



## **Qui sommes-nous derrière nos écrans ?**

Enjeux contemporains du cyberharcèlement, des réseaux sociaux et de la citoyenneté numérique

*Dossier d'analyses thématiques et de questions pour débattre avec les jeunes autour du film Belle. – par Jeune Et Citoyen ASBL*



## Crédits

Une analyse menée par : Jeune Et Citoyen (2024)

Mise à jour par : Jeune Et Citoyen ASBL, 2025

Date de publication : 2026

Mise en page : Jeune Et Citoyen ASBL

Photo : Film Belle – Mamoru Hosada © 2021 STUDIO CHIZU

Contacts : [info@jecasbl.be](mailto:info@jecasbl.be) / [www.jecasbl.be](http://www.jecasbl.be)

# Sommaire

## **05 Introduction**

## **05 Bienvenue dans notre dossier**

Objectifs du dossier

Comment lire le document ?

## **09 Présentation du film**

## **17 Chapitre : les réseaux sociaux**

1. Réseaux sociaux et buzz

2. Les réseaux sociaux, place publique à la liberté d'expression, à la liberté d'être soi.

3. Les réseaux sociaux : les raids numériques et la justice sociale

4. Les réseaux sociaux et les influenceurs

## **43 Chapitre : Le cyberharcèlement**

1. Définition d'être cible de cyberharcèlement

2. Analyse par les personnages

2.1 Belle /Suzu

2.2 Dragon/Kei

2.3 Justin

2.4 Peggy Sue

2.5 Les autres : La Madame au foyer modèle, Jellinek et Fox

## **67 Chapitre : L'intelligence artificielle au coeur du film**

1. La biométrie, c'est quoi ?

2. C'est l'heure du débat

## **73 Récapitulatif des questions à débat**

## **79 Annexe**

Bonus – Analyse du film avec l'acronyme CRACS

## **83 Bibliographie**





# Introduction

**Belle est un film qui dépasse largement le cadre d'une simple quête identitaire individuelle. En effet, le film du réalisateur et scénariste Mamoru Hosoda explore des thématiques fondamentales liées à l'impact du numérique sur la société contemporaine ainsi que des enjeux qui résonnent particulièrement avec les problématiques rencontrées par la jeunesse.**

Parmi ces enjeux figurent la pression sociale, l'isolement, la quête de l'image parfaite, le cyberharcèlement et les dangers liés à l'intelligence artificielle et aux réseaux sociaux. Des thèmes qui prennent une ampleur croissante dans notre siècle.

À travers les différents personnages, le film propose une analyse nuancée de la manière

dont les jeunes naviguent dans un univers numérique complexe. Cet espace est perçu à la fois comme une source de liberté et une sphère truffée de risques.

Le film nous invite ainsi à réfléchir sur l'avenir de nos sociétés à l'ère du virtuel, notamment en ce qui concerne l'évolution des relations sociales et individuelles.

## Bienvenue dans notre dossier

Dans le cadre d'un partenariat avec les Grignoux – Écran large sur tableau noir autour du film, **Jeune Et Citoyen** a eu l'occasion d'organiser une série d'activités de débats et d'analyses avec différents groupes de jeunes issu·e·s du milieu scolaire.

Ces activités ont permis de soulever des questions essentielles autour de thèmes comme le cyberharcèlement, l'usage des réseaux sociaux et les pratiques associées au numérique.

Le dossier que vous lisez actuellement s'inscrit dans la continuité de nos activités. Il propose des analyses des grandes thématiques du film à travers l'étude de plusieurs séquences clés ainsi que des personnages qui y sont liés. En complément à ces analyses, en fin de chapitre, nous vous proposons une série de questions destinées à créer ou nourrir les débats avec les jeunes.

Ce dossier reflète à la fois notre expertise sur les thématiques liées au cyberharcèlement et sur le développement de la citoyenneté numérique. Il synthétise ainsi les réflexions partagées lors des différentes rencontres avec les jeunes, offrant une approche collaborative et pragmatique des enjeux numériques.

Ce dossier se veut être un outil pratique et adapté aux besoins des enseignant·e·s et des animateurs·trices (ou des parents) souhaitant sensibiliser les jeunes aux enjeux numériques à travers une approche critique et collaborative.

Nous espérons qu'il contribuera à enrichir vos pratiques, vos connaissances et à ouvrir de nouvelles perspectives de réflexion, par le biais du merveilleux média qu'est le cinéma.

## Qui est Jeune Et Citoyen ?

L'ASBL Jeune Et Citoyen accompagne les jeunes dans l'exercice de leur pouvoir d'agir.

***Outiller, sensibiliser, former les jeunes (et moins jeunes) pour qu'il·elle·s s'engagent dans une société démocratique en Citoyen·ne·s Responsables, Actif·ve·s, Critiques, Solidaires et Engagé·e·s (CRACSE).***

### Nos missions

#### **1. Renforcer l'autonomie des jeunes**

Accompagner les jeunes dans leur épanouissement personnel en lien avec leur environnement socio-économiques, culturels et climatiques.

#### **2. Sensibiliser aux enjeux liés à la participation des jeunes**

Susciter la réflexion et mobiliser les acteurs sociaux en faveur du développement du pouvoir d'agir des jeunes.

#### **3. Promouvoir une participation locale et directe**

Favoriser la participation active des jeunes dans leurs milieux de vie (école, institution, famille, loisirs, etc.).



## Objectifs du dossier

### ● **Inform**

Fournir des connaissances clés sur les thématiques liées aux réseaux sociaux et aux pratiques numériques des jeunes.

### ● **Accompagner au débat**

Proposer une série de questions pour encourager les discussions en classe ou en atelier.

### ● **Favoriser la pratique**

Offrir des activités pédagogiques liées aux thèmes abordés dans le film.

### ● **Sensibiliser**

Aider les jeunes à prendre conscience des enjeux de la citoyenneté numérique par le biais d'analyses de séquences filmiques.

## Comment lire le document ?

Ce dossier propose une analyse détaillée de plusieurs séquences du film en lien avec la thématique abordée. Afin de faciliter la compréhension, il est vivement recommandé de vous munir du film concerné lors de la lecture.

Chaque séquence analysée est accompagnée d'indications temporelles précises, permettant un repérage rapide et efficace dans le film.

Les différentes thématiques explorées au fil des chapitres sont interconnectées. Des renvois et passerelles seront régulièrement proposés afin de favoriser une lecture transversale et un approfondissement des enjeux pédagogiques.

### **Note : L'aspect du conte n'est pas abordé**

Le film Belle revisite le conte de La Belle et la Bête, mais ce dossier se concentre exclusivement sur les enjeux de citoyenneté numérique : usages des réseaux sociaux et cyberharcèlement. L'analyse narrative du conte n'y est pas abordée.

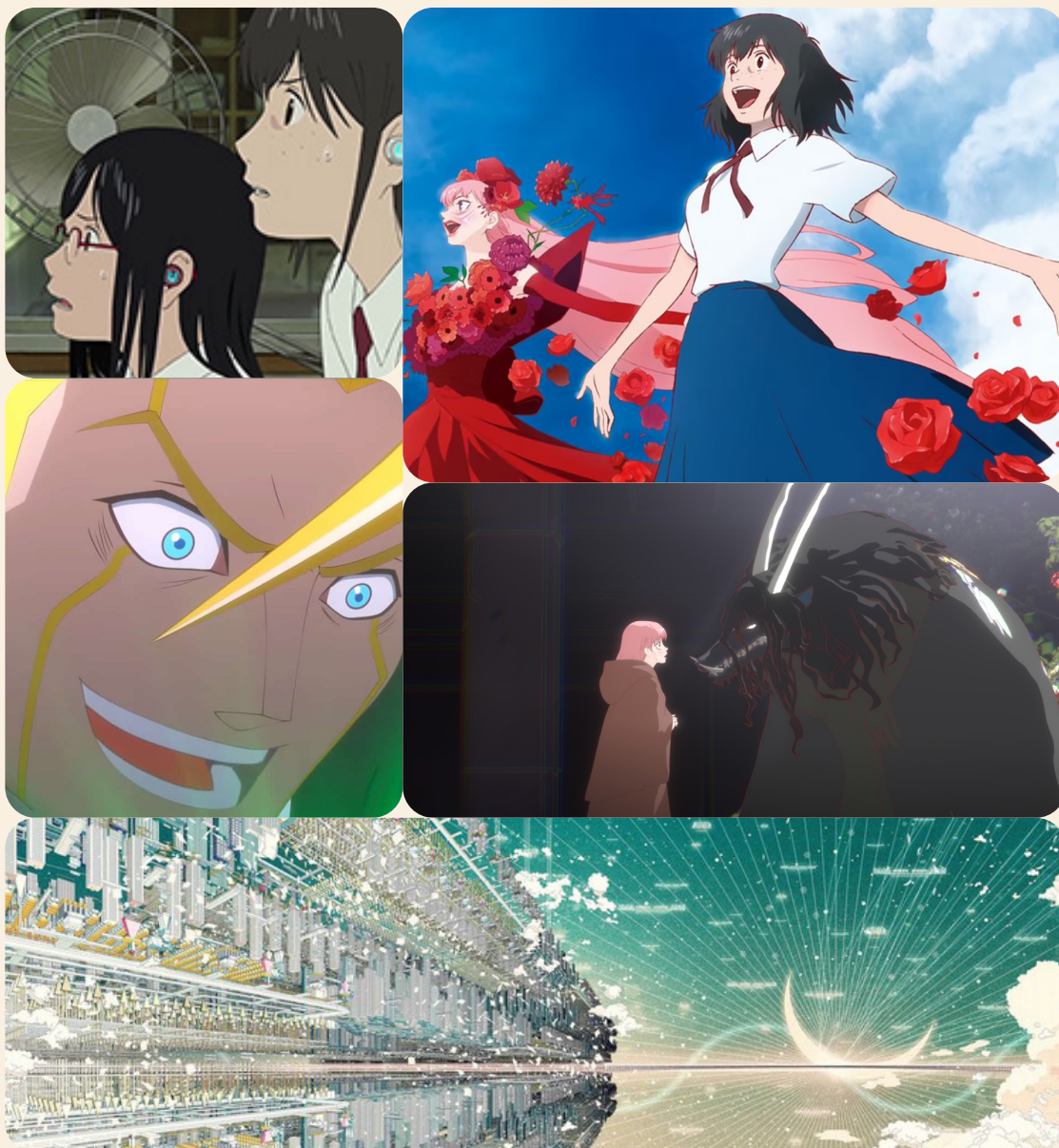


**Présentation du film**



***« Une chanson tout au fond de moi. Est-ce le souffle du vent qui guide mes pas ? »***

***– parole « Le souffle du vent »***



## Synopsis et personnages

Dans un monde où le virtuel fusionne avec la réalité, Belle raconte l'histoire de Suzu, une adolescente timide vivant dans une petite ville japonaise.

Traumatisée par la perte de sa mère, elle trouve refuge dans U, un univers numérique où elle devient «Belle», une chanteuse mystérieuse et acclamée mondialement. Alors que son alter ego en ligne rencontre «la Bête», une figure aussi fascinante qu'effrayante, Suzu entreprend un voyage d'acceptation de soi, de courage et de connexion humaine.



## Suzu Naito / Belle



**«Je veux chanter pour montrer qui je suis vraiment.»**

Suzu est une jeune fille de 17 ans, mince, avec des cheveux bruns souvent coiffés simplement et un teint pâle.

Ses grands yeux reflètent une mélancolie et une timidité qui traduisent son mal-être intérieur. La perte de sa mère, qui s'est sacrifiée pour sauver un enfant, a laissé en elle un sentiment de culpabilité et une profonde blessure.

Elle est maladroite dans ses interactions sociales et a du mal à exprimer ses émotions, ce qui la pousse à se replier sur elle-même. Cependant, elle possède une sensibilité artistique et musicale exceptionnelle, bien qu'elle ait renoncé à chanter après la mort de sa mère.

Elle adopte un style vestimentaire discret, souvent composé de vêtements pratiques, qui contraste avec l'apparence flamboyante de

son avatar dans le monde virtuel.

Protagoniste du film, Suzu est une adolescente introvertie, marquée par un profond traumatisme. Dans U, elle devient Belle, une chanteuse charismatique à la voix envoûtante, élégante avec de longs cheveux rose brillant et une robe éthérée : son design, très travaillé, est orné de détails subtils qui rappellent la lumière et la grâce.

Elle incarne la beauté, la confiance et l'expressivité qu'elle n'a pas dans la vie réelle. Sa dualité symbolise la recherche de soi dans un monde partagé entre réalité et virtuel.

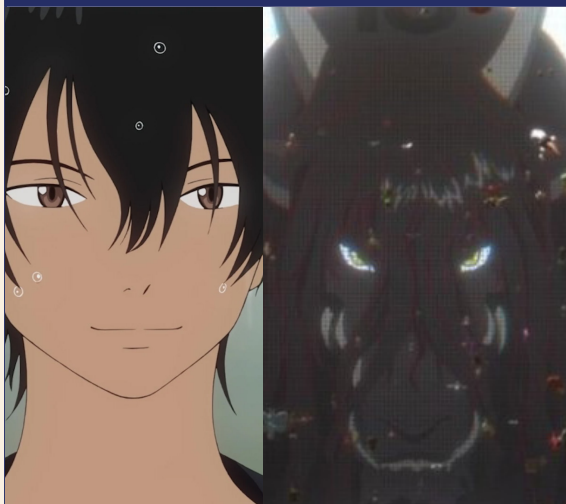
Dans U, en tant que Belle, Suzu exprime pleinement sa créativité et sa passion pour la musique. Elle est confiante, rayonnante et captivante, attirant l'attention de millions d'utilisateurs grâce à sa voix unique et à son charisme. Belle est une projection idéalisée de ce que Suzu aspire à être, tout en étant un miroir de ses véritables sentiments.

Au fil de l'histoire, Suzu passe d'une jeune fille renfermée et timide à une personne plus confiante et courageuse. Sa rencontre avec la Bête dans U la pousse à se confronter à ses propres blessures et à ouvrir les yeux sur les souffrances des autres.

En révélant son identité dans U et en chantant en tant que Suzu, elle surmonte sa peur du jugement et accepte pleinement qui elle est.



## Kei / Dragon



**«Je cache mes blessures pour survivre dans un monde cruel.»**

Kei, connu sous le pseudonyme de « *Dragon* » dans l'univers virtuel de U, est un personnage mystérieux. Dans la réalité, Kei est un garçon de 14 ans, frêle, avec des cheveux noirs désordonnés et un regard souvent baissé, trahissant une peur constante et une profonde vulnérabilité. Il vit une existence difficile, marquée par un environnement familial toxique où lui et son jeune frère Tomo subissent des violences physiques et psychologiques par leur papa. Cette situation l'a poussé à développer une méfiance instinctive envers les adultes et le monde extérieur.

Dans U, Kei prend l'apparence d'un Dragon, une créature imposante et effrayante, couverte de blessures lumineuses qui scintillent comme des cicatrices symboliques de ses douleurs intérieures. Son design est brut et chaotique, incarnant la rage, la souffrance et le besoin de se protéger du monde.

Malgré son apparence terrifiante, Dragon agit comme un gardien silencieux pour ceux qu'il aime, notamment son petit frère.

Kei, en tant que Dragon, est redouté et admiré à la fois. Ses actions imprévisibles et sa force brute dans U attirent l'attention de Belle et des autres utilisateurs, qui cherchent à comprendre la vérité derrière cette figure énigmatique. Son avatar numérique est à la fois un bouclier et une manière d'exprimer ses émotions qu'il ne peut montrer dans la vie réelle.

Au fil de l'histoire, la rencontre avec Belle devient un tournant pour Kei. Leur relation, basée sur une compréhension mutuelle de la douleur, permet à Dragon de se révéler sous un jour plus humain.

Lorsque Belle découvre l'identité réelle de Kei, elle utilise sa voix et son courage pour lui tendre la main et dénoncer les abus qu'il subit. Ce moment marque le début d'un espoir fragile pour Kei et Tomo, qui trouvent enfin un soutien dans un monde où ils se croyaient abandonnés.

Kei incarne la résilience face à l'adversité et le désir profond d'être sauvé. Sa dualité, entre sa fragilité réelle et son avatar puissant dans U, illustre à quel point le virtuel peut être à la fois une échappatoire et une représentation des blessures que l'on porte en soi.

## Justin



**«Dans ce monde, la vérité doit être révélée, peu importe le prix.»**

Justin est le leader autoproclamé des «Justiciers», un groupe d'utilisateurs influents dans l'univers virtuel de U, dont la mission affichée est de maintenir la justice et l'ordre. Dans la réalité, son identité reste volontairement floue, mais ses actions et son comportement laissent transparaître une personnalité autoritaire, ambitieuse et intransigeante. Il représente un archétype de contrôle et de domination, convaincu de la justesse de ses méthodes.

Dans U, Justin se distingue par une apparence imposante et charismatique. Il est représenté comme un chevalier en armure futuriste, brillant et immaculée, symbolisant une justice rigide et sans faille. Son avatar est visuellement conçu pour inspirer à la fois admiration et crainte, reflétant son désir d'incarner un modèle de perfection. Il est souvent accompagné de drones et d'autres

équipements technologiques sophistiqués, qui renforcent son autorité et lui permettent de surveiller les moindres recoins de l'univers virtuel.

Justin est un personnage complexe, animé par un sens extrême de la justice qui vire à l'obsession. Bien qu'il prétend agir pour le bien commun, ses méthodes intrusives et punitives, notamment sa traque incessante de Dragon, montrent un côté sombre et impitoyable. Il est prêt à tout pour dévoiler l'identité des utilisateurs qu'il considère comme une menace, utilisant des moyens de pression psychologique et des technologies de pointe pour arriver à ses fins.

Cependant, son obsession pour la vérité et le contrôle révèle également ses failles : Justin est incapable de tolérer l'ambiguïté et le désordre, ce qui le pousse à ignorer la complexité des individus et des situations. Sa croisade contre Dragon devient un point central de l'histoire, mettant en lumière son incapacité à comprendre que les apparences dans U sont souvent le reflet de souffrances réelles.

Dans le film, Justin sert de contrepoint à Belle et à Dragon. Là où Suzu cherche à écouter, comprendre et guérir, Justin incarne une approche implacable et déshumanisante de la justice. Son rôle illustre les dangers d'un pouvoir excessif, même sous le prétexte de bonnes intentions, et interroge sur la frontière entre la protection et l'oppression.

## Hiroka Betsuyaku / Eroh



**«Allez, Suzu, si tu ne chantes pas maintenant, qui le fera ?»**

Hiroka Betsuyaku, surnommée Hiro par ses proches, est la meilleure amie de Suzu et un soutien indispensable dans sa vie. Âgée de 17 ans, elle se démarque par son esprit vif, son pragmatisme et son sens de l'humour parfois sarcastique. Elle est petite, avec des cheveux noirs souvent attachés en une queue-de-cheval décontractée, et porte des lunettes qui soulignent son côté intellectuel.

Son style vestimentaire est à la fois simple et moderne, reflétant son aisance et sa confiance en elle.

Hiroka joue le rôle de la «*femme de l'ombre*» pour Suzu : elle est la technicienne, la stratège et la conseillère. C'est elle qui encourage Suzu à entrer dans U et qui l'aide à naviguer dans cet univers complexe.

Pour Hiroka, U est un outil, pas une échappatoire. Grâce à ses compétences en informatique et

sa capacité d'analyse, elle devient le cerveau derrière Belle, gérant les aspects techniques et stratégiques de l'avatar de Suzu.

Sous son pseudonyme Eroh dans U, Hiroka n'a pas un rôle public comme Belle. Son avatar est discret et fonctionnel, souvent conçu pour passer inaperçu, car elle privilégie l'efficacité à l'apparence. Hiroka préfère rester en coulisses, mais son influence est omniprésente. Elle incarne la loyauté et l'ingéniosité, toujours prête à aider Suzu, même lorsqu'elle doute d'elle-même.

Hiroka est une amie directe et franche, n'hésitant pas à secouer Suzu lorsqu'elle se replie sur elle-même. Cependant, elle le fait toujours avec bienveillance, car elle croit profondément en son potentiel.

Sa personnalité forte et affirmée est un contraste avec la timidité de Suzu, mais c'est justement ce contraste qui rend leur amitié si précieuse. Hiroka agit comme un pilier pour Suzu, lui offrant le soutien émotionnel et technique nécessaire pour surmonter ses peurs et briller dans U.



## La plateforme U



**«Bienvenue dans le monde ultime. Dans U, vous pouvez tout devenir.»**

Le film se déroule à la fois dans une campagne japonaise, où Suzu mène une vie simple et mélancolique, et dans U, un monde virtuel ultra-connecté et hyperréaliste.

Différent d'internet, cet univers numérique, riche en couleurs, offre un espace d'expression et de transformation où chacun peut être quelqu'un d'autre. L'opposition entre ces deux mondes met en lumière les défis de la coexistence entre l'identité réelle et virtuelle.

U est une plateforme virtuelle immersive et multifacette, créée pour offrir à ses utilisateurs une échappatoire moderne et un espace d'expression libre.

Conçue comme un vaste monde numérique, U se distingue par ses vastes paysages variés, ses cités futuristes et ses espaces naturels idylliques, créant un contraste

saisissant entre la technologie avancée et la beauté naturelle. Des panoramas urbains aux horizons infinis, chaque élément est soigneusement conçu pour plonger les utilisateurs dans une expérience immersive.

La plateforme encourage l'interaction sociale à travers divers mécanismes, des forums de discussion aux rencontres virtuelles en temps réel. Les utilisateurs peuvent créer des avatars personnalisés et interagir avec d'autres participants à travers des jeux, des défis créatifs et des activités collaboratives.

C'est aussi un terrain de jeu pour la créativité, offrant aux utilisateurs des outils avancés pour créer et partager du contenu. De la musique aux arts visuels en passant par la programmation informatique, chaque utilisateur peut explorer et développer ses talents dans un environnement sans limite.

Cependant, bien que U soit un espace de liberté, la plateforme met en place des mesures strictes pour assurer la sécurité de ses utilisateurs. Des modérateurs surveillent les activités pour prévenir le harcèlement et garantir une expérience positive pour tous.

# **Chapitre 1**

## **Les réseaux sociaux**



***Le masque parfois nous  
protège pour permettre de  
révéler notre vrai visage.***



# Réseaux sociaux et buzz

## 1. Réseaux sociaux et buzz

Les dynamiques numériques influencent les comportements collectifs, les jugements sociaux et la pression exercée sur les individus, notamment dans un contexte où la popularité et la viralité priment souvent sur les valeurs de respect et de responsabilité.

### 1.1 Définition : c'est quoi un buzz ?

Pour rappel, les réseaux sociaux sont des plateformes en ligne (comme Instagram, TikTok, Snapchat ou Twitter) où les utilisateur·trice·s peuvent créer et partager des contenus, interagir et se connecter à une communauté.

Le **buzz**, dans ce contexte, désigne un phénomène où un contenu (comme une photo, une vidéo, un commentaire, une story, etc.), une personne ou un événement devient soudainement très populaire et viral, souvent en raison de réactions massives, qu'elles soient positives (admiration, soutien) ou négatives (critiques, harcèlement).

On parle également, dans le langage populaire des réseaux sociaux, de « faire le buzz » lorsqu'il y a une volonté, par une personne, de rendre viral ou connu l'un de ses contenus.

Pour beaucoup d'utilisateur·trice·s des réseaux sociaux, ce principe de « buzz » peut être un objectif pour atteindre des niveaux professionnels, se faire remarquer par une communauté, ou gagner en popularité. On parle alors de « **buzz contrôlé** », car les utilisateur·trice·s vont utiliser certains codes des réseaux sociaux propices à cette pratique pour manipuler l'algorithme du réseau social.

Dans d'autres cas, le **buzz** peut être dit « **aléatoire** », car l'utilisateur·trice n'a aucune intention derrière la diffusion de son contenu de vouloir devenir populaire auprès d'un certain public. Ce qui peut pousser un contenu à faire le buzz provient de l'attitude des utilisateur·trice·s, notamment par le principe de commenter, liker, et partager.

### 1.2 Quelques exemples de ce que peuvent vivre les jeunes sur les réseaux sociaux par rapport au principe de buzz

#### **Pression de la performance et de la popularité**

Les jeunes ressentent souvent la nécessité de publier des contenus qui génèrent des likes, des commentaires et des partages, pour se sentir validés. *Exemple :*

*Un·e adolescent·e peut ressentir de l'anxiété si ses publications ne suscitent pas assez d'engagement.*

#### **Cyberharcèlement**

Les critiques massives ou commentaires malveillants sont fréquents, surtout lorsque le contenu partagé devient viral ou qu'une opinion divise. *Exemple : Un jeune partage une vidéo qui devient populaire, mais reçoit des commentaires blessants sur son apparence ou ses choix.*

#### **Phénomène de viralité et de lynchage collectif**

Une maladresse ou une erreur peut entraîner un lynchage en ligne, amplifié par le buzz négatif. *Exemple : Une vidéo embarrassante d'un·e élève est partagée en boucle, devenant une source de moquerie à l'échelle de l'école ou au-delà.*

#### **Surinformation et désinformation**

Les jeunes peuvent être submergé·e·s par des informations ou confronté·e·s à des fake news, rendant difficile le développement d'un esprit critique. *Exemple : Des rumeurs se propagent rapidement sur un élève ou un événement, causant des conflits ou des malentendus.*

#### **Effet de comparaison sociale**

Les réseaux sociaux exacerbent les comparaisons entre jeunes, notamment à travers des contenus idéalisés. *Exemple : En voyant des publications de pairs voyageant ou atteignant des succès, certain·e·s jeunes peuvent ressentir de l'insécurité ou une perte d'estime de soi.*



**Les jeunes ressentent souvent la nécessité de publier des contenus qui génèrent des likes, des commentaires et des partages, pour se sentir validés.**



**Une vidéo embarrassante d'un·e élève partagée en boucle devient une source de moquerie à l'échelle de l'école ou au-delà.**



## Analyse de séquences : Les réseaux sociaux et le buzz dans Belle

Pour comprendre la notion de buzz, nous prendrons pour exemple une série de séquences situées au début du film. Nous commencerons par la séquence où Suzu se matérialise pour la toute première fois dans U et teste ses facultés de chant.

### **Le monde de U : une représentation amplifiée des réseaux sociaux**

U est un monde numérique où chaque utilisateur·trice peut créer un avatar basé sur ses caractéristiques biométriques, et où la notoriété dépend fortement de la visibilité et des interactions (likes, commentaires, partages).

00:16:59

L'ascension de Belle, l'avatar de Suzu, illustre comment une personne peut devenir virale en un instant, mais aussi être soumise à un jugement collectif intense. Un exemple concret de séquence dans le film se situe à la 15e minute, lorsque Suzu entre dans U et commence à chanter quelques mélodies.

00:17:09

Au début, les membres de U ne prêtent pas attention... voire ne posent aucun regard et continuent leur chemin. Cependant, un des avatars commence à prêter l'oreille et pose son regard sur Belle qui chante : elle continue de chanter, se libère peu à peu, prenant conscience que U lui offre la possibilité d'être



00:17:37

pleinement qui elle souhaite être.

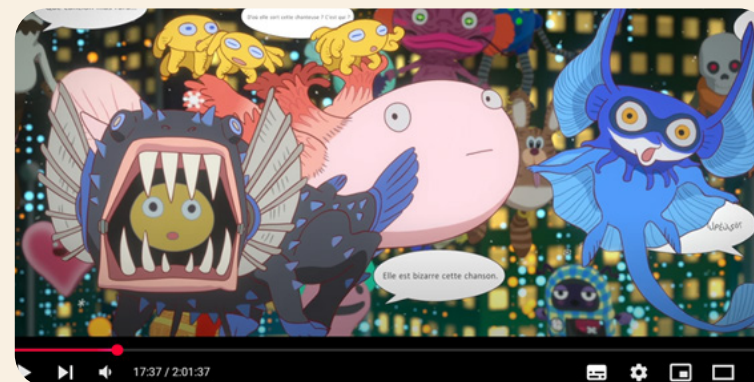
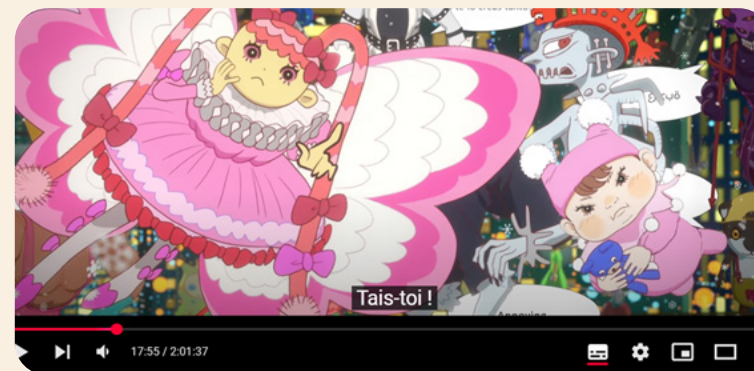
Puis, un avatar de la communauté pose son regard. Puis deux, puis trois... et des remarques, certes négatives dans un premier temps, commencent à se faire entendre.

Mais Belle continue de chanter et ne prête aucune attention aux remarques. À la fin de la chanson, les membres de U se dispersent et continuent leurs occupations.

Cette séquence, au début du film, reflète les mécaniques des réseaux sociaux comme Instagram, TikTok ou YouTube, où l'algorithme favorise les contenus qui créent de l'engagement, qu'il soit positif ou négatif. Si nous traduisons cela dans une application concrète sur les réseaux sociaux :

- Belle qui chante représente le principe de poster une vidéo sur les réseaux sociaux ;
- Les avatars représentent les utilisateurs·trices des plateformes ;
- La notion de l'engagement se situe au moment où les avatars commencent à poser une opinion sur la prestation de Belle, que l'on pourrait traduire par le principe de laisser des commentaires sous les vidéos.

L'engagement positif ou négatif permet à l'algorithme d'un réseau social de détecter si le post en question est considéré comme populaire. Si une multitude de personnes interagit, il le détecte et décide



d'accroître sa diffusion à un plus grand nombre d'utilisateurs·trices. C'est ainsi que Belle a progressivement créé deux communautés autour d'elle : celles et ceux qui ne l'apprécient pas et celles et ceux qui la soutiennent.

« **Tais-toi !** »  
« **Elle est trop bizarre !** »  
« **Arrête de minauder !** »  
« **Elle n'est pas moche, mais bon...** » « **Elle a plein de taches de rousseurs haha !** »  
« **Ooh dégoue !** »

### **Le buzz autour de Belle**

Suzu, dans la peau de Belle, va rapidement devenir une star mondiale grâce à sa voix, mais cette notoriété s'accompagnera d'une énorme pression sociale. Comme expliqué précédemment, certain-es admirent Belle comme une idole, tandis que d'autres la critiquent ou remettent en question sa sincérité.

Pour comprendre la naissance de Belle par le buzz, poursuivons la séquence.

00:18:47

Dans la séquence qui précède la révélation de la viralité de sa performance, nous voyons que Suzu s'attriste de constater que peu de personnes adhèrent à sa personnalité dans U le lendemain matin.

Elle s'étonne en disant : « *En fait, rien ne change jamais! Mais au moins, j'ai pu chanter ! Cela fait du bien !* ». Cela montre que l'objectif de Suzu est, au départ, de renouer avec le lien de sa passion, qui est le chant. Une passion qu'elle avait perdue à la suite d'un trauma présenté en début de film : la perte de sa maman.

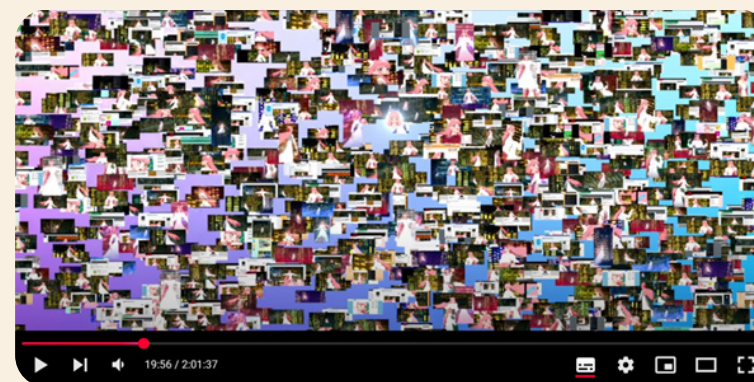
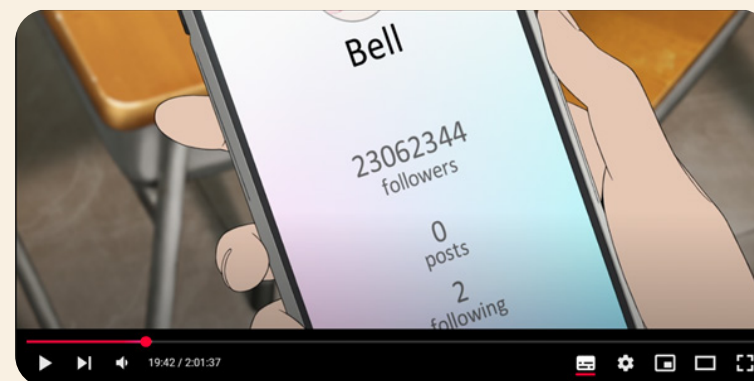
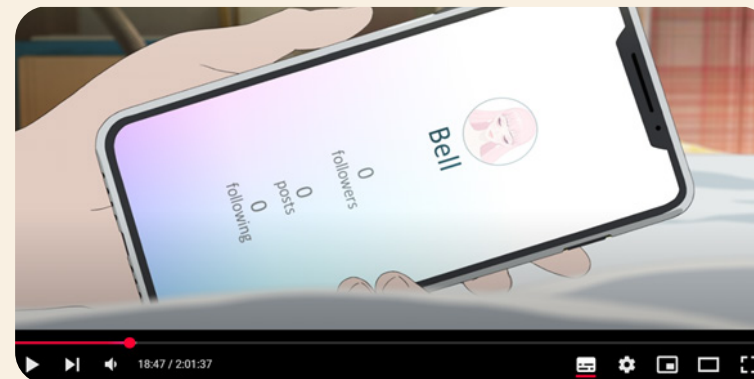
00:19:42

Nous la voyons ensuite vivre sa vie de manière tranquille, sans prise de tête.

Cependant, un matin, elle constate que son compteur d'abonné-es s'affole : Belle passe d'un compte U de 0 abonné-es à plusieurs millions.

00:19:56

On y découvre que beaucoup de membres de la communauté de U se sont approprié-es la chanson de Belle, réalisant plusieurs contenus autour d'elle,





00:20:11

comme des remix, des partages de sa performance, la revalorisant à leur image...

On assiste donc à un véritable coup de « *buzz* » : il fallait laisser le temps à la mécanique de U pour propulser la performance de Belle. Les commentaires positifs affluent :

00:20:28

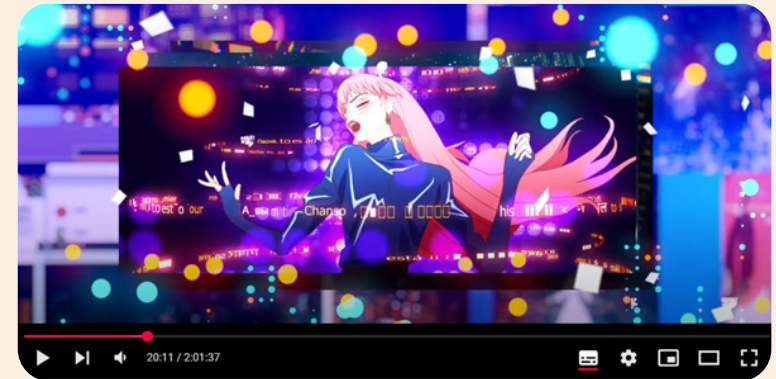
**« Wouah, je ne la connaissais pas ! », « Elle déchire ! », « Elle est bizarre, mais elle est pas mal ! », « Je l'aime tellement ! », « Les fringues de ouf ! », « Quelqu'un a des infos sur elle ? ».**

Cette séquence illustre l'un des mécanismes essentiels des réseaux sociaux : la transition de l'anonymat vers la construction d'une identité publique. Une personne ordinaire peut, par le biais de ces plateformes, acquérir une visibilité soudaine, voire une notoriété temporaire, lui permettant de développer une carrière ou de collaborer avec des marques dans le cadre de projets promotionnels.

Cette notion est tout de même fortement critiquée, car elle correspond aussi à l'appellation populaire du « **buzz de la culture du vide** », où des personnes anonymes peuvent créer un buzz par une simple phrase, un comportement, un geste...

Dans le cas de Belle, ce qui crée le buzz, c'est le talent qu'elle a pour le chant.

Mais au fur et à mesure du film, cela illustre comment des personnes deviennent des personnalités publiques



sur internet doivent constamment naviguer entre admiration et critique, souvent amplifiées de manière disproportionnée par les plateformes numériques.

00:21:28

### **Le buzz de Belle, contrôlé ou aléatoire ?**

Nous découvrons dans une séquence dédiée que le buzz de Belle est en réalité un buzz contrôlé par Eroh, sa meilleure amie.

En effet, on y apprend qu'Eroh, depuis sa chambre, a commandité le buzz autour de Belle : elle a créé un ensemble de contenus (nouveaux habits, nouveaux cheveux,...) pour susciter l'engagement auprès de la communauté de U. Et surtout, c'était une intention d'Eroh de faire monter la popularité de Belle sur la plateforme. Elle avait également prévu que Belle se fasse critiquer sur la plateforme de U.

Elle explique qu'il y a une partie qui la critique, mais qu'il y a surtout une partie qui l'adore, et que donc, Suzu doit apprendre à se détendre et à profiter de sa popularité.

Et surtout, Eroh rappelle que le secret de la popularité de Belle passe par U : « *Le génie de la technologie de partage corporel, c'est de révéler le potentiel de ses utilisateur-ices. Sans ça, tu n'aurais pas pu chanter à nouveau et tu serais encore là à pleurnicher comme une fillette !* » Cette séquence peut être sujette à débat avec le groupe de jeunes, car nous pouvons questionner les intentions d'Eroh envers Suzu, ainsi que les liens sociaux qui les unissent.

00:30:45



## **L'heure est au débat**

Quelques questions pouvant orienter le débat sur le rôle du personnage d'Eroh

- Sa meilleure amie souhaite-t-elle du bien à Suzu ?
- Quelle est finalement la part de responsabilité d'Eroh dans le buzz de Belle ?
- Le buzz autour de Belle est-il donc un buzz aléatoire ou contrôlé ?
- Le buzz autour de Belle est-il positif ou négatif ?
- Que pensez-vous de l'attitude d'Eroh ? A-t-elle un lien avec le buzz de Belle ? Aurait-elle dû faire autrement pour aider son amie dans son émancipation ?

### **Le buzz négatif : la chasse autour de Dragon**

Pour illustrer la notion de buzz négatif, la séquence où Dragon devient la cible d'une chasse collective est une critique directe de ces dynamiques sur les réseaux sociaux.

Le point de départ en termes de séquence se situe au moment où nous voyons Dragon se faire poursuivre lors du concert en direct de Belle. Par la suite, cela s'étend tout au long du film et devient l'un des arcs narratifs centraux.

### **Les mécaniques du buzz dans U : viralité et superficialité**

L'un des points qui contribue au succès de Belle sur la plateforme U et qui l'amène à avoir son propre concert, c'est la construction de l'enveloppe de son avatar. Des vêtements élégants, des cheveux soignés, un maquillage parfait...

D'un point de vue positif, nous pouvons dire que cela incarne le slogan de U : « *Révélez votre potentiel* ». Si une personne souhaite se rendre plus belle, au final, qui sommes-nous pour

en juger ? Ce point fait partie de la notion d'émancipation personnelle.

Cependant, d'un point de vue négatif, nous remarquons que les utilisateurs-trices de U sont rapidement attiré-e-s par les polémiques ou les contenus dits « *spectaculaires* », ce qui met en lumière le penchant négatif du slogan de la plateforme : la superficialité de l'attention collective sur les réseaux sociaux.

En effet, le réalisateur rédige une critique acérée des plateformes qui, de nos jours, prônent la culture du « *parfait être* » : montrer une famille parfaite, une maison parfaite, des voyages parfaits...

L'aspect naturel sur les réseaux sociaux, cela n'existe pas. Dans le cas du personnage de Dragon, ce dernier est jugé uniquement sur ses actions visibles dans U, sans que personne ne cherche à connaître son histoire réelle. Cela illustre comment la viralité peut écraser la nuance et la réflexion.



*Belle, le plein potentiel de Suzu.*

# Conclusion

En conclusion de cette partie autour du buzz, nous pouvons observer 3 messages clés sur la thématique du buzz dans Belle :

## **1. La dualité du buzz : opportunité et danger**

Le film montre que le buzz peut être une opportunité pour s'exprimer (comme dans le cas de Belle, qui partage son art et touche des millions de personnes), mais aussi un danger lorsqu'il se retourne contre un individu ou devient incontrôlable (le cas de Dragon).

## **2. L'impact émotionnel du buzz sur les individus**

La notoriété de Belle pousse Suzu à s'interroger sur sa véritable identité et son besoin de reconnaissance dans son quotidien. Cela reflète les questions que se posent de nombreuses personnalités publiques sur les réseaux sociaux : jusqu'où aller pour plaire ou pour rester visible ?

De même, Dragon subit une énorme pression négative, amplifiée par la viralité de la chasse à son encontre. Cela souligne l'impact émotionnel que peut avoir une exposition médiatique, surtout lorsqu'elle est associée à du harcèlement.

## **3. La manipulation des foules à des fins personnelles**

Justin, qui se positionne comme un justicier de U, utilise le buzz autour de Dragon pour renforcer son propre statut et asseoir son pouvoir. Cette dynamique critique la manière dont certaines figures publiques ou groupes exploitent les conflits en ligne pour leur propre bénéfice, souvent au détriment des cibles.



# L'heure est au débat

## **1. Le buzz est-il toujours positif ?**

o Dans quelle mesure une exposition massive sur les réseaux sociaux peut-elle être un avantage ou un fardeau ?

o Le buzz est-il un objectif en soi, ou faut-il chercher des moyens plus authentiques de toucher un public ?

## **2. Comment éviter les dérives de la culture du buzz ?**

o Les plateformes numériques devraient-elles mieux réguler les contenus polémiques pour éviter les dynamiques toxiques ?

o Comment apprendre aux utilisateurs.trices à être plus critiques face aux tendances virales et à ne pas participer à des lynchages publics ?

## **3. Le buzz, reflet de nos valeurs collectives ?**

o Pourquoi les contenus polémiques ou négatifs attirent-ils souvent plus d'attention que les contenus constructifs ou éducatifs ?

o Nos comportements en ligne reflètent-ils nos véritables valeurs, ou sont-ils influencés par les algorithmes ?

## **4. La responsabilité des figures publiques dans le buzz**

o Suzu, en tant que Belle, doit-elle intervenir dans la chasse au Dragon, sachant que cela pourrait affecter son image publique ?

o Dans quelle mesure les influenceurs et créateurs de contenus sont-ils responsables de l'impact de leurs actions sur les réseaux sociaux ?

## **5. Vos propres questions**

*Notez ici vos propres questions pour votre débat.*



# Les réseaux sociaux, place publique à la liberté d'expression, à la liberté d'être soi

**Dans Belle, les réseaux sociaux jouent un rôle essentiel pour explorer la liberté d'expression, qu'elle concerne la pensée, l'identité ou les passions. Le film met en lumière les possibilités offertes par le numérique pour s'exprimer librement, tout en exposant les limites et les risques de cette liberté dans un environnement social où les jugements et les pressions sont omniprésents.**

## 2.1 Définitions

*Que veut dire le terme de place publique sur les réseaux sociaux?*

Elle fait référence à cette idée que les plateformes telles qu'Instagram, Tiktok, X, etc., sont des espaces numériques où les individus peuvent échanger, discuter, débattre, comme ils le feraient dans un espace public physique. Cela inclut des discussions sur des sujets d'actualité, des opinions personnelles, des causes sociales, ou encore des interactions culturelles.

Yves Collard, dans son article de mai 2012 pour *Média Animation*, explique que « *les réseaux sociaux numériques ressemblent aux lieux publics des transports en commun, aux cafés, aux parcs publics, aux galeries commerciales, aux plaines de jeux, aux salles de concerts, aux cours de récréation, ... Ce sont des lieux plus ou moins ouverts ou*

*fermés dans lesquels des relations se nouent et se dénouent, selon des règles, souvent non codifiées, propres aux lieux et aux groupes.* »<sup>1</sup>

Si l'article date d'il y a quelques années maintenant, l'application de cette définition n'a pas changé. En revanche, ce qui évolue avec le temps, c'est le caractère dit codifié des réseaux sociaux qui diffère de ceux des espaces publics physiques.

Encore aujourd'hui, sur les réseaux sociaux, bien que de nombreuses études et actions de sensibilisation soient réalisées à ce sujet, cette idée préconçue que les plateformes sont des espaces de libertés d'expression absolues existe toujours.

Et quand on dit « *absolues* », cela signifie que des individus s'estiment être en droit d'exprimer ce qu'ils veulent, quand ils le

<sup>1</sup> Média Animation : Réseaux sociaux, espaces publics comme les autres ? - 5 juillet 2012 Yves Collard

veulent et à qui ils le veulent, même si cela en vient à atteindre la personne.

### ***L'anonymat et l'effet de désinhibition***

En cause ? L'écran assure toujours une barrière et un bouclier de protection pour ces individus, car le principe de l'anonymat peut être adopté. L'anonymat crée une forme de désinhibition, c'est-à-dire une réduction des inhibitions sociales qui, dans le monde réel, régulent notre comportement.

L'individu se sent moins concerné par les conséquences sociales de ses actions (jugements des autres, normes sociales), ce qui peut l'encourager à dire ou faire des choses qu'il ne ferait pas dans un contexte face-à-face, donc dans un espace public physique.

De plus, sur les réseaux sociaux, la communication est souvent dépourvue d'émotions directes (pas de langage corporel, pas de contact visuel, etc.), ce qui peut rendre la personne en face de l'écran moins « *réelle* » ou « *humaine* ». Cela facilite le passage à l'attaque verbale ou à des propos haineux, car l'individu n'a pas à voir directement les émotions de la personne qu'il attaque.

Les interactions en ligne sont souvent plus éphémères et moins vérifiables que dans la réalité. Cela diminue la peur des conséquences immédiates ou de la réprobation sociale, car les personnes peuvent avoir l'impression qu'elles échapperont aux conséquences de leurs actes (par exemple, en

supprimant rapidement leurs messages ou en utilisant de faux profils). Cette illusion de protection favorise les comportements agressifs ou inappropriés.

### ***La distance émotionnelle***

La barrière qu'est l'écran permet également de créer une distance émotionnelle. En étant derrière un écran, les individus peuvent oublier que l'autre personne est réelle, avec des sentiments et des expériences humaines.

Cette déconnexion permet aux gens de se concentrer davantage sur ce qu'ils veulent exprimer, sans prendre en compte l'impact émotionnel que leurs mots peuvent avoir sur la personne ciblée.

C'est ce qui fait que des dérives telles que le cyberharcèlement existent et que le manque d'empathie peut persister. La communication médiée par l'écran ne permet pas de capter l'empathie que l'on pourrait avoir en face-à-face. Par conséquent, certains comportements se relâchent, et l'agressivité ou la méchanceté deviennent plus faciles à exprimer.

## Analyse de séquences

### **La liberté de partager ses passions**

À travers U, Suzu découvre un espace où elle peut s'exprimer pleinement, notamment en chantant. Contrairement au monde réel, où elle se sent bloquée par son traumatisme et sa timidité, U lui permet de dépasser ses peurs et de révéler une partie d'elle-même qu'elle n'ose plus montrer.

Cette dualité reflète le rôle des réseaux sociaux pour de nombreuses personnes, en particulier les jeunes, qui trouvent dans ces espaces une opportunité de partager leurs passions (musique, art, écriture) avec un public plus large. Les réseaux sociaux peuvent offrir cet espace de catharsis pour ceux qui souhaitent exprimer leur douleur ou leurs passions, à condition qu'ils soient préparés aux conséquences de cette visibilité.

### **L'exploration de l'identité personnelle**

L'avatar de Belle représente une facette idéalisée de Suzu, une version d'elle-même qu'elle souhaite devenir: confiante, talentueuse et admirée.

Les réseaux sociaux offrent un espace pour explorer différentes facettes de son identité, **mais cela pose aussi des questions** : cette représentation en ligne est-elle sincère ou façonnée par les attentes des autres ?  
*Exemple dans U : Belle est acclamée pour sa voix, mais Suzu doit faire face à la question de sa véritable identité lorsque son anonymat est menacé.*



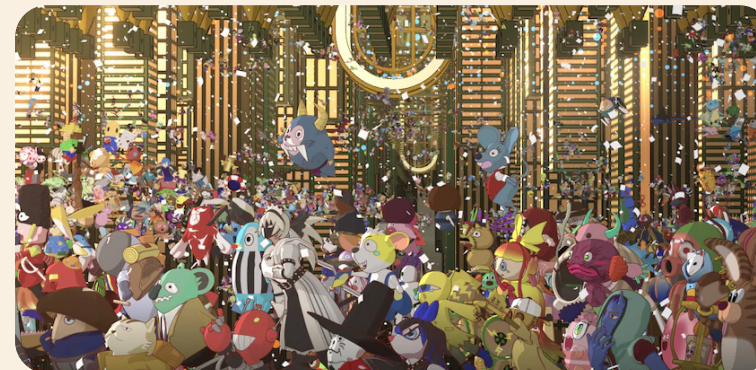


### ***La liberté de pensée et ses limites***

U est un lieu où les utilisateurs peuvent exprimer leurs opinions, mais cette liberté s'accompagne de la critique et du jugement collectif. *Par exemple, Justin et ses partisans prétendent défendre la justice dans U, mais ils utilisent leur influence pour imposer leur vision et réduire au silence ceux qui ne correspondent pas à leurs normes.* Cela pose une question importante : dans quelle mesure la liberté d'expression peut-elle réellement être respectée lorsqu'elle se confronte aux dynamiques de pouvoir des réseaux sociaux ?

Dès lors, des tensions entre liberté et pression sociale peuvent survenir. Entre l'expression de sa véritable identité et les attentes des autres, une personne sur les réseaux sociaux peut se retrouver dans un conflit intérieur. Que dois-je faire ? Que dois-je incarner ? Qui dois-je satisfaire ? Moi-même, ou la communauté qui me suit ? Où est la limite de ma propre opinion personnelle ? *Par exemple, dans le film, Suzu, en tant que Belle, doit naviguer entre sa propre envie de chanter librement et les attentes de son immense public, qui souhaite à tout prix la revoir venir sur scène après l'attaque de Dragon.*

Tout au long du film, la communauté attend de la revoir chanter, ce qui génère chez Suzu une anxiété grandissante, d'autant plus qu'elle se retrouve coincée par Justin, qui cherche à révéler son identité. Cela reflète une tension commune sur les réseaux sociaux : rester authentique ou se conformer à ce que le public attend pour conserver sa popularité.



# L'heure est au débat

## **1. Les réseaux sociaux permettent-ils une véritable liberté d'expression ?**

o Peut-on vraiment s'exprimer librement sur les réseaux sociaux, ou cette liberté est-elle limitée par la peur du jugement ou des algorithmes ?

## **2. Comment préserver son authenticité sur les réseaux sociaux ?**

o Est-il possible de partager sincèrement ses passions et son identité tout en répondant aux attentes de son public ?

## **3. La liberté d'expression sur les réseaux sociaux doit-elle être encadrée ?**

o Quand la modération ou les jugements collectifs deviennent-ils nécessaires pour éviter les abus, et quand limitent-ils excessivement la liberté individuelle ?

## **5. Comment les individus peuvent-ils naviguer dans un espace numérique tout en préservant leur identité et leur bien-être, sans succomber à la tentation de la validation ou de l'isolement ?**

## **4. Les avatars et les réseaux sociaux favorisent-ils une meilleure compréhension de soi ?**

o La création d'un avatar ou d'une identité en ligne aide-t-elle à mieux se connaître, ou cela nous éloigne-t-il de notre véritable nature ?

## **5. Vos propres questions**

*Notez ici vos propres questions pour votre débat.*

# Les réseaux sociaux : les raids numériques et la justice sociale

Dans le film, le concept de « raid numérique » (ou « raid collectif numérique ») n'est pas explicitement mentionné. Mais certaines scènes illustrent des dynamiques très proches de ce phénomène.

Pour Jeune Et Citoyen, tout l'arc narratif dédié à la chasse envers Dragon par Justin est un exemple de raid collectif numérique, de vigilantisme et de justice sociale

## 3.1 Définition

Un **raid numérique** désigne une action coordonnée par un groupe d'individus sur les réseaux sociaux ou dans un espace numérique pour cibler une personne ou une communauté. Cette pratique peut inclure du harcèlement massif, la diffusion de contenus malveillants, ou encore des tentatives de discréditer ou de faire taire quelqu'un.

Cela peut inclure l'envoi massif de messages, la diffusion de contenus malveillants, ou des campagnes de discrédit. Ces raids peuvent être déclenchés par un simple désaccord, une opinion controversée ou une action mal interprétée. Les raids numériques sont amplifiés par des outils comme :

- **Les réseaux sociaux** : Twitter, Instagram, TikTok ou Facebook permettent une mobilisation rapide grâce aux hashtags ou aux publications virales.

- **Les plateformes de streaming ou de jeux** : Les raids peuvent viser un·e streameur·euse ou un·e joueur·euse pour des raisons variées (jalousie, divergence d'opinion, discrimination).

## 3.2 Exemples clés de ce que des jeunes peuvent vivre sur les réseaux sociaux

### 1. Harcèlement de masse

Une jeune personne partage une vidéo ou un post qui devient viral. Si le contenu est critiqué ou mal perçu, cela peut entraîner une vague de commentaires insultants ou menaçants. *Par exemple, une adolescente partageant un avis sur un sujet polémique peut se retrouver ciblée par des centaines de messages haineux.*

### 2. Effet de groupe et humiliation publique

Un faux pas ou un moment gênant capturé en vidéo peut être partagé massivement, transformant une

erreur en spectacle public. Ce type de contenu peut devenir viral et engendrer un raid, même si la personne n'avait pas d'intention malveillante.

### **3. Doxing (exposition des informations personnelles)**

Des utilisateur·rice·s malintentionné·e·s dévoilent les informations privées d'une personne (adresse, école, numéro de téléphone) dans le cadre d'un raid, mettant la cible en danger dans la vie réelle.

### **4. Diffusion de rumeurs ou de fake news**

Une rumeur infondée peut être amplifiée par un groupe de personnes, créant une pression sociale insupportable pour le ou la jeune concerné·e. *Par exemple, un adolescent pourrait être accusé à tort de comportements qu'il ou elle n'a pas eus, entraînant un rejet ou une stigmatisation.*

### **5. Marginalisation des différences**

Les jeunes ayant des passions, des styles de vie ou des opinions minoritaires peuvent être pris·es pour cible. *Par exemple, un·e jeune qui publie des vidéos sur un hobby peu commun peut devenir cible de moqueries organisées en ligne.*

## **Analyse dans le film**

Pour comprendre la notion de raid numérique, penchons-nous sur le personnage de Justin et ses compatriotes.

Le personnage de Justin incarne le concept de vigilantisme

numérique : il prend la justice en main via les réseaux sociaux pour punir ceux qu'il perçoit comme coupables. Cela soulève des questions sur le rôle des plateformes dans la gestion de la justice et sur les limites de l'autodéfense.

Dans le cas du film et de la dynamique de la plateforme U, nous remarquons qu'il n'y a aucune règle ni de loi qui la structure. La question que l'on se pose est : d'où viennent Justin et ses membres ? Comment a-t-il été nommé ? S'est-il auto-proclamé ?

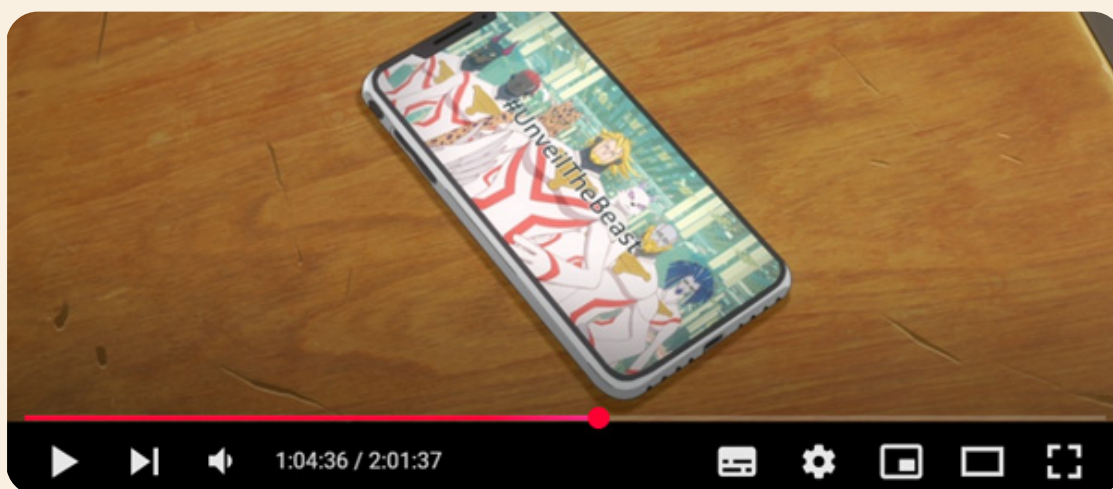
Malheureusement, le film nous laisse dans le flou, et les suppositions sont inévitables. Des débats ne peuvent qu'être émis. Cela tombe bien, car c'est tout l'objectif de ce dossier pédagogique.

Durant tout le film, Justin se lance dans des actions violentes et extrajudiciaires pour venger ce qu'il considère comme des injustices faites à Dragon. Il incarne ce danger qui découle de l'idée de justice personnelle, où l'absence de règles et de vérification engendre des conflits et des malentendus.

De manière concrète, dans U, Justin et ses partisans incarnent une forme de raid numérique : en utilisant leur influence et leur pouvoir (grâce à des outils comme le «laser de vérité»), ils mobilisent un grand nombre d'utilisateurs pour traquer et discréditer Dragon.

Cet acharnement collectif illustre la dynamique suivante : un groupe





cible une personne perçue comme différente ou menaçante, souvent sans chercher à comprendre son histoire ou ses motivations.

La chasse de Dragon montre également comment les raids peuvent être justifiés sous prétexte de «justice» ou de «protection», mais se transforment en actes oppressifs. Le lien avec le concept du cyberharcèlement est direct : Justin participe à l'amplification des attaques contre Dragon, illustrant comment les actions de vengeance sur Internet peuvent rapidement dégénérer. Le vigilantisme numérique est souvent un terreau fertile pour le cyberharcèlement.

***L'impact émotionnel sur les cibles***  
Dragon, qui représente un utilisateur vulnérable et marginalisé (lié au jeune Kei dans le monde réel et qui subit des violences infantiles), subit une pression intense qui renforce son isolement, notamment dans son château.

Cela reflète ce que de nombreuses cibles de raids numériques ressentent : une perte de contrôle,

une atteinte à leur dignité et une peur constante d'être exposées ou harcelées.

En dehors du film, dans ce que nous pouvons observer sur les dynamiques des réseaux sociaux actuelles, cette pression peut conduire à des conséquences graves, comme l'anxiété, la dépression ou même des comportements autodestructeurs.

### ***Le rôle des spectateurs et l'effet de masse***

Le film montre aussi la puissance des spectateurs passifs dans ces situations. Lorsque Justin mobilise les foules contre Dragon, de nombreux utilisateurs suivent le mouvement sans se poser de questions, amplifiant ainsi le harcèlement.

Il n'y a aucune séquence qui démontre que les avatars et les personnes à l'arrière sont dotés d'un esprit critique.

Cela met en lumière un aspect clé des raids numériques : le pouvoir des masses et l'absence de réflexion critique ou de prise de recul de la part des participant-e-s.



# L'heure est au débat

## **1. Les raids numériques: une justice ou une oppression ?**

o Dans quelles situations les actions collectives sur Internet sont-elles légitimes (ex. dénoncer une injustice) et quand deviennent-elles abusives ?

o Faire justice soi-même sur les réseaux sociaux est-il acceptable ? Quelles en sont les conséquences ?

o Peut-on réellement punir quelqu'un pour des actions perçues comme mauvaises, sans avoir tous les éléments de contexte ?

## **2. Comment éviter l'effet de masse ?**

o Pourquoi les foules en ligne suivent-elles souvent sans questionner, et comment encourager une réflexion critique face aux appels à la mobilisation ?

## **3. Quels sont les impacts psychologiques des raids numériques ?**

o Comment protéger les jeunes et les utilisateur.trice.s vulnérables face à ces pratiques ? Quels outils peuvent être mis en place pour prévenir ou contrer les raids ?

## **4. Quelle responsabilité pour les plateformes numériques ?**

o Les réseaux sociaux doivent-ils modérer plus activement les appels aux raids ? Quelles limites peuvent être posées sans entraver la liberté d'expression ?

## **5. La communauté peut-elle devenir un soutien ?**

o Dans Belle, Suzu décide finalement de tendre la main au Dragon/Kei, brisant le cycle de haine et de méfiance. Comment les utilisateur.trice.s peuvent-ils/elles devenir des soutiens au lieu de participer à la violence en ligne ?

## **6. Comment les individus peuvent-ils naviguer dans un espace numérique tout en préservant leur identité et leur bien-être, sans succomber à la tentation de la validation ou de l'isolement ?**

o Dans Belle, Suzu décide finalement de tendre la main au Dragon/Kei, brisant le cycle de haine et de méfiance. Comment les utilisateur.trice.s peuvent-ils/elles devenir des soutiens au lieu de participer à la violence en ligne ?

# Les réseaux sociaux et les influenceurs

**Dans le film, bien que les personnages principaux ne soient pas des « influenceurs » au sens traditionnel du terme, la plateforme U elle-même reflète la dynamique des réseaux sociaux où des individus créent des communautés et exercent une forme d'influence sur les autres à travers leurs actions et leur image. Cette influence est un mélange d'authenticité et de construction d'une image idéalisée.**

**Les influenceurs** sont des figures qui exercent un pouvoir considérable sur les plateformes sociales, influençant les comportements, les opinions et même les choix de vie de leurs abonnés.

Dans cette partie, aucune réelle séquence ne peut être analysée de manière concrète pour illustrer ce concept. Elle fait plutôt partie d'un ressenti général dans le film, observé à travers des liens et les attitudes des personnages.

## 4.1 Définition

**Les influenceurs** sont des individus dont le statut juridique dépend de l'activité économique réalisée sur les réseaux sociaux.

Un influenceur exerce principalement une activité économique de vente et de promotion de produits dans différents secteurs, par le biais de collaborations avec des marques connues ou de plus petite taille.

Ces produits peuvent provenir de secteurs variés, comme la

cosmétique, le sport, etc.

Pour vendre, l'influenceur exploite une variété de formats, tels que les vidéos, les podcasts, les images et même les livestreams, afin de captiver et d'interagir avec son audience.

Cette diversification permet aux influenceurs de toucher une audience plus large et de répondre aux préférences variées des consommateurs, mais aussi et surtout de leurs followers.

*Par exemple, « un influenceur peut partager une recette culinaire à travers un article de blog détaillé, une vidéo « tuto » sur YouTube, et des stories Instagram en temps réel, offrant ainsi plusieurs points de contact pour engager ses abonnés. » – Kolsquare*

Pour l'agence européenne de marketing d'influence Kolsquare, « *Les influenceurs ne sont plus seulement des figures « populaires » sur les réseaux sociaux ; ils sont des entrepreneurs, des créateurs*

*de contenus et des spécialistes du marketing digital qui jouent un rôle déterminant dans les stratégies de communication des marques. »<sup>1</sup>*

D'un point de vue juridique, en tant que professionnels du digital et de la création de contenus, les influenceurs doivent naviguer dans ce cadre souvent en évolution, qui exige une vigilance constante et une connaissance approfondie des réglementations en vigueur.

Ainsi, être influenceur, bien qu'encore sujet à controverse, est aujourd'hui reconnu comme un métier dans un cadre juridique qui continue de se construire. C'est un métier tout comme celui de boulanger, fromager, vendeur-se, ou chef-fe d'entreprise. Mais quel est le lien avec le film Belle ?

<sup>1</sup> Kolsquare : Le pouvoir de l'influence : exploration de la définition d'un influenceur - 12 août 2024

## Analyse dans le film

Les influenceurs dans U ne sont pas seulement des créateurs de contenu, mais des modèles qui suscitent des émotions, des réactions et des comportements chez les autres.

Cela reflète la manière dont, dans notre société actuelle, certains influenceurs exercent un pouvoir immense en contrôlant des narratifs, en influençant les choix de consommation et en modifiant la perception de soi de leurs abonnés.

Suzu, par exemple, se construit comme une sorte d'influenceuse dans le monde numérique de U.

Sous son avatar, bien qu'elle n'exerce aucune activité économique, elle capte l'attention de milliers d'utilisateurs et devient un modèle de succès, de beauté et de talent. Cela l'amène à se confronter à la pression de devoir maintenir cette image et de toujours être à la hauteur des attentes des autres.

Dragon, lui, en tant que personnage mystérieux et charismatique, influence également les autres dans le monde virtuel, bien que son image soit entachée par les rumeurs et les spéculations qui le réduisent à un stéréotype. Cela montre comment la perception des autres, alimentée par les rumeurs, peut faire de quelqu'un une figure influente malgré lui.

Nous pouvons aussi citer le personnage de Peggy Sue, concurrente directe de Belle. Elle est l'un des exemples types d'influenceuses, avec une communauté active qui la soutient. Elle exerce son influence pour discréditer Belle lorsqu'elle se sent menacée.

### **Le rôle des influenceurs dans la construction de l'image de soi**

Les influenceurs contribuent activement à la construction de normes sociales et à la création de modèles idéalisés, qu'il s'agisse de beauté, de mode, de réussite personnelle ou de valeurs.



***Le personnage Peggy Sue représente l'archétype de l'influenceuse artistique sur les réseaux sociaux.***

Sur les réseaux sociaux, l'image de soi est souvent façonnée par ce que l'on voit chez les autres, notamment chez ceux qui ont un large public.

Suzu, en tant que Belle, vit la pression de l'image idéale. Elle représente ce que beaucoup de jeunes cherchent à être dans le monde numérique : talentueuse, belle, admirée. Cependant, cette quête d'image parfaite est également une source de mal-être et d'anxiété.

La plateforme U est peuplée de nombreux avatars qui jouent tous un rôle d'influence, et il devient difficile de discerner la frontière entre l'authenticité et l'image projetée.

Cela rappelle la pression exercée par les influenceurs réels qui montrent souvent une version retouchée de la réalité.

### ***Liens avec le cyberharcèlement et la quête de validation***

Les influenceurs peuvent être à l'origine de certains phénomènes de cyberharcèlement, car leur popularité peut engendrer des critiques sévères ou des attaques personnelles. Leur capacité à attirer une grande attention peut aussi les exposer à des commentaires malveillants ou à des comportements toxiques.

Le rôle des abonnés est également important. En effet, comme les avatars de U, les abonnés d'un influenceur jouent un rôle actif en validant ou en condamnant l'image qu'ils reçoivent.

Cela crée une dynamique de pouvoir où l'influenceur est à la fois un modèle et un réceptacle des jugements externes. Les critiques peuvent rapidement devenir violentes en ligne, alimentant des phénomènes de cyberharcèlement.

# L'heure est au débat

**1. Les influenceurs ont-ils une responsabilité dans la manière dont ils façonnent l'image de soi des jeunes ?**

**2. La quête de validation sur les réseaux sociaux, exacerbée par les influenceurs, contribue-t-elle à un mal-être chez les jeunes ?**

**3. Les influenceurs peuvent-ils être des modèles positifs, ou leurs actions sont-elles souvent basées sur la superficialité et la performance ?**

**4. Les influenceurs ont-ils une influence sur la manière dont les jeunes gèrent leur identité en ligne ?**

**5. Vos propres questions**

*Notez ici vos propres questions pour votre débat.*

## **5. Vos propres questions (suite)**

*Notez ici vos propres questions pour votre débat.*

## **Chapitre 2**

# **Le cyberharcèlement**





***«Toute société peut être  
déstabilisée par la haine et  
la violence par ceux qui font  
passer leurs intérêts au-  
dessus de ceux des autres.»***

***- propos du personnage  
Justin, le justicier***

Vous l'aurez compris à travers les premiers chapitres de ce dossier : le cyberharcèlement est l'un des thèmes centraux du film, où le monde numérique de U devient à la fois un espace de liberté et un lieu de violence.

Nous avons déjà commencé à établir des liens avec la thématique du cyberharcèlement en abordant le buzz et le raid numérique.

À travers plusieurs personnages et situations, le film explore les différentes formes de harcèlement en ligne et leurs impacts sur les individus, tout en mettant en lumière les dangers d'un espace numérique où les comportements abusifs peuvent prospérer sous l'anonymat. Cette thématique, particulièrement prégnante dans la société contemporaine, résonne avec les expériences vécues par de nombreux jeunes, qu'ils soient cibles ou témoins de cyberharcèlement.

## 1

# Définition d'être cible de cyberharcèlement

**Le film Belle permet d'introduire les dynamiques liées au cyberharcèlement. Pour rappel, voici la définition que nous employons chez Jeune Et Citoyen :**

On parle de cyberharcèlement lorsqu'une ou plusieurs personnes utilisent, de manière délibérée et répétée dans le temps, les moyens de communication numériques pour porter atteinte à l'intégrité morale d'une personne, qui ne peut pas facilement se défendre seule. Le cyberharcèlement se pratique via les téléphones portables, messageries instantanées, forums, tchats, jeux en ligne, mails, réseaux sociaux, sites de partage de photographies, blogs, etc.

Nous tenons également à souligner que chez Jeune Et Citoyen, nous n'employons plus le terme "**victime**" mais "**cible**" pour insister sur le fait que ce sont des individus qui subissent des violences.

Nous rappelons également que le cyberharcèlement ne concerne pas uniquement les jeunes : les adultes peuvent aussi harceler les jeunes, et ces actions peuvent se produire également entre adultes. Le cyberharcèlement concerne tout le monde.

## **Les différentes formes de cyberharcèlement**

Le cyberharcèlement peut prendre plusieurs formes de violences, que l'on appelle communément des cyberviolences. En fonction des cas, certaines peuvent être condamnées. Voici quelques formes particulièrement connues<sup>1</sup> :

- **Slut-shaming** : pratique qui touche particulièrement les jeunes filles et qui consiste à blâmer et à déconsidérer celles dont l'apparence, la tenue vestimentaire, le maquillage, l'attitude voire les comportements amoureux et sexuels, qu'ils soient réels ou supposés, ne correspondent pas aux normes sexuées en vigueur dans leurs groupes d'appartenances.
  - **Body-shaming** : (terme anglais qui peut se traduire par l'expression de honte corporelle) concerne toute expression en ligne qui vise à disqualifier, à stigmatiser, à marginaliser une personne ou un groupe de personnes, en raison du physique ou de l'apparence.
  - **Sexting** : consiste à envoyer ou recevoir des messages textuels qui sont sexuellement suggestifs ou explicites (textos, messageries instantanées, etc.) avec un/une partenaire (occasionnel ou régulier), principalement par l'intermédiaire d'un téléphone portable. Des photos ou vidéos peuvent également être attachées à ces échanges personnels.
  - **Flamming** : consiste en une série de messages hostiles et insultants en ligne qui s'adressent à une personne ou un groupe de personnes et touchent à leur intégrité physique ou psychique.
  - **Doxing** : pratique qui vise à rechercher et collecter depuis des sources ouvertes, des données et des informations personnelles relatives à un individu puis à les publier en ligne à son insu dans le seul but de lui nuire (intimidation, humiliation, menace, etc.).
  - **Happy slapping ou vidéo de lynchage** : humiliation qui vise à filmer l'agression d'une personne avec son téléphone portable puis à la diffuser sur internet via les réseaux sociaux, les plateformes vidéo ou de mobile à mobile.
  - **Revenge porn** : est entendu par pratique de revenge porn, tout contenu sexuellement explicite (photo, vidéo, enregistrement sonore, etc.) qui est publiquement partagé en ligne sans le consentement de la victime qui apparaît dessus
- Humiliation
  - Insultes
  - Et bien d'autres encore...

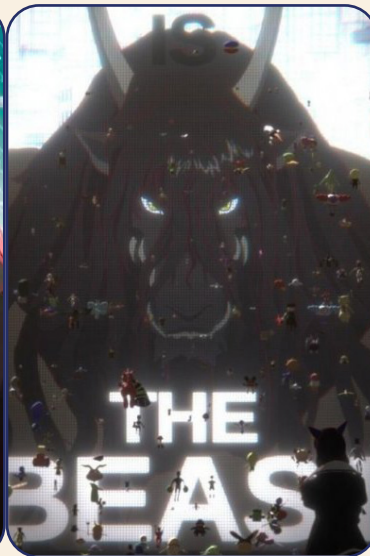
<sup>1</sup> L'ensemble des définitions provient du site CyberneticProject : <https://cyberneticproject.eu/fiches-techniques>

# Analyse par les personnages

Il existe différents moyens de comprendre les dynamiques du cyberharcèlement à travers l'analyse de différents personnages. Dans cette partie, nous analyserons comment cette problématique est mise en scène dans *Belle*, notamment à travers les interactions entre Suzu/Belle, Dragon/Kei, et Justin, et les messages que le film transmet à ce sujet. Ces trois personnages explorent différentes facettes du cyberharcèlement:



**La cible silencieuse (Suzu/Belle)**, qui subit les critiques tout en cherchant à se protéger.



**La cible marginalisée (Dragon/Kei)**, vulnérable et incomprise, qui devient l'objet d'une chasse collective.



**Le justicier oppressif (Justin)**, qui harcèle sous prétexte de défendre des valeurs ou la communauté.

Même si Belle, Dragon et Justin constituent les personnages principaux de l'arc narratif du film, il existe d'autres situations de cyberharcèlement, moins connues et peu discutées, que nous vous proposons d'analyser à travers certaines séquences dispersées tout au long du film.

Il s'agit des personnages secondaires, Peggy Sue, ainsi que de la séquence dédiée aux personnages de Jellinek, la dame au foyer modèle, et Fox, le footballeur américain.



**«Je veux chanter pour montrer qui je suis vraiment.»**

Suzu est une adolescente timide et fragile qui devient une personnalité forte à travers l'avatar de Belle dans le monde virtuel de U.

Bien qu'elle trouve initialement dans U un espace pour s'émanciper et s'exprimer en tant que chanteuse, elle n'échappe pas aux jugements, aux critiques et aux attaques violentes, qui incarnent différentes facettes du cyberharcèlement.

Cependant, cette montée en popularité attire immédiatement des critiques acerbes et des commentaires malveillants. Ces attaques prennent plusieurs formes, comme le bodyshaming, les spéculations, etc., avec des impacts concrets.

### **Les critiques sur son apparence et sa voix**

Nous avons analysé ce point dans la séquence dédiée au buzz sur Belle. Rappelez-vous : dès son

apparition publique dans U, Belle est jugée, non pas uniquement pour ses chansons, mais aussi pour son apparence virtuelle («*Elle a des tâches de rousseurs, beurk* »). Certains utilisateurs comparent son physique à celui d'autres avatars, critiquent son style ou remettent en question l'authenticité de sa voix.

Cependant, l'un des débats les plus courants sur cette thématique est la limite entre la liberté d'opinion personnelle/expression et le cyberharcèlement pur. Nous en parlons dans le chapitre dédié à ce sujet, notamment dans la section consacrée à la liberté de partager ses passions.

Pour Jeune Et Citoyen, ces remarques, bien que parfois voilées sous l'apparence d'une «*critique constructive* », reflètent une forme de harcèlement souvent vécue par les jeunes sur les réseaux sociaux, où les standards de beauté et les attentes culturelles sont amplifiés par les interactions en ligne.

Cela s'appelle du **bodyshaming**, un terme générique anglais désignant l'ensemble des attitudes et comportements hostiles qui stigmatisent et discriminent une personne, en dénigrant son apparence physique ou en blâmant certains critères corporels.

Même si chacun·e est libre de penser et d'exprimer ce qu'il souhaite, la limite est franchie lorsqu'une critique devient

destructive et atteint une personne de manière négative.

### **Le doute sur son identité réelle**

Une autre forme de harcèlement se produit lorsque certains utilisateurs de U commencent à spéculer sur la véritable identité de Belle. Cette obsession pour «*dévoiler* » qui elle est réellement illustre un phénomène courant sur les réseaux sociaux : la volonté de briser l'anonymat pour exposer une personne, souvent dans une démarche punitive ou intrusive.

Ce doute se retrouve aussi pour le personnage de Dragon/Kei : les deux protagonistes se retrouvent dans une position vulnérable, car elles sont constamment sous le regard scrutateur de milliers d'internautes, qui tentent de les identifier et de les juger dans le monde réel.

### **Les attaques collectives ou en meute**

Un autre moment marquant se produit lorsque Suzu est confrontée à une vague de commentaires négatifs après ses premières performances.

L'anonymat et la facilité de diffusion des critiques dans U amplifient les attaques, représentant bien les dynamiques de harcèlement collectif souvent observées sur les réseaux sociaux.

Cette séquence illustre comment les foules numériques peuvent se mobiliser rapidement pour cibler un individu, créant une pression insoutenable pour la cible.

### **Quel est l'impact du cyberharcèlement sur Suzu ?**

Ces moments de harcèlement affectent profondément Suzu. Bien qu'elle soit protégée par l'anonymat de son avatar, elle ressent pleinement le poids des critiques et des attaques, qui la renvoient à ses insécurités personnelles.

Son statut de star de U devient à la fois une bénédiction et une malédiction : si son avatar Belle lui permet d'exprimer sa passion pour le chant, il la place aussi sous le feu des projecteurs, exposée à la cruauté et aux jugements de masse.

Le harcèlement dont Suzu fait l'expérience reflète une réalité vécue par de nombreux jeunes dans nos sociétés modernes. Il met en lumière l'impact psychologique de ces dynamiques toxiques sur les réseaux sociaux, où les commentaires haineux, même anonymes, peuvent causer des dommages émotionnels considérables.

À travers le personnage de Suzu, le film montre comment le cyberharcèlement peut être une arme puissante pour faire taire ou fragiliser une personne, même dans un espace conçu pour célébrer la liberté d'expression.

Pourtant, Belle offre également une perspective d'espoir : en dévoilant sa véritable identité pour protéger Dragon, Suzu réaffirme son pouvoir personnel et démontre que l'authenticité et le courage peuvent triompher face à l'oppression numérique.



## Kei / Dragon



**«Je cache mes blessures pour survivre dans un monde cruel.»**

Dragon, ou Kei, adopte une double posture : celle de la cible, mais également celle d'un harceleur. Contrairement à Suzu/Belle, qui subit principalement des critiques liées à sa célébrité, Dragon est victime d'un harcèlement systématique basé sur son comportement perçu comme agressif et marginal.

Son avatar mystérieux et intimidant dans U attire autant l'attention qu'il suscite la méfiance et les attaques. Le cyberharcèlement dont il est victime révèle les dynamiques complexes de jugement collectif et de persécution en ligne, où la différence ou la provocation devient rapidement une cible.

### **La stigmatisation et le rejet collectif**

Dès sa première apparition dans U, Dragon est présenté comme une figure redoutée

et controversée. Ses actions agressives et son comportement imprévisible font de lui une cible facile pour les critiques et les jugements. Beaucoup de membres de U le qualifient de «monstre» ou d'élément nuisible au bon fonctionnement de la communauté, amplifiant son isolement et le rejet collectif dont il est victime.

Cette stigmatisation reflète une forme de cyberharcèlement répandue : le lynchage collectif basé sur des préjugés ou des comportements mal compris.

### **La traque et l'exposition publique**

Nous avons déjà abordé ce point dans différentes parties du document.

Pour résumer, Dragon est ce que l'on appelle une cible de doxing, qui consiste à exposer publiquement des informations personnelles pour humilier ou punir une personne. Cette pratique vise à intimider la cible. La traque met Dragon sous une pression constante, illustrant comment l'anonymat en ligne peut être brisé de manière abusive pour nuire à une personne.

### **Les attaques en meute**

À travers les actions de Justin et de nombreux utilisateurs de U, Dragon est victime d'un phénomène de harcèlement en meute. Les membres de U se rassemblent pour condamner et attaquer Dragon en ligne, utilisant des commentaires, des rumeurs et des accusations pour renforcer



une narration collective contre lui (nous l'avons analysé dans le cadre du concept de buzz négatif). Cette dynamique toxique reflète les campagnes de harcèlement en ligne où une personne devient un bouc émissaire, souvent sans possibilité de défense équitable.

### ***L'instrumentalisation de sa vulnérabilité***

Par la révélation de sa véritable identité et de ses motivations, la situation de Kei se complexifie. Kei est un adolescent vulnérable qui cherche à protéger son jeune frère de leur père violent.

Son comportement agressif dans U est une manière de canaliser sa colère et sa douleur, mais cette complexité est ignorée par ceux qui le harcèlent. En le réduisant à son avatar et en ignorant ses luttes personnelles, les membres de U participent à un harcèlement

déshumanisant.

Cependant, ce point peut faire l'objet de débats. Si nous analysons Dragon sous le profil de cible, beaucoup de jeunes peuvent interpréter le personnage sous le profil de cyberharcéleur. En effet, dans le film, Dragon semble connu pour ses comportements agressifs au sein de la communauté, notamment par sa participation dans des arènes.

Cependant, ces actions ne visent pas à s'acharner sur une personne spécifique ni à orchestrer une campagne coordonnée pour intimider, humilier ou nuire à autrui. Il agit davantage en réaction aux injustices qu'il perçoit dans U, en particulier contre l'hypocrisie de figures comme Justin.

Cela contraste avec la définition

classique du cyberharcèlement, qui implique une répétition d'actes hostiles ciblés envers une personne ou un groupe spécifique. Réduit à l'image d'un « *monstre* », ce rôle qu'on lui attribue influence ses comportements, le poussant à adopter une attitude défensive et parfois agressive pour se protéger. Son objectif principal n'est pas de harceler les autres, mais de se révolter contre ce qu'il perçoit comme une injustice systémique.

***Peut-on alors considérer Dragon/Kei comme un cyberharceleur ?***

Si nous nous en tenons à la définition du cyberharcèlement citée en début de chapitre, Dragon ne correspond pas aux critères. Ses actions ne s'inscrivent pas dans une logique de persécution ciblée ou intentionnelle contre lui. Nous pouvons l'interpréter comme une tentative désespérée de se défendre et d'exister dans un espace qui le rejette.

Le comportement de Dragon dans U est-il justifiable en raison de son contexte personnel (violence familiale, isolement) ? Non, clairement pas.

***Quel est l'impact du cyberharcèlement sur Dragon ?***

Comme nous l'avons déjà expliqué, le cyberharcèlement vécu par Dragon accentue son isolement et son retrait, à la fois dans le monde virtuel de U et dans sa vie réelle. Dans U, il est marginalisé et rejeté par la majorité, tandis que dans le monde réel, il vit dans un environnement familial marqué par la violence et le silence.

Cette double marginalisation le

pousse à s'enfermer davantage dans son rôle de « *monstre* », un mécanisme de défense contre une société qui ne lui offre ni compréhension ni soutien.

Cependant, l'intervention de Suzu marque un tournant dans la vie du jeune Kei. En découvrant la vérité sur Kei et en dévoilant publiquement son identité pour lui venir en aide, Suzu brise le cycle du harcèlement en humanisant Dragon aux yeux des autres. Ce geste souligne l'importance de l'empathie face aux autres, l'une des nombreuses clés dans la lutte contre le cyberharcèlement.

À travers ce personnage, le film montre comment le cyberharcèlement peut détruire une personne en exploitant sa vulnérabilité et en amplifiant son isolement. Le personnage met également en lumière les dangers du vigilantisme numérique, où la justice autoproclamée devient une forme de persécution.

Cette situation pose des questions importantes sur notre responsabilité collective dans les environnements en ligne. Le film nous invite à réfléchir sur la manière dont les jugements rapides, l'anonymat et les dynamiques de groupe peuvent conduire à des formes de violence numérique, et sur la nécessité de créer des espaces plus inclusifs et empathiques.

Dragon/Kei incarne finalement la lutte pour retrouver sa dignité et sa voix face à un harcèlement systématique.

## Justin

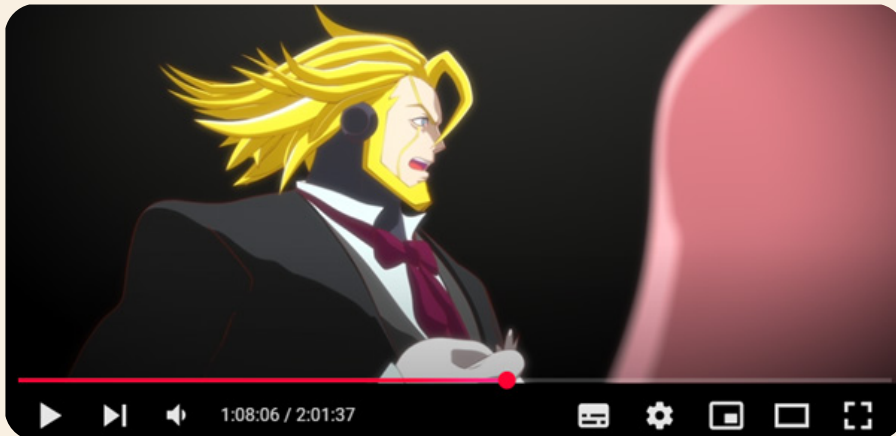


**«Dans ce monde, la vérité doit être révélée, peu importe le prix.»**

Il est le personnage le plus détesté par les jeunes dans nos activités réalisées sur le film. C'est normal, dirons-nous, puisque ce personnage incarne le rôle principal du méchant.

Justin est la représentation ultime de la figure autoritaire, affirmant qu'il agit pour préserver l'harmonie de U. Si lors de sa première apparition dans le film, il est considéré comme un héros (d'ailleurs, la construction physique de son personnage renforce ce point), ses méthodes le placent du côté des oppresseurs.

La scène de l'interrogatoire de Belle (à 1h08) permet de mieux comprendre les motivations de Justin.



**« (...) Tu ne t'es jamais demandée pourquoi il n'y a pas de police sur Internet ? Et surtout, pourquoi il n'y pas de police ici ? Alors que sous bien des aspects, l'organisation de U ressemble à celle du monde réel. C'est une bonne question et tout le monde se la pose, c'est normal.**

**Eh bien les voix ont estimé que U est une société dont les règles sont intrinsèquement équilibrées et justes. Nous (en parlant de son équipe de partisans) ne partageons pas cette vision angélique. Toute société à ses fauteurs de troubles. Toute société peut être déstabilisée par la haine et la violence par ceux qui font passer leurs intérêts au-dessus de ceux des autres. Seul un idéal de justice peut nous préserver de ces dangers. Seule l'autorité peut faire plier les récalcitrants. Seule la force peut écraser le mal. Et cette force, c'est nous ! ».**



### **Dragon comme cible**

Justin s'attaque à Dragon, qu'il considère comme une menace pour l'univers de U. Il mobilise son influence et des outils technologiques pour traquer et discréditer cet utilisateur qu'il ne peut pas contrôler. Cette fixation sur Dragon est un exemple clair de harcèlement ciblé.

### **Le Scanner de Justice**

La même scène de l'interrogatoire de Belle, à 1h08, permet de mieux comprendre les motivations de Justin. L'arme principale de Justin est le « scanner de la vérité », un outil qui dévoile les identités réelles des utilisateurs de U.

Justin explique son origine et la justification de l'utilisation de son arme dans cette séquence.

*« Dans U, ce rayon est le symbole de l'autorité et de la justice. (...) Les informations biométriques scannées par le récepteur de chaque utilisateur sont converties en AE par des algorithmes. Or, ce rayon est la seule force capable d'annuler ce processus. »*

*Lorsqu'il frappe un AE, il annule la conversion et c'est l'origine qui se retrouve projetée dans U. C'est ça qu'on appelle dévoilée. Et quand on y réfléchit, cela signifie que je dispose du même pouvoir que les 5 voix, les puissances à l'origine de U. »*

Cet acte de dévoilement forcé (ou doxing) est une intrusion majeure dans la vie privée des utilisateurs, les exposant à des jugements et à des attaques bien au-delà de la sphère virtuelle.

Cet outil, censé protéger, devient une arme de contrôle :

#### **• Violation de la vie privée :**

En exposant les identités réelles des utilisateurs, Justin prive les membres de U de leur anonymat. Cela reflète des situations réelles où des personnes sont victimes de « doxing » sur les réseaux sociaux.

#### **• Harcèlement indirect :**

L'utilisation du scanner ne se limite pas à une simple révélation : elle incite la communauté à s'en prendre aux cibles désignées. Justin instrumentalise ainsi le collectif pour renforcer son pouvoir, tout en se déchargeant de la responsabilité directe des attaques.

### **Incitation au harcèlement collectif**

En accusant publiquement Dragon et en tentant de l'exposer, Justin entraîne la communauté de U dans une dynamique de chasse collective, par le biais de la création d'un hashtag « Dévoilez la Bête ». Ce comportement reflète les campagnes de lynchage numérique où une personne est ciblée par des masses en ligne. Sous une façade de « justicier », Justin agit comme un oppresseur qui se cache derrière des valeurs de « moralité ».

Ses efforts pour traquer Dragon par l'utilisation des moyens technologiques invasifs, et imposer ses propres normes constituent des formes claires de cyberharcèlement.



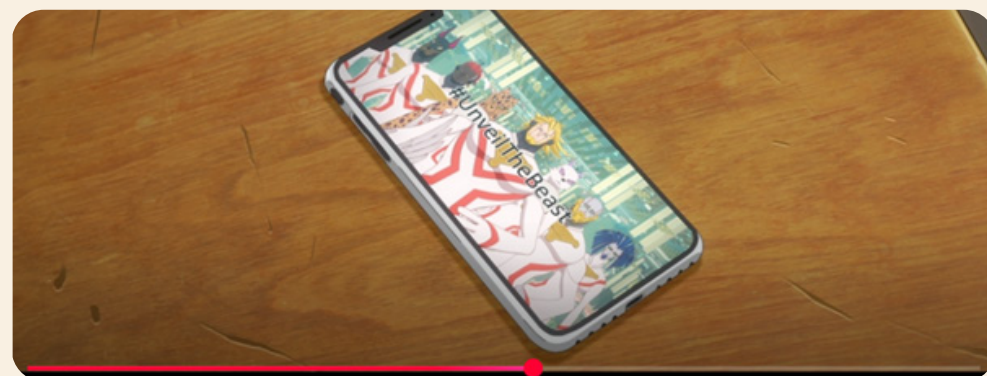
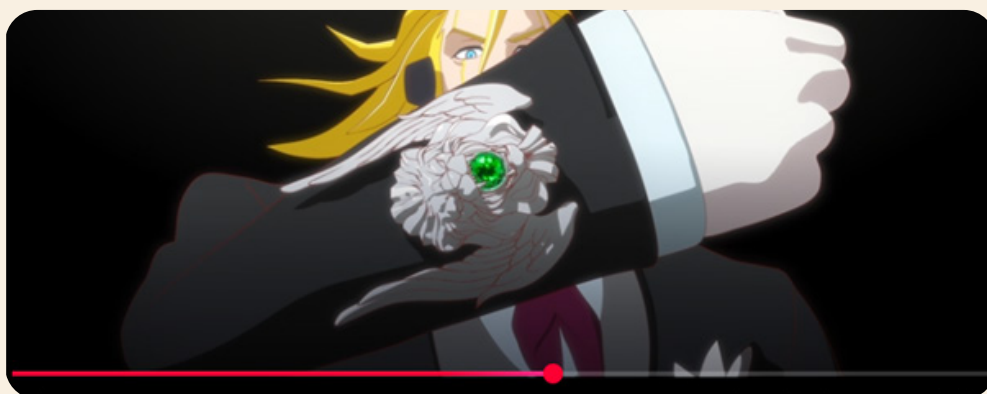
Les répercussions des actions du personnage dans U sont triples :

**1. Climat de peur :** Les utilisateurs de U craignent d'être à leur tour exposés ou ciblés par Justin, ce qui les pousse à se conformer ou à se cacher.

**2. Tensions communautaires :** En traquant Dragon et d'autres utilisateurs perçus comme «hors normes», Justin divise la

communauté entre ceux qui adhèrent à ses méthodes et ceux qui les rejettent.

**3. Impact sur Dragon :** Bien qu'il se présente comme une figure protectrice, Justin contribue directement à l'isolement et à la stigmatisation de Dragon, amplifiant les dynamiques de cyberharcèlement dont celui-ci est déjà la cible.



## Peggy Sue



**« Belle ? (...) Elle n'a rien d'extraordinaire... on est d'accord ? »**

Outre son rôle d'influenceuse, Peggy Sue incarne étonnamment une figure de cyberharceleuse.

Elle utilise les réseaux sociaux et son influence pour lancer des attaques contre Belle, cherchant à la discréditer et à la rabaisser devant la communauté de U.

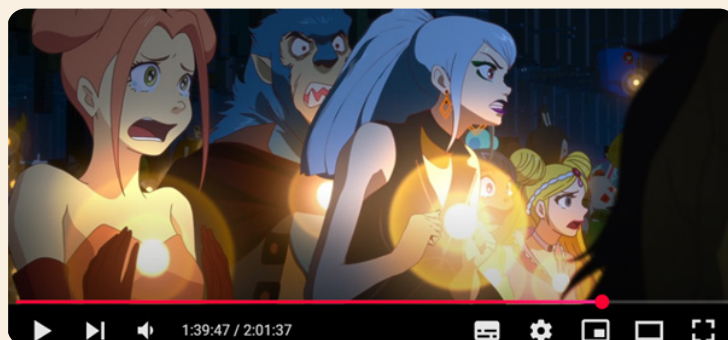
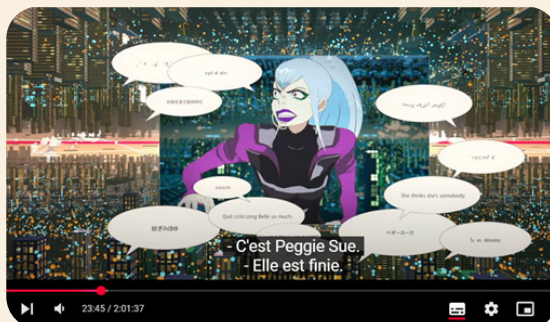
Son comportement reflète une dynamique courante sur les réseaux : des individus ou des groupes qui ciblent une personne afin d'asseoir leur pouvoir ou leur popularité.



La séquence qui illustre cette analyse est la critique publique formulée par le personnage à l'encontre de Belle, alimentant ainsi un climat hostile à son égard.

Elle joue un rôle dans la propagation des attaques collectives contre Belle, illustrant comment des figures influentes peuvent déclencher des vagues de cyberharcèlement.

En exprimant lors d'une interview que « Belle se défend et qu'elle n'a rien d'extraordinaire » et en demandant l'approbation de sa communauté avec la question « Vous êtes d'accord ? », Peggy Sue invite volontairement son public à se positionner, soit avec elle, soit contre elle.



En l'occurrence, on constate que la communauté se range en faveur de Peggy Sue, en diffusant des messages tels que :

**« Elle a raison ! »,**  
**« À part son**  
**physique, il n'y a pas**  
**grand-chose ! »,**  
**« C'est que du**  
**marketing ! »,**  
**« La musique, c'est**  
**un truc sérieux ! »,**  
**« Ça sonne faux ! »**

Peggy Sue représente les utilisateur-ric-e-s qui utilisent leur pouvoir en ligne pour exercer une

pression sociale ou émotionnelle sur d'autres, souvent sans se soucier de l'impact de ses actions.

Elle incarne les mécanismes de domination et de rivalité exacerbés par les réseaux sociaux.

Ce pouvoir sera ensuite retourné contre elle lorsque sa communauté l'abandonnera au profit de Belle, que celle-ci considère comme la nouvelle Diva dans U (23 minutes 40).

Fait étonnant : nous retrouvons ce personnage dans l'une des dernières séquences du film, lorsque la communauté vient en aide à Suzu pour chanter devant toute la communauté de U après avoir révélé sa véritable identité. Il s'agit sans doute de l'un des exemples de solidarité les plus marquants du film, démontrant qu'il n'y a qu'un pas à franchir, de la jalousie à l'empathie.

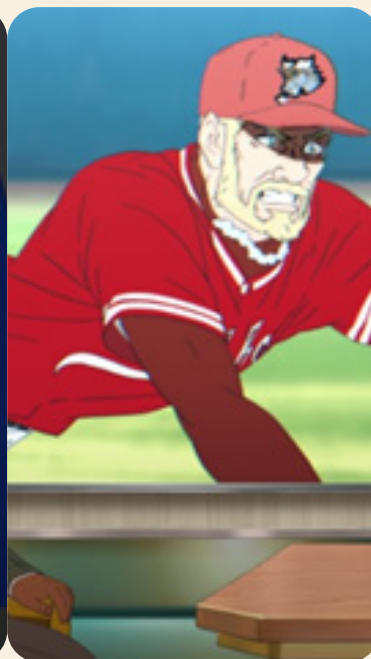
## 2.5 Les autres : La Madame au foyer modèle, Jellinek et Fox



**La Madame  
au foyer modèle**



**Jellinek, l'artiste  
incompris**



**Fox  
célèbre portif**

Pour cette partie, trois personnages clés nous intéressent : la Madame au foyer modèle, l'artiste Jellinek, et le footballeur américain Fox.

Ces trois personnages sont liés par des séquences dispersées à travers le film. Elles peuvent sembler peu importantes au premier abord, mais elles illustrent une réalité des réseaux sociaux que l'on peut observer dans le cadre d'un buzz ou d'une campagne de diffamation visant une personne ordinaire ou une personnalité connue.

De plus, ces personnages et les séquences associées alimentent l'arc narratif de la traque menée contre Dragon.

En effet, ces trois personnages sont considérés comme des cibles de cyberharcèlement par la communauté de U et sont perçus comme des dommages collatéraux dans l'affaire de la traque envers Dragon.



## Analyse de séquences

00:35:00

Nous recommandons de commencer à regarder la séquence à partir de 35:00 pour mieux comprendre. Après avoir été perturbée par le concert, Suzu et Eroh souhaitent à tout prix découvrir l'origine de Dragon.

Dans le train en route pour l'école, Eroh commence ses recherches et explique la technologie derrière la création des avatars dans U, cherchant un ensemble de données. Elle décide alors de se concentrer sur la traque de l'identité de Dragon, en faisant un focus sur les bleus présents sur l'avatar de ce dernier, car rappelons que la technologie de U synchronise le corps physique avec le numérique.

Pour ce faire, après avoir installé son matériel, Eroh questionne l'ensemble des membres de la communauté de U, posant la question suivante :

**« Vous qui avez affronté Dragon, que savez-vous sur lui ? »**

Les commentaires se succèdent, remplis d'opinions négatives sur Dragon, mais aucun ne semble concluant. Cependant, un commentaire attire l'attention d'Eroh, mentionnant : « Et l'autre avec ces bleus... »

Eroh et Suzu constatent les similitudes des bleus. L'enquête commence et elles décident, sous couvert d'anonymat, de questionner l'artiste sur l'origine des





bleus et de savoir s'il a un lien avec l'attaque survenue la veille au concert de Belle. Sous pression et nerveux, Jellinek interrompt brusquement l'interview.

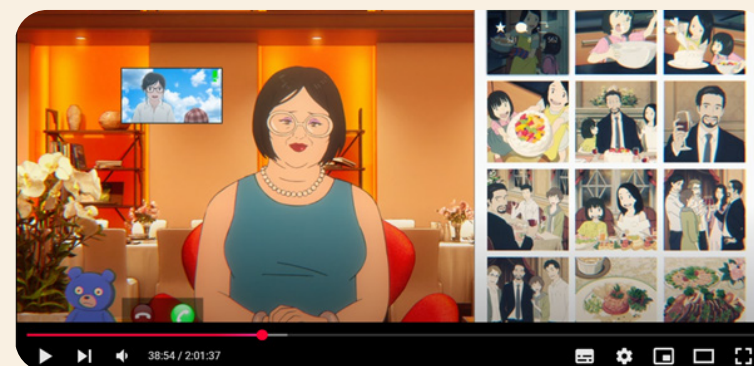
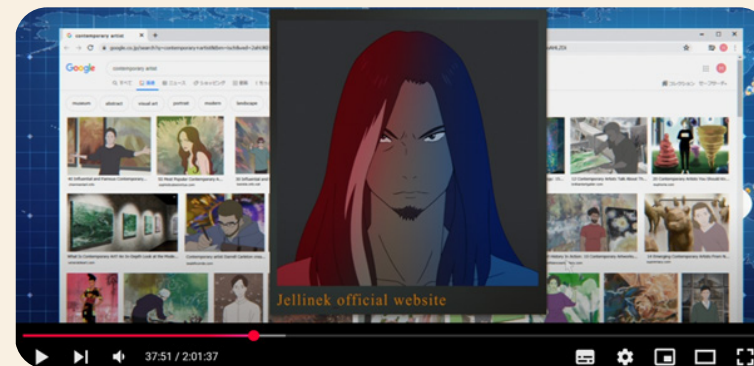
Nous apprendrons plus tard, à la quarantième minute du film, que ces « *bleus* » ne sont en réalité que des tatouages représentant des blessures liées à la perte de sa petite amie. L'information concernant la suspicion qu'il soit Dragon est démentie par une interview dans un journal.

Suite de l'enquête : Eroh, Suzu et les membres de U se penchent sur une personnalité qui semble « *se plaindre tout le temps* » et qui se « *victimise* ». Il s'agit d'une Madame dont le compte Instagram présente une vie de famille idéale. Sur cette même ligne, Eroh, sous couvert d'être une journaliste réalisant un article, mène une interview avec elle.

00:38:54

À la fin, Belle se questionne sur les raisons pour lesquelles elle a été choisie, estimant qu'elle n'avait pas l'air méchante. Cependant, suspicieuse, Eroh fait remarquer qu'elle « *ment comme elle respire* », soulignant que son contenu est principalement constitué d'images provenant de banques d'images libres de droits (nous voyons qu'Eroh effectue un scan de plusieurs images). Eroh remarque également qu'elle n'a pas d'alibi et qu'elle trouve des « *allusions à des blessures dans ses posts, ce qui pourrait la rendre coupable* ».

Enfin, nous avons Fox, le meilleur batteur de football américain, mais sous ses airs de gentleman, il s'avère



être un homme violent au passé trouble. Il a cette curieuse habitude de ne pas montrer son torse ni ses bras, comme si cela risquait de le trahir.

Les membres de la communauté de U continuent de manifester leur intérêt pour découvrir l'identité de Dragon. Cependant, en raison de l'engouement suscité par la polémique, certains membres affirment, via des «Live», connaître son identité : « *C'est un de mes meilleurs amis* », « *Je le connais, je peux affirmer qu'il est extrêmement riche.* »

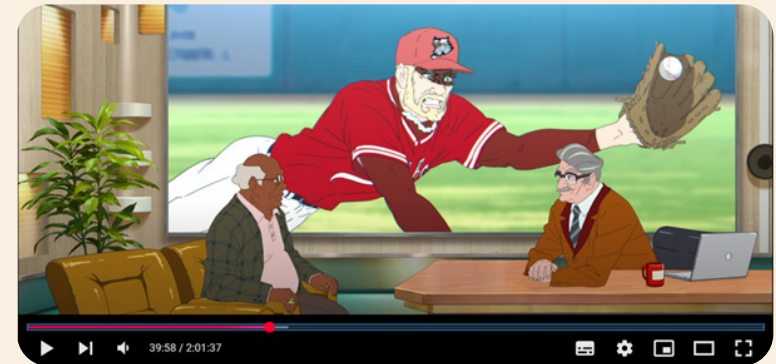
01:04:00

La traque et la suspicion à l'égard de ces trois protagonistes se termineront avec cette séquence, à partir de 1h04.

Une campagne de publicité réalisée par Justin est envoyée à toute la communauté pour avertir que Dragon est devenu une véritable menace pour U. Il est préconisé de contacter l'équipe et de suivre un hashtag, « *Dévoilez la Bête* », pour ne rien manquer de l'avancée de l'enquête.

Via cet hashtag, une multitude de posts est relayée et nous découvrons que les membres de la communauté de U continuent de propager de fausses rumeurs : « *Cela doit être un vieux schnock dans une maison de retraite* », « *Je suis sûr que c'est un gamer de 12 ans* », etc.

Nous découvrons également qu'une confrontation a lieu en live entre les deux petites amies de l'artiste





01:05:23

Jellinek. De plus, nous apprenons que Fox, suite à la campagne de diffamation à son encontre, réalise une vidéo de « réponse » aux rumeurs. Dans cette vidéo, il révèle qu'il cache son corps en raison d'une maladie grave contractée lorsqu'il était enfant.

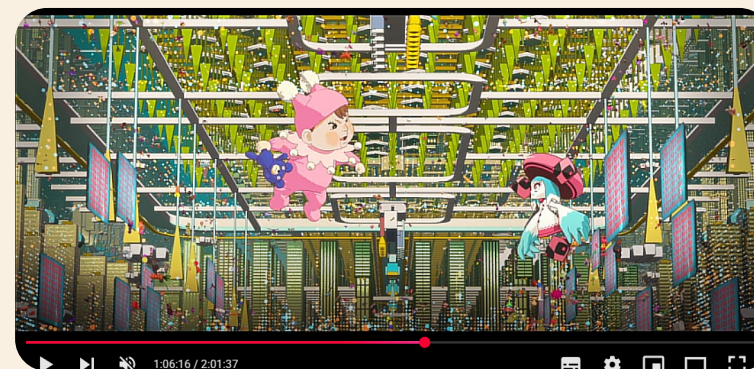
Quant à la Madame au foyer modèle... Le caractère dessin animé du film désamplifie le message de ce personnage, par le biais des bruitages de la séquence qui représentent un effet d'humour. Mais en analysant correctement les dialogues, nous constatons que le personnage de la Dame au foyer modèle, représentée en avatar par un bébé, indique que cette dernière a un profil d'harceleuse : *« C'est inadmissible ! Je suis persécutée, harcelée mais je ne vais pas me laisser faire ! »*

En effet, elle est connue dans la communauté de U pour répandre elle aussi de la méchanceté mais, sous couvert de son anonymat et du caractère mignon par son avatar (on n'oserait pas toucher à un bébé), personne n'ose lui dire que son comportement n'est pas correct.

01:06:00

Quand Eroh la reconnaît, elle questionne la dame au foyer modèle sur son apparence qui lui vaut cette réponse : *« Parce que mon cœur est aussi innocent que celui d'un nouveau-né »*. Cependant, Eroh ne manque pas de lui faire remarquer que son apparence ne doit pas justifier ses actions en lui disant :

***« Tu as pris cette apparence pour te permettre tout ce que tu veux sans qu'on ose te remettre à ta place. »***



## **Explications théoriques des scènes**

Ainsi, en regroupant toutes ces scènes, nous comprenons que la recherche de l'identité de Dragon illustre une facette sombre des dynamiques des réseaux sociaux.

Ces scènes illustrent à nouveaux les principes de :

- **L'effet de meute**
- **Les spéculations collectives.**
- **Le phénomène de chasse à l'identité (ou "doxing inversé")**
- **La propagation incontrôlée de fausses informations**

### ***Effet de meute et spéculations collectives***

Ces phénomènes, alimentés par la viralité et l'anonymat, peut rapidement dériver en cyberharcèlement, même sans intention malveillante à l'origine. Les membres de U, encouragés par l'anonymat et l'illusion d'agir pour la communauté, participent collectivement à cette « chasse ».

Cela montre comment l'anonymat numérique peut diluer la responsabilité individuelle et amplifier les comportements nuisibles.

À travers les hypothèses farfelues des membres de U et leur envie de « démasquer » Dragon, le film met également en lumière les dangers de la désinformation et les pressions sociales sur des cibles de ce type de chasse numérique.

### ***Le phénomène de chasse à l'identité (ou "doxing inversé")***

Dans ces scènes, les utilisateur·rice·s de U se mobilisent

en masse pour tenter de découvrir l'identité réelle Dragon. Cela illustre un phénomène courant sur les réseaux sociaux : l'envie de « démasquer » quelqu'un en spéculant sur son identité.

Ce type de comportement peut sembler innocent, voire amusant, mais il peut rapidement dégénérer en harcèlement, surtout si des accusations ou suppositions sont incorrectes.

### ***La propagation incontrôlée de fausses informations***

Au lieu de chercher des faits, les membres de U commencent à lancer des hypothèses non fondées.

Ces suppositions, relayées en masse, montrent comment des informations non vérifiées peuvent se transformer en vérités perçues, mettant potentiellement en danger les personnes désignées à tort. Cela reflète un problème récurrent sur les réseaux sociaux, où les rumeurs se propagent plus vite que les faits.

### ***Donc, quelles sont les conséquences pour les cibles supposées ?***

Même si les identités désignées (comme l'artiste ou la Madame au foyer modèle) ne sont pas directement liées à l'histoire, cela souligne un problème universel :

*les cibles des spéculations en ligne peuvent subir des attaques ou des pressions injustifiées simplement parce qu'elles ont été « désignées » par la foule.*

Le lien avec la thématique du cyberharcèlement est donc que ces scènes :

- démontrent comment des comportements perçus comme innocents (lancer des hypothèses) peuvent évoluer en cyberharcèlement collectif, mettant en danger des individus réels ou fictifs.
- illustrent également les effets pervers de la viralité : une information non vérifiée, mais répétée par des milliers de personnes, peut avoir des conséquences graves dans la vie réelle.
- montrent la difficulté pour une cible (ici personnage de l'artiste qui tente de sortir du buzz en démentant par différents moyens) de se défendre face à une foule numérique qui agit de manière massive et désorganisée.



# L'heure est au débat

<p><b>1. L'utilisation des réseaux sociaux pour se réinventer est-elle une forme d'émancipation ou une quête illusoire de validation ?</b></p>	<p><b>4. Comment les comportements individuels et collectifs en ligne peuvent-ils alimenter le cyberharcèlement ?</b></p>	<p><b>8. Le film nous montre-t-il des moyens concrets de combattre le cyberharcèlement ? Quels enseignements en tirer pour nos comportements en ligne ?</b></p>
<p><b>2. Dans quelle mesure les jeunes se sentent-ils poussés à construire une image idéale d'eux-mêmes en ligne ?</b></p>	<p><b>5. Les actions de Justin ou Peggy Sue peuvent-elles être justifiées, même si elles causent du tort ?</b></p>	
<p><b>3. Les plateformes numériques facilitent-elles ou compliquent-elles le processus d'émancipation personnelle ?</b></p>	<p><b>6. Quels mécanismes ou outils pourraient être mis en place pour protéger des personnes comme Dragon/Kei ou Belle/Suzu ?</b></p>	<p><b>9. Sur la spéculation et la responsabilité collective :</b></p> <p>o Les utilisateur·rice·s de U se croient bien intentionné·e·s en cherchant à démasquer Dragon. Mais cette démarche est-elle légitime ? Où se trouve la limite entre curiosité et harcèlement ?</p>
<p><b>10. Sur la propagation de fausses informations :</b></p> <p>o Pourquoi les rumeurs se propagent-elles aussi vite sur les réseaux sociaux ? Quels outils ou comportements pourraient limiter ce phénomène ?</p>	<p><b>7. Dans quelle mesure la pression exercée sur Belle/Suzu pour correspondre à un idéal reflète-t-elle la réalité des réseaux sociaux ?</b></p>	
	<p><b>11. Sur les impacts des jugements publics :</b></p> <p>o Dans quelle mesure les spéculations en ligne peuvent-elles nuire à des personnes innocentes ? Quelles responsabilités devraient avoir les utilisateur·rice·s qui participent à ce type de dynamique ?</p>	<p><b>12. Sur le rôle des plateformes :</b></p> <p>o La scène montre que U permet une mobilisation massive pour spéculer sur l'identité de Dragon. Que pourrait faire une plateforme pour limiter ce genre de comportement ? Est-ce à elle de réguler ou à ses utilisateur·rice·s ?</p>

### **13. Vos propres questions**

*Notez ici vos propres questions pour votre débat.*

**Chapitre 3**  
**L'intelligence artificielle**  
**au cœur du film :**  
***arriverons-nous à un***  
***monde comme U ?***



***Le génie de la technologie  
de partage corporel, c'est  
de révéler le potentiel de  
ses utilisateur·ices.***

# La biométrie, c'est quoi ?

**C'est sans doute l'une des questions que les jeunes, dans les activités de Jeune Et Citoyen, nous ont le plus posée : vivrons-nous un jour dans un monde comme U ? Est-ce que la technologie de U existe ?**

## 1.1 Définition du sujet

Si les jeunes vous demandent si la technologie de U existe dans le monde, vous pouvez leur répondre que « oui, en partie ». En partie car, n'oublions pas que le film est une représentation extrapolée de la réalité. Toute la technologie de U n'existe pas, mais sa mécanique, elle, existe bien, et cela s'appelle la biométrie. En résumé (nous vous invitons à consulter la bibliographie pour en apprendre plus sur le sujet), la biométrie est

*« la science qui porte sur l'analyse des caractéristiques physiques ou comportementales propres à chaque individu et permettant l'authentification de son identité. Au sens littéral et de manière plus simplifiée, la biométrie signifie la « mesure du corps humain ». On distingue deux catégories de technologies biométriques : les mesures physiologiques et les mesures comportementales. »*

– Définition de Thales Group.<sup>1</sup>

.....  
1 Thales Group : La biométrie au service de l'identification et l'authentification

### **Les mesures physiologiques peuvent être morphologiques ou biologiques.**

*Ce sont surtout les empreintes digitales, la forme de la main, du doigt, le réseau veineux, l'œil (iris et rétine), ou encore la forme du visage, pour les analyses morphologiques. En matière d'analyses biologiques, on trouve le plus souvent l'ADN, le sang, la salive, ou l'urine utilisés dans le domaine médical, pour des investigations criminelles ou même dans le domaine du sport pour des contrôles de dopage.*

### **Les mesures comportementales**

*les plus répandues sont la reconnaissance vocale, la dynamique des signatures (vitesse de déplacement du stylo, accélérations, pression exercée, inclinaison), la dynamique de frappe au clavier d'un ordinateur, la façon d'utiliser des objets, la démarche, le bruit des pas, la gestuelle...*





L'usage de la biométrie aujourd'hui est principalement utilisé par les autorités nationales, car la capture et la gestion des empreintes digitales de la population reposent souvent sur un cadre juridique et technique étroitement réglementé. L'application la plus déployée à ce jour est le passeport biométrique, notamment avec la seconde génération qui stocke deux empreintes digitales en plus de la photo d'identité sur la puce électronique intégrée au passeport.

La biométrie permet ainsi de lier de manière irréfutable le document à son porteur. L'autre avantage de cette solution est de permettre d'accélérer le passage aux frontières par le biais de portiques, dont le principe est la reconnaissance par comparaison du visage et/ou des empreintes.

L'utilisation de la biométrie présente de nombreux avantages, dont le premier est le niveau de sécurité et de précision qu'elle garantit.

Contrairement aux mots de passe, aux badges, aux documents, les données biométriques ne peuvent pas être oubliées, échangées, volées, et demeurent infalsifiables.

## **1.2 L'application de la biométrie dans le film**

La plateforme U se distingue par l'utilisation d'une technologie biométrique révolutionnaire qui transforme l'expérience utilisateur en une immersion totale et unique.

Lorsqu'un utilisateur rejoint U, la plateforme analyse ses données biométriques via un appareil spécifique, souvent représenté comme une oreillette. Cette analyse inclut des données physiologiques telles que :

- Le rythme cardiaque
- La voix
- Les schémas cérébraux
- Les caractéristiques corporelles

Grâce à cette technologie, U crée automatiquement un avatar appelé AE, qui reflète la personnalité intérieure et les traits physiques de l'utilisateur. Contrairement à des avatars personnalisés par choix esthétique ou superficiel, les AE sont une projection de l'essence véritable de chaque individu.

La technologie biométrique permet une interaction fluide et intuitive avec le monde virtuel. Les sensations physiques et émotionnelles des utilisateurs

influencent leurs avatars, leur permettant de réagir de manière authentique aux situations dans U. Cela renforce l'immersion et crée une expérience incroyablement réaliste.

Elle sert également de métaphore centrale dans le film. Elle souligne l'idée que, derrière les masques numériques et les apparences, chaque individu porte en lui une vérité plus profonde. La biométrie devient ainsi un outil pour explorer la dualité entre le soi réel et le soi idéal.

Bien que U utilise la biométrie pour offrir un espace d'expression et de découverte personnelle, cette technologie soulève des questions sur la vie privée et l'éthique. La collecte de données aussi intimes que les données biométriques pourraient être détournée ou utilisée de manière intrusive, un sujet que le film aborde indirectement à travers le comportement de personnages comme Justin et les Justiciers.

En somme, la technologie biométrique dans U est à la fois un outil puissant pour l'expression individuelle et un miroir des conflits éthiques liés à la vie numérique. Elle joue un rôle crucial dans l'univers du film, renforçant à la fois l'immersion dans U et les thématiques plus larges sur l'identité et l'humanité.

### **1.3 Comment en parler à des jeunes enfants ?**

Il existe très peu d'activités dédiées aux jeunes enfants sur ce thème et il n'existe presque aucune vulgarisation de la définition

adaptée à ce jeune public. Puisque c'est l'un des thèmes centraux du film, nous avons tenté de vous proposer une approche qui pourrait vous épauler si des jeunes viennent à vous poser la question «*c'est quoi la biométrie ?* ».

Sans s'en rendre compte, les jeunes qui utilisent les derniers smartphones des grandes marques sont confrontés à la technologie biométrique.

Vous pouvez prendre un smartphone comme support avec vous qui permet de le déverrouillé par la reconnaissance faciale ou par la reconnaissance de l'empreinte (parfois sur l'écran, parfois via l'arrière du téléphone).

***Tout le monde a des empreintes digitales différentes, une voix qui lui est propre, ou encore des yeux qui n'appartiennent qu'à lui. La biométrie utilise ces choses spéciales, comme tes empreintes, ton visage ou ton rythme cardiaque, pour t'identifier ou vérifier que c'est bien toi.***

***Tu as peut-être déjà utilisé la biométrie sans t'en rendre compte.***

***Quelques exemples : Si tu déverrouilles un téléphone avec ton empreinte digitale ou ton visage, c'est ça, la biométrie ! On s'en sert dans la vraie vie pour sécuriser des choses importantes, comme protéger un téléphone, ouvrir une porte spéciale ou voyager avec un passeport.***

# L'heure est au débat

Nous pourrions dresser un dossier entier concernant ce thème, car cette thématique peut être analysée et utilisée dans le cadre d'un cours d'éducation aux médias auprès des jeunes. Vous pouvez ainsi aborder avec eux les sujets aujourd'hui liés à l'utilisation de l'intelligence artificielle mais aussi des données RGPD.

Voici une liste de questions à débats, assez simples pour mener la discussion :

**1. L'intelligence artificielle pourra-t-elle remplacer les interactions humaines authentiques ?**

**2. Les mondes numériques ultraréalistes comme U pourraient-ils mener à une société plus isolée ou plus connectée ?**

**3. L'IA est-elle un outil pour favoriser l'émancipation personnelle ou une menace pour la liberté individuelle ?**

## **4. Vos propres questions**

*Notez ici vos propres questions pour votre débat.*

**Récapitulatif des  
questions à débat**





# Réseaux sociaux et buzz

## 1. Le buzz est-il toujours positif ?

- o Dans quelle mesure une exposition massive sur les réseaux sociaux peut-elle être un avantage ou un fardeau ?
- o Le buzz est-il un objectif en soi, ou faut-il chercher des moyens plus authentiques de toucher un public ?

## 2. Comment éviter les dérives de la culture du buzz ?

- o Les plateformes numériques devraient-elles mieux réguler les contenus polémiques pour éviter les dynamiques toxiques ?
- o Comment apprendre aux utilisatrices à être plus critiques face aux tendances virales et à ne pas participer à des lynchages publics ?

## 3. Le buzz, reflet de nos valeurs collectives ?

- o Pourquoi les contenus polémiques ou négatifs attirent-ils souvent plus d'attention que les contenus constructifs ou éducatifs ?
- o Nos comportements en ligne reflètent-ils nos véritables valeurs, ou sont-ils influencés par les algorithmes ?

## 4. La responsabilité des figures publiques dans le buzz

- o Suzu, en tant que Belle, doit-elle intervenir dans la chasse au Dragon, sachant que cela pourrait affecter son image publique ?
- o Dans quelle mesure les influenceurs et créateurs de contenus sont-ils responsables de l'impact de leurs actions sur les réseaux sociaux ?

### Sur le personnage de Eroh,

- Sa meilleure amie souhaite-t-elle du bien à Suzu ?
- Quelle est finalement la part de responsabilité d'Eroh dans le buzz de Belle ?
- Le buzz autour de Belle est-il donc un buzz aléatoire ou contrôlé ?
- Le buzz autour de Belle est-il positif ou négatif ?
- Que pensez-vous de l'attitude d'Eroh ? A-t-elle un lien avec le buzz de Belle ? Aurait-elle dû faire autrement pour aider son amie dans son émancipation ?

# Les réseaux sociaux, place publique à la liberté d'expression, à la liberté d'être soi.

## 1. Les réseaux sociaux permettent-ils une véritable liberté d'expression ?

- o Peut-on vraiment s'exprimer librement sur les réseaux sociaux, ou cette liberté est-elle limitée par la peur du jugement ou des algorithmes ?

## 2. Comment préserver son authenticité sur les réseaux sociaux ?

- o Est-il possible de partager sincèrement ses passions et son identité tout en répondant aux attentes de son public ?

**3. La liberté d'expression sur les réseaux sociaux doit-elle être encadrée ?**

o Quand la modération ou les jugements collectifs deviennent-ils nécessaires pour éviter les abus, et quand limitent-ils excessivement la liberté individuelle ?

**4. Les avatars et les réseaux sociaux favorisent-ils une meilleure compréhension de soi ?**

o La création d'un avatar ou d'une identité en ligne aide-t-elle à mieux se connaître, ou cela nous éloigne-t-il de notre véritable nature ?

**5. Comment les individus peuvent-ils naviguer dans un espace numérique tout en préservant leur identité et leur bien-être, sans succomber à la tentation de la validation ou de l'isolement ?**

## **Les réseaux sociaux : les raids numériques et justice sociale**

**1. Les raids numériques : une justice ou une oppression ?**

o Dans quelles situations les actions collectives sur Internet sont-elles légitimes (ex. dénoncer une injustice) et quand deviennent-elles abusives ?  
o Faire justice soi-même sur les réseaux sociaux est-il acceptable ? Quelles en sont les conséquences ?  
o Peut-on réellement punir quelqu'un pour des actions perçues comme mauvaises, sans avoir tous les éléments de contexte ?

**2. Comment éviter l'effet de masse ?**

o Pourquoi les foules en ligne suivent-elles souvent sans questionner, et comment encourager une réflexion critique face aux appels à la mobilisation ?

**3. Quels sont les impacts psychologiques des raids numériques ?**

o Comment protéger les jeunes et les utilisateur.trice.s vulnérables face à ces pratiques ? Quels outils peuvent être mis en place pour prévenir ou contrer les raids ?

**4. Quelle responsabilité pour les plateformes numériques ?**

o Les réseaux sociaux doivent-ils modérer plus activement les appels aux raids ? Quelles limites peuvent être posées sans entraver la liberté d'expression ?

**5. La communauté peut-elle devenir un soutien ?**

o Dans Belle, Suzu décide finalement de tendre la main au Dragon/Kei, brisant le cycle de haine et de méfiance. Comment les utilisateur.trice.s peuvent-ils/elles devenir des soutiens au lieu de participer à la violence en ligne ?

# Les réseaux sociaux et les influenceurs

- 1. Les influenceurs ont-ils une responsabilité dans la manière dont ils façonnent l'image de soi des jeunes ?**
- 2. La quête de validation sur les réseaux sociaux, exacerbée par les influenceurs, contribue-t-elle à un mal-être chez les jeunes ?**
- 3. Les influenceurs peuvent-ils être des modèles positifs, ou leurs actions sont-elles souvent basées sur la superficialité et la performance ?**
- 4. Les influenceurs ont-ils une influence sur la manière dont les jeunes gèrent leur identité en ligne ?**

## Le cyberharcèlement

- 1. L'utilisation des réseaux sociaux pour se réinventer est-elle une forme d'émancipation ou une quête illusoire de validation ?**
- 2. Dans quelle mesure les jeunes se sentent-ils poussés à construire une image idéale d'eux-mêmes en ligne ?**
- 3. Les plateformes numériques facilitent-elles ou compliquent-elles le processus d'émancipation personnelle ?**
- 4. Comment les comportements individuels et collectifs en ligne peuvent-ils alimenter le cyberharcèlement ?**
- 5. Les actions de Justin ou Peggy Sue peuvent-elles être justifiées, même si elles causent du tort ?**
- 6. Quels mécanismes ou outils pourraient être mis en place pour protéger des personnes comme Dragon/Kei ou Belle/Suzu ?**
- 7. Dans quelle mesure la pression exercée sur Belle/Suzu pour correspondre à un idéal reflète-t-elle la réalité des réseaux sociaux ?**
- 8. Le film nous montre-t-il des moyens concrets de combattre le cyberharcèlement ? Quels enseignements en tirer pour nos comportements en ligne ?**
- 9. Sur la spéculation et la responsabilité collective :**
  - o Les utilisateur·rice·s de U se croient bien intentionné·e·s en cherchant à démasquer Dragon. Mais cette démarche est-elle légitime ? Où se trouve la limite entre curiosité et harcèlement ?**

**10. Sur la propagation de fausses informations :**

o Pourquoi les rumeurs se propagent-elles aussi vite sur les réseaux sociaux? Quels outils ou comportements pourraient limiter ce phénomène ?

**11. Sur les impacts des jugements publics :**

o Dans quelle mesure les spéculations en ligne peuvent-elles nuire à des personnes innocentes ? Quelles responsabilités devraient avoir les utilisateur·rice·s qui participent à ce type de dynamique ?

**12. Sur le rôle des plateformes :**

o La scène montre que U permet une mobilisation massive pour spéculer sur l'identité de Dragon. Que pourrait faire une plateforme pour limiter ce genre de comportement ? Est-ce à elle de réguler ou à ses utilisateur·rice·s ?

## **L'intelligence artificielle**

**1. L'intelligence artificielle pourra-t-elle remplacer les interactions humaines authentiques ?**

**2. Les mondes numériques ultraréalistes comme U pourraient-ils mener à une société plus isolée ou plus connectée ?**

**3. L'IA est-elle un outil pour favoriser l'émancipation personnelle ou une menace pour la liberté individuelle ?**

**Annexe**





# Bonus – Analyse du film avec l'acronyme CRACS

Le film "Belle" est un excellent support pour questionner les valeurs de citoyenneté numérique à travers notre acronyme CRACS. Il met en avant des défis majeurs liés à notre comportement en ligne tout en proposant des pistes pour agir de manière responsable, critique et solidaire. Les arcs narratifs de Suzu et Dragon montrent qu'il est possible de surmonter les traumatismes personnels et collectifs grâce à une approche basée sur l'engagement et l'entraide.

En voici une proposition :

## C – Citoyen.ne

- **Dans le monde de U :** Le film invite à réfléchir sur la manière dont nous participons à des communautés numériques, à la fois comme utilisateur.trice et spectateur.trice. Suzu, en devenant Belle, prend conscience de son rôle en ligne, non seulement comme artiste mais aussi comme voix pour défendre la justice.

*• Question : Le film montre-t-il comment agir en tant que citoyen.ne actif.ve dans les mondes numériques ? Comment U reflète-t-il ou diffère-t-il de la citoyenneté dans le monde réel ?*

## R – Responsable

- **Harcèlement et anonymat :** Le film met en lumière l'impact du harcèlement en ligne et soulève la question de la responsabilité individuelle dans des espaces où l'anonymat est la norme. Les modérateurs, par exemple, semblent abuser de leur pouvoir, posant la question de la responsabilité dans l'exercice de l'autorité numérique.

- **Suzu/Belle :** En choisissant d'enquêter sur Dragon, Suzu montre une prise de responsabilité face à une injustice, malgré les risques pour elle-même. Elle illustre comment dépasser la passivité et intervenir de manière constructive.

*• Question : Comment les plateformes et les individus peuvent-ils prendre leurs responsabilités pour prévenir et agir face au cyberharcèlement ?*

## A – Actif.ve

- **L'implication de Suzu** : Suzu passe d'une jeune fille passive, repliée sur elle-même à cause de son deuil, à une personne active dans le monde numérique et dans la vie réelle. Elle agit pour découvrir la vérité derrière Dragon, au lieu de suivre aveuglément les foules qui le condamnent.

- **Le rôle de la communauté** : Certains personnages secondaires encouragent Suzu à agir, montrant que l'engagement actif peut être collectif et non individuel.

**• Question : Le film encourage-t-il l'idée que chacun peut devenir un acteur.trice du changement, même dans des environnements numériques complexes ?**

## C – Critique

- **Une vision critique du monde numérique** : Le film invite à analyser de manière critique les dynamiques des réseaux sociaux, notamment l'anonymat, la viralité des conflits et la pression exercée par la popularité.

- **Le regard sur les foules numériques** : Les utilisateurs.trices de U agissent souvent sans recul critique, s'unissant dans une chasse collective contre Dragon sans chercher à comprendre ses motivations. Cela illustre le danger des comportements grégaires en ligne.

**• Question : Dans quelle mesure U permet-il (ou empêche-t-il) de développer un esprit critique face à l'information et aux interactions sociales ?**

## S – Solidaire

- **La relation Suzu-Dragon** : Suzu montre de la solidarité en tentant de comprendre et d'aider Dragon, qui souffre à la fois dans le monde virtuel et réel. Ce geste illustre l'importance de l'empathie dans des environnements où il est facile d'ignorer la douleur des autres derrière leur avatar.

- **La puissance des liens humains** : Le film rappelle que, même dans un monde numérique, la solidarité et les relations interpersonnelles restent essentielles. Le climat, où Suzu aide à révéler le trauma familial de Dragon, met en lumière une solidarité qui dépasse les écrans.

**• Question : Comment favoriser la solidarité dans les espaces numériques, où l'individualisme et la compétition dominant souvent ?**

# **Bibliographie**



# Bibliographie

**Média Animation : Réseaux sociaux, espaces publics comme les autres ?** – 5 juillet 2012 Yves Collard (lien : <https://media-animation.be/Reseaux-sociaux-espaces-publics>)

**CyberneticProject** (lien : <https://cyberneticproject.eu/fiches-techniques>)

**Kolsquare : Le pouvoir de l'influence : exploration de la définition d'un influenceur** – 12 août 2024 (lien : <https://www.kolsquare.com/fr/blog/le-pouvoir-de-linfluence-exploration-de-la-definition-dun-influenceur>)

**Thales Group : La biométrie au service de l'identification et l'authentification** (lien : <https://www.thalesgroup.com/fr/europe/france/dis/gouvernement/inspiration/biometrie>)



## Pour aller plus loin

Jeune Et Citoyen vous recommande l'ensemble de ces ressources pour affiner la théorie vue dans ce dossier.

**Réseau Prévention Harcèlement:** Le réseau RPH offre à des professionnels de différents secteurs la possibilité de mener une réflexion continue autour des problèmes de harcèlement et partage toute information utile...

**Conseil supérieur de l'éducation au Médias : Comment prévenir le cyberharcèlement par l'EAM?** (Carnet Repères)

**Jeune Et Citoyen ASBL : Twitch : une plateforme pour les CRACS ?**

**Jeune Et Citoyen ASBL : Les marathons caritatifs en ligne : quand l'engagement des jeunes se (re)joue.**

**Jeune Et Citoyen ASBL : Manuel pédagogique Campagne « Si tu subis... fais du bruit ! »**

**#Génération2024 – Les jeunes et les pratiques numériques**

**Jeu de société : Feelings Harcelement**

**BD – Les Combats Invisibles**





À travers le film *Belle de Mamoru Hosoda*, ce dossier pédagogique aborde les enjeux du cyberharcèlement, des réseaux sociaux et de la citoyenneté numérique. Il s'appuie sur des activités de débats et d'analyses menées avec des groupes de jeunes issu·e·s du milieu scolaire, réalisées dans le cadre d'un partenariat avec Les Grignoux – Écran large sur tableau noir.

Le dossier propose des analyses de séquences clés et des questions destinées à nourrir la réflexion et le dialogue avec les jeunes. Conçu comme un outil pratique, il s'adresse aux enseignant·e·s, animateur·trice·s et parents souhaitant sensibiliser les jeunes aux enjeux du numérique par le biais du cinéma.

### **+ d'infos**

[www.jecasbl.be](http://www.jecasbl.be)  
02 218 05 59  
[info@jecasbl.be](mailto:info@jecasbl.be)

### **À Bruxelles**

Rue du Marteau 19  
1000 Bruxelles

### **À Namur**

Place de l'Ilon 13  
5000 Namur