

## Le jeu des communautés numériques

Réalisé à l'occasion du rassemblement du Réseau Jeunes de la Fédération des Centres Sociaux de France (octobre 2014), ce jeu est autant un jeu sur les atouts et risques du numérique pour notre société, qu'un jeu sur le fonctionnement de notre démocratie et la délibération. Photos de Julien Bastide (FCSF).

### Objectifs :

1. Débattre de grands enjeux de société concernant la question des réseaux sociaux.
2. Permettre aux participants de construire des arguments en groupes (communauté), puis de se positionner individuellement. Il s'agit également d'un outil pédagogique sur la décision en démocratie.

**Durée :** 2h00 à 2h30

**Animateurs :** 1 ou 2 animateur(s) du jeu  
+ 3 ou 4 participants qui facilitent la prise de parole et le débat au sein de leur communauté

**Participants :** de 13 à 99 ans !  
de 15 (jouer avec 3 communautés) à 80 (jouer avec 4 communautés) participants

### Matériel :

- 1 fiche de présentation de chaque communauté (x4), en format A3
- Des cartons de 4 couleurs différentes pour constituer les groupes
- Une grande salle organisée avec 3 ou 4 cercles de chaises  
+ un espace libre pour le débat mouvant.
- Un appareil photo ou téléphone portable
- (Un micro (ou porte-voix) pour les groupes de 50 à 80 personnes).

## Déroulement du jeu

### 1. Constituer les communautés :

Quand les participants entrent dans la salle, **un carton de différentes couleurs leur est remis**. C'est la communauté à laquelle ils appartiennent le temps du jeu ! Ils doivent retrouver tous les membres de cette communauté (10')

### 2. Entrer dans la peau de sa communauté :

Collectivement, les participants prennent connaissance des caractéristiques de leur communauté (présentées dans une fiche A3, voir en annexe de ce mode d'emploi). Ils doivent faire groupe et se mettent dans la peau de cette

communauté. Ils constituent une photo de groupe de leur communauté (ou profil) et trouver un slogan qui les représentent (20'). Dans chaque communauté, 1 animateur a pour seul rôle de faire circuler la parole et l'écoute entre tous ; si le groupe dépasse 50 personnes, cela vaut la peine de scinder les communautés en 2 sous-groupes pour faciliter la discussion.

### 3. Nourrir le débat en tant que communauté :

Des questions-référendums sont posées aux communautés qui doivent se positionner POUR ou CONTRE les propositions présentées à tous et amener de 2 à 4 arguments (maximum). Les participants doivent se mettre d'accord sur une position et des arguments de groupe. Les arguments seront présentés aux autres communautés, à tour de rôle, et pour chaque question l'une après l'autre. (3x20')

#### Etes-vous POUR ou CONTRE ?

- \* Le Ministère de l'Education propose de créer une page Facebook (qui devient LE réseau social officiel) à tous les élèves de CE2 en France pour lutter contre la fracture numérique.
- \* Le gouvernement propose de créer une "police du net" qui pourrait avoir accès à tous les forums en ligne pour lutter contre les suicides d'adolescents et l'embrigadement des jeunes par des sectes ou mouvements religieux extrémistes.
- \* Facebook propose de créer une rubrique sur la page de chacun afin de mettre en ligne nos photos de fête. Chaque mois, la photo la plus drôle sera primée et envoyée à l'ensemble des utilisateurs du réseau. Il sera offert le dernier smartphone à celui qui l'a prise.
- \* La municipalité de votre commune propose de laisser voter les jeunes de 16 à 18 ans aux élections municipales à travers des "Like" pour le candidat de leur choix. Ainsi les jeunes pourraient s'exprimer, mais pas anonymement.

*Vous devez choisir 3 questions. Il est possible de créer des questions correspondant à des débats de société du moment. Ce jeu a été inventé autour de la thématique des réseaux sociaux mais peut servir à débattre d'autres questions de société (il faudra alors (ré)identifier des communautés et leurs caractéristiques qui ont des points de vue différents voir divergents sur la question).*

### 4. Se positionner en tant qu'individu :

Après chaque présentation d'arguments par les communautés, il est proposé aux participants de s'extraire de leur "peau communautaire" pour s'affirmer personnellement. Ils se place d'un côté ou l'autre de la salle (débat mouvant) en fonction de leur intime conviction. Des arguments sont échangés et il est possible de rejoindre "l'autre camp" s'ils nous font changer d'avis. (3x10')  
(Une photo peut-être prise de la salle, qui représentera la pensée du groupe)

### 5. Débattre sur le processus démocratique :

En fonction du temps restant et de l'énergie des participants, il est possible de débattre du processus de décision dans les groupes (organisation en communauté), de libre arbitre et de délibération (entre communautés ayant des intérêts différents).



## Les techno-réticents

### Moins tracés, plus de liberté !

Ils sont méfiants vis-à-vis des moyens technologies qui, selon eux, détruisent les liens sociaux. Ils utilisent internet dans leur vie professionnelle mais ne sont pas ou peu inscrits sur les réseaux sociaux. Quand ils le sont, ils refusent de mettre des photos de leurs vacances ou de leur entourage. Ils ne font jamais d'achats en ligne. Ils n'ont pas de téléphones portables car ils ont peur d'être "tracés" et de perdre leur liberté. Pour eux, la technologie nous rend dépendant et ils limitent au maximum son usage.



## Les Likes

### Addict connexion !

Ils adorent Facebook et les réseaux sociaux car ce sont des moyens pour ils rester en contact avec ses proches et de se faire plein d'amis. Paradoxalement, certains vivent la "dépression FB", c'est à dire un sentiment de solitude derrière son écran. Ils adorent partager des photos, discuter en ligne, participer à des forums et partager leurs passions. Ils sont connectés en permanence et réagissent au quart de tour lorsque le "pib" d'un nouveau message se fait

entendre sur leur téléphone portable.

## Les Ecolo-Militants

### Verts de rage !

Ils sont connectés aux réseaux sociaux pour faire entendre leur voix et servir leur cause. Ils mettent des pétitions en ligne sur AVAAZ. Ils se servent de twitter pour informer et de Facebook pour rassembler. Ils aiment les réseaux sociaux car ils permettent de toucher beaucoup de monde très vite. Ils sont "viraux". Parfois, ils regrettent les grands rassemblements dans la rue.

## Les Pirates

### La liberté nous tient hackers !

Ce sont des hackers, des passionnés des réseaux, qui pensent que le coeur du pouvoir de demain sera entre les mains de ceux qui sauront captés le plus d'informations. Ils refusent de laisser ce pouvoir entre les mains de google ou FB et s'organisent en petits groupes. Ils sont spécialistes pour déjouer les systèmes de sécurité, les pénétrer et modifier des informations. Beaucoup d'entre eux attaquent les système pour s'amuser et faire des blagues. Certains s'en servent pour gagner de l'argent. D'autres encore pour espionner des entreprises ou les citoyens.



