

Où ?

Allemagne, France, Italie, Lituanie, Pologne, Portugal

Quand ?

Juillet 2019 à Juin 2021



Pour qui ?

Play Your Role s'adresse en priorité aux jeunes de 11 à 19 ans, qui sont pour la plupart des «gamers».

Son objectif est également de promouvoir l'Éducation aux Médias et à l'Information auprès des enseignants, animateurs et éducateurs en développant auprès de ces publics des savoirs, savoir-faire et savoir-être dans le domaine de la lutte contre les discours de haine. Le programme, qui se déroulera à la fois dans et hors l'école vise à une sensibilisation de tous les acteurs : éducatifs, politiques, associatifs, institutionnels et industriels dans une démarche conjuguant éducation et participation.

QUI SOMMES-NOUS ?



ZAFFIRIA
Coordinateur, Italie
zaffiria.it



Všj Edukaciniai Projektai - Edupro,
Lituanie | edupro.it



COSPE Onlus, Italie
cospe.org



Fundacja Nowoczesna Polska, Pologne
nowoczesnapolska.org.pl



SAVOIR*DEVENIR,
France
savoirdevenir.net



Universidade do Algarve
Centro de Investigação
em Artes e Comunicação
Portugal
ualg.pt - ciac.pt/pt



JFF - Institute for Media Education
Allemagne | jff.de



INFORMATION & CONTACT

Contacts France: pascale@savoirdevenir.net | sophia@savoirdevenir.net

www.playyourrole.eu



Un projet soutenu par le programme Droits, Égalité et Citoyenneté de l'Union européenne (2014-2020). Le contenu de cette publication n'engage que la responsabilité de son auteur. La Commission européenne ne peut en aucun cas être tenue pour responsable de l'usage fait de cette publication en cas de réutilisation.

**PLAY
YOUR ROLE**

Gamification
contre Discours de haine

Présentation



La majorité des jeunes est exposée régulièrement à des **discours de haine en ligne**. Si le phénomène est relativement bien étudié et pris en compte pour les réseaux sociaux, **peu a été fait dans le cadre des pratiques des jeux vidéo**, l'un des loisirs favoris des jeunes.

La principale raison d'être du projet européen « Play Your Role » est de **combler ce déficit**. Il se propose d'utiliser le jeu vidéo pour développer l'esprit critique des jeunes et les aider à lutter contre les discours de haine. D'autres types de jeux, d'autres façons de jouer et la **création de contre-discours** peuvent participer à combattre les stéréotypes et la discrimination **partout et sous toutes leurs formes**.

Play Your Role exploite le fort potentiel et l'attractivité des jeux vidéo pour créer des **espaces de dialogue** sur les messages circulant dans cet univers complexe, qui peut avoir des répercussions importantes sur la façon dont les jeunes construisent leurs **représentations de l'autre**, et se comportent face aux stéréotypes.

Le jeu vidéo est ainsi utilisé comme vecteur pédagogique pour aborder les questions de discrimination sous-jacentes aux discours de haine, donner des clés pour gérer les conflits et **favoriser la citoyenneté** dans un langage et des formes qui parlent directement aux adolescents.

Selon la Commission européenne contre le racisme et l'intolérance (ECRI), le discours de haine recouvre diverses formes d'expression - *dénigrement, insultes, moqueries, diffamation, recours à des stéréotypes négatifs, stigmatisation ou menaces - qui propagent, encouragent, promeuvent ou justifient la haine, la violence ou la discrimination envers des personnes ou des groupes de personnes, en raison de leurs « race », origine nationale ou ethnique, âge, handicap, langue, religion, opinions, sexe et/ou orientation sexuelle ou autres caractéristiques personnelles.*

Actions



L'objectif principal de Play Your Role est de lutter contre les discours de haine en ligne en utilisant les jeux vidéo pour renforcer les comportements positifs des jeunes à travers les actions suivantes :



Recherche sur les discours de haine dans les communautés de joueurs, destinée à identifier les principaux défis et pistes de solutions.



Création de **parcours pédagogiques** à destination des enseignants et éducateurs, comprenant des outils, des ressources et des activités innovantes utilisant le jeu vidéo comme outil de médiation.



Organisation d'un **hackathon européen**, durant lequel des équipes de game-designers et d'experts en Education aux Médias et à l'Information s'associent pour produire des jeux contre les discours de haine.



Création d'un **portail ressources** présentant des outils pédagogiques, une sélection de jeux, et des événements (urban games, séminaires, conférence européenne).