millions de visiteurs entre le moment de son affichage [en avril 2003] et octobre 2004 »<sup>33</sup>. Raza est rapidement devenu la risée de son école, a souffert de dépression et a éventuellement changé d'école pour se soustraire aux provocations et aux sarcasmes des jeunes.<sup>34</sup> En 2006, avant que la cause ne soit entendue devant les tribunaux, une entente à l'amiable fut conclue avec les familles des garçons réputés responsables de la diffusion en ligne de la vidéo.<sup>35</sup>

D'autres cas de cyberintimidation ont été recensés au Québec. Par exemple, une bataille dans les toilettes des garçons de l'école St-Antoine a été filmée et mise sur YouTube; on voit un des enfants finir la tête dans la fontaine.<sup>36</sup> Un article du réseau de nouvelles de la CBC présente le cas d'un professeur de Gatineau qui fut mis en arrêt de travail suite à la diffusion en ligne d'une vidéo le montrant en train de crier après des étudiants; l'événement se serait produit suite à une provocation de la part des élèves.<sup>37</sup> Ce type de provocation serait de plus en plus fréquent et inquiète la communauté des professeurs, qui voient leur figure d'autorité pâlie par de tels gestes perpétrés à leur égard et le plus souvent à l'extérieur des lieux d'apprentissage.

---

<sup>31</sup> Ibid.

<sup>32</sup> Idem, p.25

<sup>33</sup> S.A. (2006) « Entente à l'amiable dans la curieuse affaire du « Star Wars Kid » », *Radio-Canada.ca*, 7 avril.

<sup>34</sup> SHARIFF, Shaheen (2008) p.33

<sup>35</sup> HA, Tu Thanh (2006) « 'Star Wars Kid' cuts a deal with his tormentors », *GlobeandMail.com*, 7 avril.

<sup>36</sup> CÔTÉ, Émilie (2008) « Cyberintimidation: des exemples par centaines », *Technaute.ca*, 12 janvier.

<sup>37</sup> S.A. (2006) « Quebec school bans cellphones after YouTube video. Teacher on stress leave, two students suspended », *CBC News*, 24 novembre.

## Les motifs qui poussent les jeunes à faire de la cyberintimidation

Divers motifs sont invoqués par les personnes qui font de l'intimidation. Il est déjà reconnu que certains intimidateurs ont eux-mêmes déjà été victimes d'intimidation ou de rejet de la part de leurs pairs. Les jeunes qui s'expriment à ce sujet justifient leurs actes ainsi : « J'en avais assez de souffrir. Je voulais infliger à quelqu'un d'autre la douleur que je ressentais à l'intérieur. »<sup>38</sup> Selon Jeunesse, J'écoute, plusieurs des jeunes qui motivent l'intimidation par la revanche ou la vengeance mentionnent avoir éprouvé du remords suite à l'incident. « Les jeunes savent qu'ils sont fautifs quand ils intimident en ligne, mais ils ont besoin d'aide pour trouver des moyens appropriés d'exprimer leurs sentiments. »<sup>39</sup>

Le Réseau Éducation-Médias avance que le caractère « anonyme » d'Internet favorise la pratique de l'intimidation par des jeunes qui n'oseraient pas commettre de tels actes dans la vie réelle: « même si on parvient à retracer leur identité, ils peuvent toujours prétendre que quelqu'un a volé leur mot de passe. Rien ne les oblige à admettre les faits. Quand il est impossible de prouver la culpabilité d'un individu, la peur du châtement diminue de beaucoup. »<sup>40</sup>

La pression des pairs, le plaisir et le défoulement sont aussi d'autres raisons évoquées pour s'engager dans la cyberintimidation : « Ce n'est pas correct d'intimider les autres en ligne, mais je l'ai fait pour deux raisons : pour intimider la personne qui m'avait intimidé ou parce que j'étais avec mes amis et on l'a fait juste comme ça. C'était sous le coup de la colère ou juste pour le fun. »<sup>41</sup>

Certaines personnes ne sont pas toujours conscientes des conséquences qu'entraînent leurs actes. Le fait que la majorité des TI se situent dans l'instantané, le moment entre l'impulsion de la pensée et l'acte n'est pas tempéré par l'exercice du jugement ou de la réflexion. De plus, si l'intimidation débute dès l'entrée à l'école primaire, certains intimidateurs pourraient ne pas avoir intégré les règles informelles d'une conduite responsable en ligne (ou même dans le monde réel).

Sans banaliser la responsabilité des jeunes qui intimident leurs pairs ou leurs enseignants, force est de constater que « la culture populaire est imprégnée de conduite abusive, des émissions de télé aux films sur grand écran en passant par le sport professionnel. »<sup>42</sup> Comment les jeunes interprètent-ils la présence dans les médias de masse de comportements jugés discriminatoires ou offensants ? Le message véhiculé par et à travers les médias pourrait-il encourager ou cautionner le phénomène de la cyberintimidation ?

---

<sup>38</sup> BAER, Nicole (2003) p.4

<sup>39</sup> LINES, Elizabeth (2007) p.14

<sup>40</sup> RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS [2008] *La cyberintimidation: une introduction destinée aux enseignants*

<sup>41</sup> LINES, Elizabeth (2007) p.15

<sup>42</sup> SCHRIEVER, Beatrice (2007) p.11

## Les considérations éthiques associées à l'utilisation des TI par les jeunes

Comme c'est le cas pour toute nouvelle technologie, l'introduction des TI amène des usages ou des conséquences qui sont non prévus ou non souhaitables. Certaines préoccupations éthiques ont été posées par des chercheurs concernant l'utilisation par les jeunes des technologies numériques; elles sont présentées dans cette section.

### **Un aperçu des enjeux éthiques**

James et ses collègues croient que « les promesses et les périls des nouveaux médias sont particulièrement importants pour les jeunes qui possèdent des compétences numériques, passent beaucoup de temps en ligne où ils assument de nouveaux rôles »<sup>43</sup>. Dans un rapport qu'ils ont publié en 2008, ils identifient cinq enjeux en lien avec l'utilisation des nouveaux médias :

- L'identité en ligne. Les jeunes jouent à des jeux ou s'expriment en ligne de façon à expérimenter avec différents traits identitaires. Au mieux, ils peuvent exprimer divers aspects de leur personnalité dans un environnement positif; s'engager dans une réflexion personnelle et même provoquer une rétroaction constructive. Cependant, des risques sont présents et peuvent prendre diverses formes, par exemple une déception face à sa propre identité, l'opportunité d'assumer des identités virtuelles dangereuses (dans des jeux de rôles par exemple) ou d'en être victime, ou de développer une confiance malsaine ou naïve face aux rétroactions laissées par d'autres.<sup>44</sup>
- Le droit à l'intimité ou à la vie privée. La culture très ouverte d'Internet est une arme à double tranchant. D'une part, un partage d'information fait en connaissance de cause et bien géré peut être très positif, peut aider à construire une communauté qui accompagne et sert de support à ceux qui en ont besoin et promeut une éthique de la vie privée en ligne chez les autres utilisateurs. D'autre part, une trop grande largesse dans le partage d'informations personnelles, sur soi ou ses amis, peut avoir des effets négatifs pendant très longtemps. La tromperie en ligne (*deception*) afin de protéger son identité est parfois encouragée, notamment par les parents. Cependant, entre la tromperie dite banale et celle dite malicieuse, la ligne peut parfois être fine et les conséquences inattendues.<sup>45</sup>
- La propriété et la paternité (*authorship*). L'usage éthique d'informations glanées en ligne n'est pas toujours évident pour les jeunes. La façon dont ils agissent dans le cyberspace aujourd'hui peut indiquer des tendances pour l'avenir et dans le monde réel. Par exemple, lorsqu'ils seront sur le marché du travail, ils pourraient vouloir éviter de travailler en équipe de crainte de ne pas voir leur effort personnel reconnu; ou ils

---

<sup>43</sup> JAMES, Carrie et al (2008) p.11

<sup>44</sup> Idem, pp.12-19

<sup>45</sup> Idem, pp.19-25

pourraient au contraire présenter le travail de collègues comme le leur. À l'opposé, ils pourraient devenir de véritables innovateurs, mettant en commun leurs compétences et leurs ressources au profit du bien commun. Une remise en question des conceptions traditionnelles de propriété et de paternité en regard du numérique est à prévoir.<sup>46</sup>

- La crédibilité. La culture de participation développée en ligne offre à la jeunesse des opportunités multiples de démontrer ses connaissances et ses compétences, d'assumer un rôle de leader ou d'expert et donc de s'établir une crédibilité très tôt dans la vie. D'un autre côté, l'absence relative de reddition de comptes permet facilement l'imposture. Le désir de participer à certaines activités ou communautés en ligne et la perception du monde réel de l'importance des qualifications pourraient mener un jeune à maquiller ses véritables compétences. Une véritable crédibilité repose sur une présentation exacte et transparente de ses compétences, de ses limites ainsi que de ses motivations. Les jeunes qui comprennent et acceptent ces responsabilités qui leur incombent lorsqu'ils sont investis d'une certaine crédibilité ont plus de chances d'y porter attention tant en ligne que dans le monde réel.<sup>47</sup>
- La participation. La plus grande qualité du Web est également son suprême risque, c'est-à-dire son ouverture. D'un côté, l'Internet est certainement un monde où l'on peut prétendre assumer un rôle très positif, constructif et responsable. D'un autre côté, les jeunes peuvent tout aussi facilement circonscrire leur participation à des groupes peu ouverts d'esprit et se trouver en situation d'intimidation tout en échappant à la responsabilité de leurs actes. Pour en arriver à une conduite éthique en ligne, les jeunes doivent pouvoir mesurer les impacts de leurs actions et leurs créations.<sup>48</sup>

Enfin, un dernier péril identifié cette fois-ci par Palfrey et Gasser concerne l'impossibilité pour certains jeunes de participer au réseau social numérique. Si les chiffres présentés tendent à dépeindre une génération homogène, les statistiques d'utilisation des TI masquent une fracture numérique. « La plupart du temps, les Natifs numériques modifient la nature changeante de leur identité et comment les autres les perçoivent, à travers leurs propres actions. [...] Il faut s'inquiéter de ceux qui sont de l'autre côté du fossé de la participation : les jeunes qui grandissent dans l'ère digitale et qui ne possèdent pas les compétences littéraires digitales nécessaires pour contrôler leurs identités. »<sup>49</sup>

---

<sup>46</sup> Idem, pp.25-32

<sup>47</sup> Idem, pp.32-37

<sup>48</sup> Idem, p.37-43

<sup>49</sup> PALFREY, John et Urs GASSER (2008) *Born Digital. Understanding the First Generation of Digital Natives*, New York: Basic Books, p.37

## **Conclusion**

L'utilisation des TI et l'émergence de pratiques comme la cyberintimidation constituent des problématiques qui s'inscrivent dans les préoccupations plus larges de la société. Les jeunes, en tant que natifs numériques, se posent comme des acteurs et des partenaires incontournables face à ce phénomène. L'intérêt médiatique pour certains cas de cyberintimidation, l'inquiétude des parents et des enseignants face à la sécurité en ligne des jeunes et les questionnements même des jeunes face à l'utilisation responsable des TI ont incité la Commission de l'éthique de la science et de la technologie à proposer ce sujet aux enseignants et étudiants des cégeps qui participent à l'édition 2009 de la CEST-Jeunesse.

La Commission espère que ce document aidera les enseignants des collèges québécois à démarrer le débat sur les enjeux éthiques que soulève l'utilisation des technologies numériques et des effets de la cyberintimidation chez les jeunes. Elle souhaite également que le fruit des discussions qui auront lieu dans le cadre des cours d'éthique au collégial favorise l'émergence de recommandations concrètes et applicables, qui démontrent l'intérêt et les préoccupations qui sont propres aux étudiants des cégeps.



## BIBLIOGRAPHIE

### Monographies et articles<sup>50</sup>

AGENCE FRANCE PRESSE (2007) « La technologie au service de la persécution », *Technaute.ca*, 30 mars, <http://technaute.cyberpresse.ca/nouvelles/internet/200703/30/01-11606-la-technologie-au-service-de-la-persecution.php>

BREGUET, Teri (2007) *Frequently Asked Questions about Cyberbullying*, New York: Rosen Pub

CEFRIO (2008) *NetQuébec 2008. Portrait de l'utilisation des TI et d'Internet au Québec*, [https://www.cefrio.qc.ca/upload/1347\\_DEPnetquebecwebSECUR.pdf](https://www.cefrio.qc.ca/upload/1347_DEPnetquebecwebSECUR.pdf)

CÔTÉ, Émilie (2008) « Cyberintimidation: des exemples par centaines », *Technaute.ca*, 12 janvier, <http://technaute.cyberpresse.ca/nouvelles/internet/200801/12/01-8726-cyberintimidation-des-exemples-par-centaines.php>

CÔTÉ, Émilie (2008) « Cyberintimidation: des sanctions judiciaires », *Technaute.ca*, 13 janvier, <http://technaute.cyberpresse.ca/nouvelles/internet/200801/13/01-8722-cyberintimidation-des-sanctions-judiciaires.php>

CÔTÉ, Émilie (2008) « Cyberintimidation: il faut en parler », *Technaute.ca*, 14 janvier, <http://technaute.cyberpresse.ca/nouvelles/internet/200801/14/01-8720-cyberintimidation-il-faut-en-parler.php>

CÔTÉ, Émilie (2008) « Cyberintimidation: les écoles réagissent enfin », *Cyberpresse.ca*, 14 janvier

CÔTÉ, Émilie (2008) « Cyberintimidation: les profs aussi y goûtent », *Technaute.ca*, 14 janvier, <http://technaute.cyberpresse.ca/nouvelles/internet/200801/14/01-8721-cyberintimidation-les-profs-aussi-y-goutent.php>

CÔTÉ, Émilie (2008) « Des clics dévastateurs », *Technaute.ca*, 14 janvier, <http://technaute.cyberpresse.ca/nouvelles/internet/200801/14/01-8719-des-clics-devastateurs.php>

CÔTÉ, Émilie (2008) « La cyberintimidation qui mène au suicide », *Technaute.ca*, 13 janvier, <http://technaute.cyberpresse.ca/nouvelles/internet/200801/13/01-8724-la-cyberintimidation-qui-mene-au-suicide.php>

CÔTÉ, Émilie (2008) « Quand c'est le parent qui cyberintimide », *Technaute.ca*, 13 janvier, <http://technaute.cyberpresse.ca/nouvelles/internet/200801/13/01-8723-quand-cest-le-parent-qui-cyberintimide.php>

FÉDÉRATION CANADIENNE DES ENSEIGNANTES ET DES ENSEIGNANTS (2008) *Aborder la cyberconduite*. Mémoire présenté au ministère de la Justice du Canada, juin, <http://www.ctf-fce.ca/f/publications/Brief/Canadian%20Teachers%20Brief%20to%20Justice%20fre%20w%20cover.pdf>

FÉDÉRATION CANADIENNE DES ENSEIGNANTES ET DES ENSEIGNANTS (2008) *La cyberintimidation dans les écoles : un sondage national révèle la prise de conscience grandissante des Canadiennes et des Canadiens*, communiqué, 11 juillet, <http://www.ctf-fce.ca/f/news/news.asp?id=-873341035>

---

<sup>50</sup> Toutes les adresses Web étaient valides en date du 6 décembre 2008, sauf lorsque indiqué autrement.

- GOUVERNEMENT DE L'ONTARIO (2008) *Branché et averti!*, brochure du ministère de l'Éducation, <http://www.edu.gov.on.ca/fr/safeschools/pdfs/OnLineRespectBwf.pdf>
- GOUVERNEMENT DU CANADA (2003) *Bâtir des communautés plus sûres*, stratégie nationale de prévention du crime, hiver 2002-2003, vol 7, Centre national de prévention du crime, [http://www.securitepublique.gc.ca/res/cp/nwslet/fl/issue\\_7-fr.pdf](http://www.securitepublique.gc.ca/res/cp/nwslet/fl/issue_7-fr.pdf)
- GOUVERNEMENT DU QUÉBEC [non daté] *La violence à l'école: ça vaut le coup d'agir ensemble!*, plan d'action pour prévenir et traiter la violence à l'école 2008-2011, version abrégée, Ministère de l'Éducation, des Loisirs et des sports, [http://www.mels.gouv.qc.ca/violenceEcole/pdf/ViolenceEcoleAbregee\\_f.pdf](http://www.mels.gouv.qc.ca/violenceEcole/pdf/ViolenceEcoleAbregee_f.pdf)
- GROSMANN Lev (2006) « Time's Person of the Year: You », *Times*, 13 décembre, <http://www.time.com/time/magazine/article/0,9171,1569514,00.html>
- GROUPE DE TRAVAIL DE L'ACSAQ (2008) *Épanouissement, respect, responsabilité. Rapport et recommandations sur l'impact d'Internet et des autres technologies de l'information sur les écoles publique anglophones du Québec*, présentés à l'Association des commissions scolaires anglophones du Québec, juin, <http://www.qesba.qc.ca/fr/documents/INTERNETTASKFORCE-FINAL-FRENCH.pdf>
- GUITÉ, François (2007) *Les blogues scolaires pour combattre l'intimidation*, 22 novembre, <http://www.opossum.ca/guitem/archives/003871.html>
- GUITÉ, François (2008) *La gestion scolaire de la cyberintimidation*, 24 juillet, <http://www.opossum.ca/guitem/archives/004106.html>
- HA, Tu Thanh (2006) « 'Star Wars Kid' cuts a deal with his tormentors », *GlobeandMail.com*, 7 avril, <http://www.theglobeandmail.com/servlet/story/RTGAM.20060407.wxstarwars07/BNStory/National/home#>
- HAMILTON, Jill (ed) (2008) *Bullying and Hazing*, Détroit: Greenhaven Press
- HINDUJA, Sameer et PATCHIN, Justin W. (2009) *Bullying beyond the Schoolyard: Preventing and Responding to Cyberbullying*, Thousand Oaks: Corwin Press
- ITO, Mizuko et al (2008) *Living and Learning with New Media: Summary of Findings from the Digital Youth Project*, The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on digital Media and Learning, novembre, [http://www.macfound.org/atf/cf/%7BB0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794%7D/DML\\_ETHNOG\\_WHITEPAPER.PDF](http://www.macfound.org/atf/cf/%7BB0386CE3-8B29-4162-8098-E466FB856794%7D/DML_ETHNOG_WHITEPAPER.PDF)
- JACOB, Bernard [2008] *L'utilisation d'Internet dans les commissions scolaires: enjeux juridiques*, présentation devant l'Association des cadres scolaires du Québec, <http://www.acsq.qc.ca/down/48775.ppt>
- JAMES, Carrie et al (2008) *Young People, Ethics, and the New Digital Media: A Synthesis from the Good Play Project*, Harvard Graduate School of Education, 22 février, <http://www.pz.harvard.edu/eBookstore/PDFs/GoodWork54.pdf>
- KOWALSKI, Robin, LIMBER, Susan P. et Patricia W. AGATSON (2008) *Cyber Bullying. Bullying in the Digital Age*, Malden: Blackwell Publishing
- LEDUC, Christian (2008) « Cyberintimidation: début d'un procès attendu aux États-Unis », *Branchez-vous.com*, 19 novembre, [http://techno.branchez-vous.com/actualite/2008/11/cyberintimidation\\_debut\\_dun\\_pr.html](http://techno.branchez-vous.com/actualite/2008/11/cyberintimidation_debut_dun_pr.html)
- LÉGER MARKETING (2007) *Faits saillants du sondage Léger Marketing – avril 2007*, fiche de renseignements, avril, <http://www.vigilancesurlenet.com/fr/pdf/sondage.pdf?radialpoint=13ebdf9428b655316a53792dd84efa7>

- LINES, Elizabeth (2007) *La cyberintimidation: une nouvelle réalité pour les jeunes*, Étude de Jeunesse, J'écoute sur les comportements des jeunes dans l'univers virtuel, avril, [http://org.jeunessejecoute.ca/media/21707/2007\\_cyber\\_bullying\\_report\\_full\\_fr.pdf](http://org.jeunessejecoute.ca/media/21707/2007_cyber_bullying_report_full_fr.pdf)
- PALFREY, John et Urs GASSER (2008) *Born Digital. Understanding the First Generation of Digital Natives*, New York: Basic Books
- PARKER-POPE, Tara (2008) « Parents Often Unaware of Cyber-Bullying », *The New York Times*, 3 octobre, <http://well.blogs.nytimes.com/2008/10/03/parents-often-unaware-of-cyber-bullying/>
- PRENSKY, Marc (2001) « Digital Natives, Digital Immigrants », *On the Horizon*, MCB University Press, 9(5), octobre, <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>
- RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS (2005) *Jeunes Canadiens dans un monde branché Phase II*, Tendances et recommandations, novembre, rapport rédigé par Valerie Steeves, [http://www.media-awareness.ca/francais/recherche/JCMB/phaseII/upload/JCMBII\\_tendances\\_rec.pdf](http://www.media-awareness.ca/francais/recherche/JCMB/phaseII/upload/JCMBII_tendances_rec.pdf)
- RÉSEAU ÉDUCATION-MÉDIAS [2008] *La cyberintimidation: une introduction destinée aux enseignants*, [http://www.media-awareness.ca/francais/ressources/educatif/activities/primaire\\_general/cyberintimidation/cyberintim\\_avatar\\_h1.cfm](http://www.media-awareness.ca/francais/ressources/educatif/activities/primaire_general/cyberintimidation/cyberintim_avatar_h1.cfm)
- RUNDLE, Mary et Chris CONLEY (2007) *Étude sur les implications éthiques des nouvelles technologies*, pour le compte de l'UNESCO, Paris, <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001499/149992f.pdf>
- S.A. (2006) « Entente à l'amiable dans la curieuse affaire du « Star Wars Kid » », *Radio-Canada.ca*, 7 avril, <http://www.radio-canada.ca/arts-spectacles/cinema/2006/04/07/001-starwars-insolite.asp>
- S.A. (2006) « Quebec school bans cellphones after YouTube video. Teacher on stress leave, two students suspended », *CBC News*, 24 novembre, <http://www.cbc.ca/canada/ottawa/story/2006/11/24/you-tube.html>
- S.A. (2007) *Faits saillants du sondage Léger Marketing – avril 2007*, fiche de renseignements, sondage effectué pour Vidéotron. <http://www.vigilancesurlenet.com/fr/pdf/sondage.pdf?radialpoint=13ebdf9428b6555316a53792dd84efa7>
- SCHRIEVER, Beatrice (2007) « Cyberintimidation: perspective de l'Ordre des enseignantes et des enseignants de l'Ontario », *Notes des Services économiques et Services aux membres de la FCE*, septembre, <http://www.ctf-fce.ca/f/ressources/cyberbullying/CyberOCTperspective%20fre.pdf>
- SHARIFF, Shaheen (2008) *Confront Cyber-bullying: What Schools Need to Know to Control Misconduct and Avoid Legal Consequences*, Cambridge: Cambridge University Press
- SHARIFF, Shaheen (2008) *Cyber-bullying: Issues and Solutions for the School, the Classroom and the Home*, Londres et New York: Routledge
- STEINHAEUER, Jennifer (2008) « Verdict in MySpace Suicide Case », *The New York Times*, 27 novembre, <http://www.nytimes.com/2008/11/27/us/27myspace.html?ref=todayspaper>
- WILLARD, Nancy E. (2007) *Cyberbullying and Cyberthreats: responding to the Challenge of Online Social Agression, Threats, and Distress*, Champaign: Research Press

## Sites Internet suggérés

### Blogues

A Look at Bullying, <http://sandeelee.blogs.com/bullying/>

Digital Natives, <http://blogs.law.harvard.edu/digitalnatives/>

Pour la prévention de la cyberintimidation, <http://cybernaute001.blogspot.com/>

### Sites Web

Bienvenue à Internet 101, <http://www.internet101.ca/fr/index.php>

Bullying UK, [http://www.bullying.co.uk/schools/National\\_Bullying\\_Survey\\_2006/index.aspx](http://www.bullying.co.uk/schools/National_Bullying_Survey_2006/index.aspx)

Centre canadien de protection de l'enfance, Cyberaide.ca, <http://www.cyberaide.ca/app/fr/home>

Commissaire à la protection de la vie privée du Canada, site « Ma vie privée. Mes choix. Ma vie. », <http://youthprivacy.ca/fr/index.html>

Cyberbullying.ca, <http://www.cyberbullying.ca/>

Digital Media – the GoodPlay Project, <http://www.goodworkproject.org/research/digital.htm>, et son portail sur la cyberintimidation, <http://www.education-medias.ca/francais/ressources/educatif/activities/cyberintimidation.cfm>

Focus adolescent services: Bullying: What Parents and Teachers Must Know, <http://www.focusas.com/Bullying.html>

Jeunesse, J'écoute, portail sur la cyberintimidation, [http://www.jeunessejecoute.ca/fr/informed/cyberintimidation/cyberintimidation\\_default.asp](http://www.jeunessejecoute.ca/fr/informed/cyberintimidation/cyberintimidation_default.asp)

Réseau Éducation-Médias, <http://www.media-awareness.ca/francais/index.cfm>

Stop Cyberbullying, <http://www.stopcyberbullying.org/>

Sûreté du Québec. Parents et enseignants, la Sûreté vous conseille, section cyberintimidation, <http://www.sq.gouv.qc.ca/parent-et-enseignants/la-surete-vous-conseille/cyberintimidation-parents-enseignants.jsp>

Vidéotron – Vigilance sur le Net, <http://vigilancesurlenet.com/fr/accueil/index.php>

## Annexe I

### Lexique<sup>51</sup>

- Balado** : Fichier au contenu radiophonique, audio ou vidéo qui, par l'entremise d'un abonnement au fil RSS, ou équivalent, auquel il est rattaché, est téléchargé automatiquement à l'aide d'un logiciel agrégateur et destiné à être transféré sur un baladeur numérique pour une écoute ou un visionnement ultérieurs.
- Blogue** : Site Web personnel tenu par un ou plusieurs blogueurs qui s'expriment librement et selon une certaine périodicité, sous la forme de billets ou d'articles, informatifs ou intimistes, datés, à la manière d'un journal de bord, signés et classés par ordre antéchronologique, parfois enrichis d'hyperliens, d'images ou de sons, et pouvant faire l'objet de commentaires laissés par les lecteurs.
- Clavardoir** : Lieu de rencontre virtuel, accessible à partir d'un site de clavardage, que l'internaute peut choisir, selon le sujet proposé ou l'intérêt du moment, afin de converser en temps réel et par clavier interposé, avec un nombre relativement restreint de participants.
- Flingue** : Pratique consistant à envoyer un message incendiaire à un autre internaute participant à un forum ou à une liste de diffusion, pour lui exprimer sa désapprobation.
- Immigrant numérique** : Personne née avant 1974, qui n'a pas grandi dans un monde numérique, mais qui a appris à s'adapter à ce nouvel environnement, en intégrant l'ordinateur et les nouvelles technologies à sa façon de travailler.
- Internet 2.0** : Réfère à la deuxième génération d'Internet, dont la technologie encourage les utilisateurs à créer, partager et modifier du contenu en ligne.<sup>52</sup>
- Jeu en ligne massivement multijoueur** : Jeu en ligne et en temps réel auquel des centaines de milliers de joueurs du monde entier peuvent participer simultanément et dans lequel le monde virtuel évolue en permanence avec les joueurs connectés.
- Messagerie instantanée** : Service de messagerie en temps réel, offrant la possibilité aux utilisateurs de consulter la liste des correspondants avec lesquels ils sont simultanément en ligne, pour communiquer immédiatement avec eux.
- Natif numérique** : Personne née après 1974, qui a grandi dans un monde numérique, qui est familière avec les ordinateurs, les jeux vidéo et Internet, et qui passe une grande partie de sa vie en ligne.
- Vidéolynchage** : Pratique répréhensible dans laquelle un adolescent ou un groupe d'adolescents agresse ou humilie une victime, qui leur est généralement inconnue, pendant qu'un complice filme la scène avec son téléphone cellulaire, dans le but de diffuser ensuite sur Internet ces images de violence.
- Web sémantique** : Web intelligent dans lequel les informations, auxquelles on donne une signification bien définie, sont reliées entre elles de façon à ce qu'elles soient comprises par les ordinateurs, dans le but de transformer la masse des pages Web en un index hiérarchisé et de permettre de trouver rapidement les informations recherchées.

---

<sup>51</sup> Sauf exception, les définitions du lexique proviennent du dictionnaire terminologique de l'Office québécois de la langue française.

<sup>52</sup> James, Carrie et al (2008) p.6