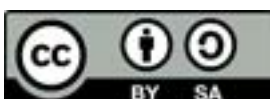


# PLAY YOUR ROLE

KIT  
PÉDAGOGIQUE

AVEC  
15 PARCOURS



CC BY-SA 4.0 Play Your  
Role / Savoir Devenir

*Play Your Role* est un projet soutenu par le programme Droits, Égalité et Citoyenneté de l'Union européenne (2014-2020). Il est le fruit d'un partenariat international entre sept institutions :

**ZAFFIRIA**, Italie

**CIAC, Universidade do Algarve**, Portugal

**COSPE**, Italie

**Fundacja Nowoczesna Polska**, Pologne

**JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis**, Allemagne

**SAVOIR\*DEVENIR**, France

**VšĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI-EDUPRO**, Lituanie



Ce document a été financé 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 de cette publication en cas de réutilisation.

Auteurs des parcours pédagogiques :

**JFF:** Ulrich Tausend, Sebastian Ring, Dominik Joachim, Jakob Ganzert and Alexander von Wedel

**Cospe:** Margherita Longo and Sara Cerretelli

**Zaffiria:** Adriano Siesser and Alessandra Falconi

**Fundacja Nowoczesna Polska:** Małgorzata Bazan and Maciej Dowgiel

Design graphique : Cecilia Piazza

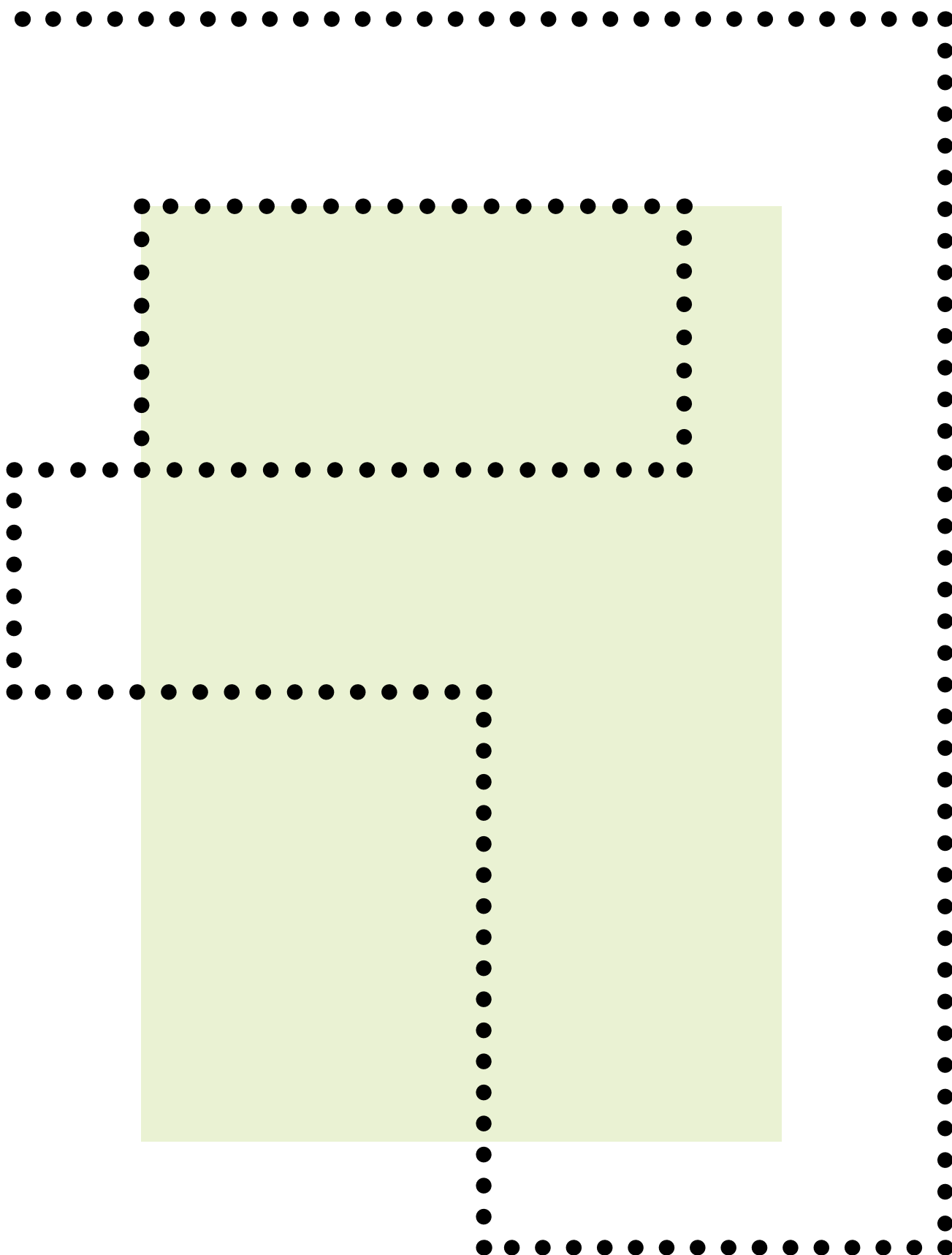
## CONTENU

### 4 INTRODUCTION

### 15 PARCOURS PÉDAGOGIQUES

|    |                                                |     |                                                 |
|----|------------------------------------------------|-----|-------------------------------------------------|
| 17 | Parcours #1<br><b>Invasion de cyber trolls</b> | 95  | Parcours #8<br><b>Amis virtuels</b>             |
| 28 | Parcours #2<br><b>Atelier newsgames</b>        | 110 | Parcours #9<br><b>Des mots gentils</b>          |
| 39 | Parcours #3<br><b>Stéréotypes de genre</b>     | 122 | Parcours #10<br><b>Le fil qui nous relie</b>    |
| 47 | Parcours #4<br><b>Appli anti-haine</b>         | 132 | Parcours #11<br><b>Nous ne sommes pas seuls</b> |
| 60 | Parcours #5<br><b>Bouc émissaire</b>           | 147 | Parcours #12<br><b>Cyber haine</b>              |
| 79 | Parcours #6<br><b>Jouons aux jeux vidéo!</b>   | 159 | Parcours #13<br><b>Les joueuses et les jeux</b> |
| 85 | Parcours #7<br><b>Ecris ton voyage syrien</b>  |     | Parcours #14<br><b>Rewind</b>                   |
|    |                                                |     | Parcours #15<br><b>Atelier Vidéo</b>            |

# INTRODUCTION



## Contexte

La prolifération des discours de haine en ligne préoccupe l'Europe depuis un moment, comme on peut le constater tant dans le débat public qu'aux niveaux politique et institutionnel. Avec la mise en œuvre du Code de Conduite pour contrer les discours de haine en ligne, en mai 2016, de nombreuses plateformes se sont engagées à combattre la diffusion de ce type de contenu en Europe.

La troisième évaluation de ce Code de Conduite pour lutter contre les discours haineux illégaux diffusés en ligne, réalisée par des ONG et des instances publiques et publiée le 19 janvier 2018, révèle l'efficacité de cet engagement des entreprises des technologies de l'information ([https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/IP\\_18\\_261](https://ec.europa.eu/commission/presscorner/detail/fr/IP_18_261))

Dans un autre registre, les résultats de la seconde évaluation réalisée un an après le début de la mise en oeuvre du Code de Conduite (Fact sheet Code of Conduct on countering hate speech online. One year after June 2017) montre une augmentation de 400% des signalements de discours de haine en ligne. Les signalements les plus fréquents concernaient la Xénophobie (17,8%) qui inclut les discours anti-migrants, le racisme anti-musulmans (17,7%) et l'origine ethnique (15,8%).

Or les études sur les jeux vidéo, pourtant intrinsèquement liés au monde des réseaux sociaux, se sont peu penchées sur le discours de haine qui s'y développe. **Aujourd'hui, le jeu vidéo est l'un des médias les plus influents sur la culture populaire** : 97% des adolescents européens (12-17 ans), dont 40% de filles jouent ou ont joué au jeu vidéo ; si l'on ne prend en compte que le marché des consoles, les 20 jeux les plus populaires ont été vendus à plus de 973 millions d'exemplaires<sup>1</sup>. En 2018, le marché du jeu vidéo a atteint de nouveaux records en terme de communautés de joueurs. Deux exemples édifiants : Playerunknown's Battlegrounds (PUBG) et Fortnite.

<sup>1</sup> [www.pewInternet.org/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/](http://www.pewInternet.org/2008/09/16/teens-video-games-and-civics/)

PUBG a été le premier jeu à populariser le genre de la “bataille royale”, un type de jeu vidéo qui implique un grand nombre de joueurs (100 en général se défiant, dont un seul survivra). Lancé en 2017, le jeu affiche en moyenne plus de 500 millions d’heures de jeu par mois, et a même atteint un pic de 3 236 000 de joueurs s’affrontant en simultané en janvier 2018. Jeu du même genre, Fornite, dont les médias ont beaucoup parlé en raison de sa popularité, rassemble plus de 40 millions de joueurs tous les mois. Jouable sur pratiquement n’importe quel équipement – console de jeu, ordinateur, tablette ou smartphone – Fornite est actuellement l’un des jeux vidéo les plus joué au monde. Fortnite et PUBG sont aussi en tête sur des plateformes de streaming comme Youtube ou Twitch (une plateforme de live streaming vidéo essentiellement dédiée aux jeux vidéo), où les joueurs les plus connus ont des millions d’abonnés, parfois payants (Ninja, l’une des stars de Fornite en compte plus de 9 millions).

Malgré l’importance de l’industrie du jeu vidéo et son rôle dans la vie des adolescents, les ressources pédagogiques existantes dans ce domaine ont du mal à se saisir du problème du discours de haine. Sachant les difficultés qu’ont les jeunes à identifier et gérer ce type de contenu de façon constructive, cette faille éducative peut avoir des répercussions négatives sur le développement de l’esprit critique des jeunes. Pourtant, **les communautés de gamers sont particulièrement actives dans ce domaine et pourraient être des lieux de recherche riches pour mieux analyser le phénomène et des modes de résolutions possibles.**

Comme le suggère Jane McGonical dans son livre “Reality is Broken” : *“Nous vivons dans une société où une partie importante de la population consacre le meilleur de son énergie à jouer, bâtit ses meilleurs souvenirs dans le monde du jeu vidéo et y rencontre ses plus grands succès.”*<sup>2</sup>.

2 McGonical J., *Reality Is Broken. Why Games Makes Us Better and How They Can Change the World*. The Penguin Press, New York, 2011

3 Ibidem

Actuellement, ces communautés de gamers ne sont en général pas supervisées en termes éducatifs ou culturels. Enseignants comme animateurs évitent de se frotter aux jeux vidéo et manquent cruellement d’outils avec lesquels ils soient à l’aise pour mener des actions de sensibilisation. Par ailleurs, aborder le monde du jeu vidéo, avec les passions qu’il suscite, de façon trop scolaire peut être contre-productif. Et pourtant, il serait dommage de ne pas prendre en compte « le désir profond d’un sens de communauté fort, et d’une vie plus intense, qui ait plus de sens »<sup>3</sup> qui réduit la peur de l’autre et gomme la force du racisme et de la violence comme moyens de s’affirmer.

Les discours de haine se rencontrent dans les jeux vidéo dans trois circonstances :

1. **Les jeux hors ligne**
2. **Les jeux en ligne**
3. **Les communautés en ligne**

**Côté jeux hors ligne**, le problème se situe au niveau des contenus et de l’expérience de jeu. Certains jeux contiennent en effet des discours de haine, ou les encouragent à travers des styles de langage et des situations cruelles et violentes. Ce type de contenu est identifié par la signalétique PEGI (Pan European Game Information), qui signale par des pictogrammes la présence de contenus de type discrimination, violence, et gros mots, utilisés dans de célèbres jeux vidéo comme Grand Theft Auto.

**Côté jeux en ligne**, la problématique est liée aux dynamiques d’interaction entre joueurs. Souvent non modérées, les sessions en ligne des jeux massivement multi-joueurs-, qui impliquent des activités comme la création d’équipes ou de clans, le partage de stratégies et le tchat, relèvent de tout sauf du virtuel, dès lors où elles impliquent le joueur comme personne et peuvent avoir de vraies conséquences dans la « vie réelle », comme induire des conflits entre amis ou camarades<sup>4</sup>. Par exemple, PewDiePie – une célébrité Youtube- ayant

4 [www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/le-climat-de-classe-et-les-environnements-virtuels-de-socialisation.html](http://www.reseau-canope.fr/agence-des-usages/le-climat-de-classe-et-les-environnements-virtuels-de-socialisation.html)

été l'objet d'amendes pour avoir tenu des propos antisémites sur sa chaîne, a perdu ses sponsors.

**Côté communautés en ligne**, créées autour de jeux spécifiques (par ex PUBG, Fortnite, League of Legends ou Overwatch) sur les réseaux sociaux et les plateformes de jeu vidéo (comme Twitch, Steam ou Reddit), sont publiés de nombreux commentaires violents, intolérants, racistes etc... Malheureusement, les exemples se multiplient ces dernières années, avec des campagnes de harcèlement contre les femmes dans l'industrie du jeu vidéo ([thisisvideogames.com/gamergatewiki/index.php/Operation\\_DiggingDiGRA](http://thisisvideogames.com/gamergatewiki/index.php/Operation_DiggingDiGRA)) ou l'émergence de groupes haineux ([www.kotaku.co.uk/2018/03/23/valve-is-quietly-deleting-hate-groups-but-it-isnt-solving-steams-big-problem](http://www.kotaku.co.uk/2018/03/23/valve-is-quietly-deleting-hate-groups-but-it-isnt-solving-steams-big-problem)) et des serveurs de suprémacistes blancs ([www.kotaku.co.uk/2017/08/14/discord-shuts-down-white-supremacist-servers-in-wake-of-charlottesville-rally](http://www.kotaku.co.uk/2017/08/14/discord-shuts-down-white-supremacist-servers-in-wake-of-charlottesville-rally)). Dans certains cas, les plus sérieux, la haine s'est déplacée du monde numérique au monde physique, mettant en danger la vie privée, ou la vie tout court, de personnalités de ces communautés ([www.kotaku.co.uk/2018/09/13/after-shooting-at-dr-disrespects-house-streamers-are-concerned-for-their-safety](http://www.kotaku.co.uk/2018/09/13/after-shooting-at-dr-disrespects-house-streamers-are-concerned-for-their-safety)).

De grands studios de production de jeux vidéo, comme Ubisoft ont décidé d'intégrer un Code de Conduite au sein même de ses jeux, excluant les joueurs qui profèrent des insultes racistes ou homophobes. Ces exclusions dépendent de la gravité de l'infraction, et peuvent se limiter à 2, 7 ou 15 jours, ou être définitives. Il est toutefois plus difficile de savoir ce qu'il se passe dans les tchats et les discussions qui se tiennent hors du jeu. Certains joueurs russes disent être victimes de haine lorsqu'ils parlent russe entre eux ; de même, depuis la crise en Syrie, ceux qui ont un accent du Moyen-Orient sont souvent des cibles<sup>5</sup>. "Quand vous êtes en ligne, vous avez l'impression que vous pouvez dire tout ce que vous voulez," dit Larry Rosen, l'auteur de *The Distracted Mind: Ancient Brains in a High-Tech World*, il ajoute que "de nombreux comportements antisociaux surgissent

<sup>5</sup> [www.japantimes.co.jp/news/2017/05/14/business/tech/racial-ethnic-hate-speech-thrives-online-games/#.W7OLcWgzaUk](http://www.japantimes.co.jp/news/2017/05/14/business/tech/racial-ethnic-hate-speech-thrives-online-games/#.W7OLcWgzaUk)

dans un contexte où on a un sens de liberté totale d'expression."

Ceci étant, il y a également des aspects très positifs dans ces communautés – les clans et les guildes agissent comme des structures sociales importantes pour créer et préserver des valeurs et des comportements vertueux. En Allemagne, par exemple, "Dein Spiel dein Leben" (ton jeu, ta vie), regroupe une communauté de joueurs qui édite des guides de bonne conduite pour les guildes. ([dein-spiel-dein-leben.de/kampagne/teams-clans-gilden](http://dein-spiel-dein-leben.de/kampagne/teams-clans-gilden)). Il existe aussi des jeux vidéo, sur le marché grand public ou sur la scène indépendante, qui proposent des contre-narrations promouvant des comportements positifs et vertueux.

Il apparaît donc **nécessaire de faire de l'éducation et de la prévention, pour aider les jeunes à comprendre de façon critique la nature des messages présents dans et autour des jeux vidéo, à reconnaître les discours de haine et leurs impacts, en leur proposant dans le même temps des contre-narrations positives.**

## Les parcours pédagogiques : 14 façons de se saisir du sujet

Les parcours pédagogiques à destination des médiateurs éducatifs en éducation formelle et non-formelle permettent d'aborder avec les jeunes la question des discours de haine d'une façon originale. Ils ont pour objectif de changer leurs manières de pensée et d'agir dans la vie de tous les jours, et de les inciter à s'engager et créer des contacts qui fassent sens dans le monde dans lequel ils vivent. Des médias comme les jeux vidéo et les pratiques qui vont avec sont des mondes complexes qui jouent un rôle important dans le quotidien des jeunes et des adultes et ont une

<sup>6</sup> [www.theguardian.com/world/2016/jan/29/how-isis-hijacked-pop-culture-from-hollywood-to-video-games](http://www.theguardian.com/world/2016/jan/29/how-isis-hijacked-pop-culture-from-hollywood-to-video-games)

influence significative sur la construction de l'autre, les comportements de base et la gestion des conflits. L'influence du jeu vidéo a été essentiellement abordée sous le prisme de la violence, du temps excessif passé devant les écrans ou de la radicalisation (cf. "outils de propagande" de l'Etat islamique et leur lien avec des médias comme les jeux vidéo<sup>6</sup>). Reste à reconnaître le potentiel positif du jeu vidéo, notamment en ce qu'il constitue une zone sécurisée d'expérimentation et de confrontation qui récompense et renforce les bons comportements. Mais aussi en ce qu'il permet d'aborder de façon ludique des sujets sérieux et difficiles et en débattre dans un langage qui parle aux jeunes.

**L'Éducation aux Médias et à l'Information (EMI) joue un rôle primordial**, non seulement pour développer l'esprit critique et apprendre à mieux utiliser les médias, mais aussi pour favoriser la créativité.

L'Éducation aux Médias et à l'Information recouvre « toutes les compétences techniques, cognitives, sociales, citoyennes et créatives qui nous permettent d'accéder aux médias traditionnels et numériques, de les comprendre de manière critique et d'interagir avec eux (...). L'EMI implique l'engagement actif dans la vie démocratique, est fortement lié à la citoyenneté et à la capacité d'exercer son jugement de façon critique et indépendante. Elle intègre également la capacité à réfléchir sur ses propres actions et peut ainsi développer la résilience des jeunes face aux messages extrémistes et à la désinformation » (définition empruntée aux conclusions du Conseil de l'Europe sur le développement de la littératie médiatique et l'esprit critique à travers l'éducation et la formation, 30 mai 2016)

Ce kit pédagogique propose 14 parcours pédagogiques réalisés par les partenaires du projet Play Your Role. Ces parcours reflètent la diversité des expériences pédagogiques et des contextes culturels des différents pays participants. Ils sont autant de propositions didactiques très différentes les unes les autres, permettant d'aborder la thématique des discours de haine depuis différents angles pour susciter l'empathie,

renforcer les comportements responsables, réfléchir sur les stéréotypes, créer des applications pour lutter contre la haine... Et plus encore.

**La contribution de ce kit pédagogique ?** S'appuyer sur la gamification pour créer des zones sécurisées de dialogue, débat et prise de conscience des problématiques liées au discours de haine en ligne, en partant de l'une des pratiques favorites des jeunes. Et de favoriser son potentiel pédagogique à travers la création de nouvelles ressources éducatives.

Play Your Role propose d'apprendre à contrer le discours de haine en ligne en utilisant les jeux vidéo, en transformant un groupe d'étrangers en communauté : se découvrant les uns les autres, suscitant de l'empathie, se faisant confiance pour pouvoir se mettre en relation, ayant un intérêt commun et les moyens d'interagir, en créant quelque chose.

## Objectifs principaux

Contrer les discours de haine en ligne, utiliser les jeux vidéos et la gamification comme outils pédagogiques pour renforcer les comportements responsables chez les jeunes.

Promouvoir la prise de conscience et la compréhension des discours xénophobes et racistes en ligne, à travers l'utilisation de jeux vidéo qui développent l'empathie et l'esprit critique.

## Cible

Enseignants, animateurs, travailleurs sociaux, bibliothécaires, jeunes 11-19 ans.

## Qui sommes-nous ?

Play Your Role est un projet soutenu par le programme Droits, Égalité et Citoyenneté de l'Union européenne (2014-2020).

Le consortium rassemble 7 partenaires, 6 associations et une université de 6 pays européens. Le Centre Zaffiria, qui coordonne le projet, travaille dans le domaine de l'Éducation Médias. Il crée et anime des formations pour les enseignants ainsi que des ateliers à l'école et hors les murs, et développe des applications et jeux éducatifs. COSPE est une ONG qui opère en Italie, en Europe et dans 30 pays du monde entier. L'une de ses activités principales est d'intervenir dans les écoles et collèges pour promouvoir l'interculturalité et lutter contre les discours de haine. VSI EDUKACINIAI PROJEKTAI (EDUPRO) œuvre en Lituanie dans la recherche, l'organisation, l'implémentation, la coordination et la supervision de formations en éducation non-formelle à destination des professionnels et des bénévoles. Elle s'intéresse aux groupes de personnes vulnérables, à l'éducation aux médias et à l'intégration. Centro de Investigação em Artes e Comunicação (CIAC) est un département de l'Université d'Algarve au Portugal où il mène des recherches en sciences de la communication et arts. La Modern Poland Foundation soutient l'éducation aux médias et au numérique et promeut l'accès gratuit pour tous à la culture numérique, tout en luttant pour améliorer la législation Internet. En France, l'association Savoir Devenir, adossée à la chaire UNESCO éponyme située à l'université Sorbonne Nouvelle accompagne la transition numérique à travers des actions en faveur de : l'Éducation aux Médias et à l'Information, la littératie numérique et la gouvernance d'internet. JFF, Institut de recherche et éducation media opère en Allemagne, où il explore comment les jeunes générations gèrent les médias à travers des études et des expériences terrain.

Auteurs de ce kit :

Centro Zaffiria, Cospe (IT)

Modern Poland Foundation (PL)

JFF institute for media research and education (DE)

## Le cadre de référence européen des compétences numériques (Digcomp) en œuvre



### DOMAINE 1

#### *Information et données*

- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données et du contenu numérique
- 1.3 Traiter des données et de l'information



### DOMAINE 2

#### *Communication et Collaboration*

- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager
- 2.3 S'engager dans le monde numérique
- 2.4 Collaborer
- 2.5 Nétiquette
- 2.6 Gérer son identité numérique



### DOMAINE 3

#### *Création de contenu numérique*

- 3.1 Développer des contenus numériques
- 3.2 Intégrer et ré-inventer des contenus numériques
- 3.3 Connaître les copyright et licenses
- 3.4 Programmer



## DOMAINE 4 *Sécurité*

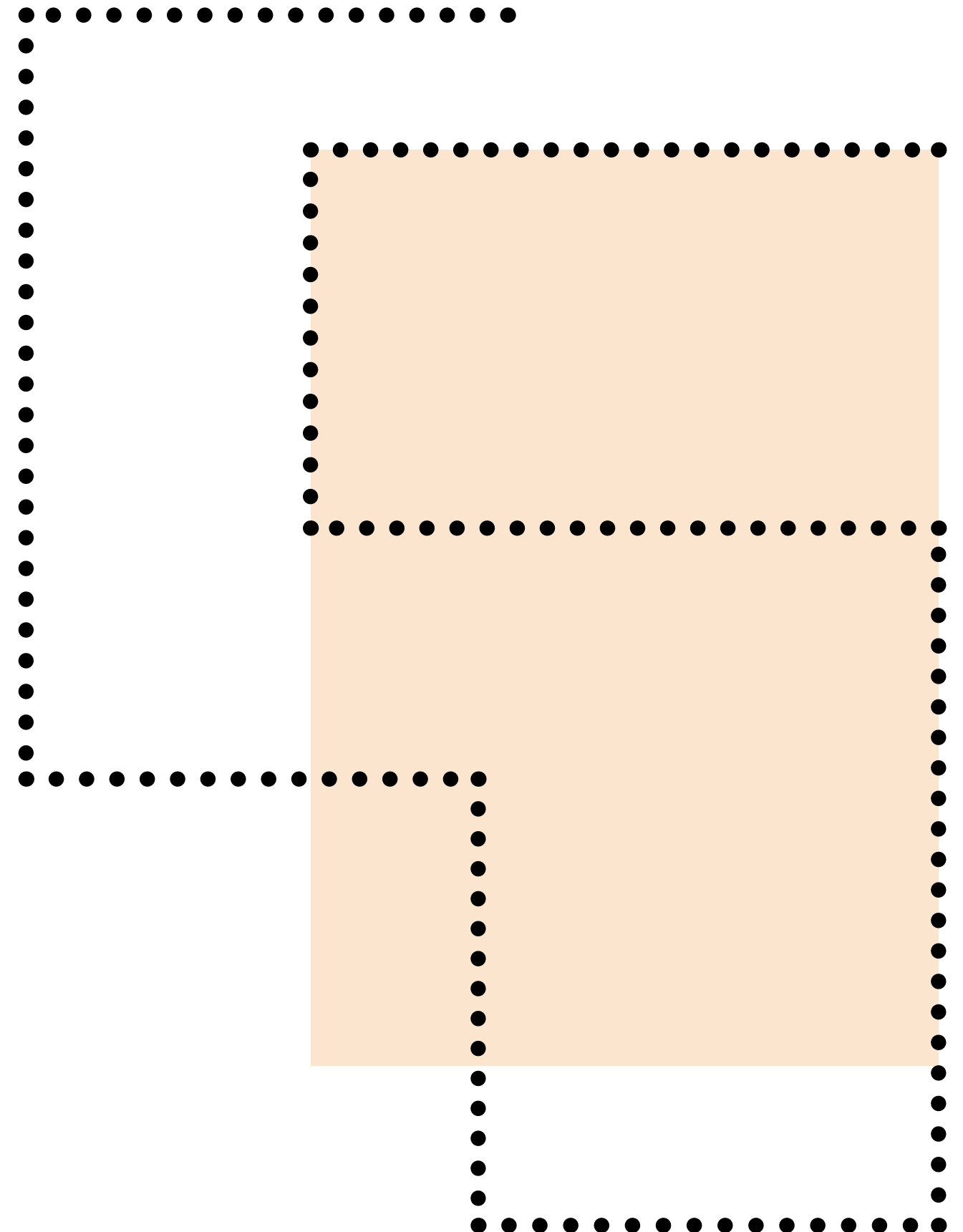
- 4.1 Sécuriser l'environnement numérique
- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3 Protéger la santé et le bien-être
- 4.4 Protéger l'environnement



## DOMAINE 5 *Résolution de problèmes*

- 5.1 Résolution de problèmes techniques
- 5.2 Construire un environnement numérique
- 5.3 Utiliser créativement les technologies numériques
- 5.4 Identifier les besoins en compétences numériques

# PARCOURS





## Compétences



- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données et du contenu numérique



- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager
- 2.3 S'engager dans le monde numérique
- 2.4 Collaborer
- 2.5 Nétiquette
- 2.6 Gérer son identité numérique



- 4.3 Protéger la santé et le bien-être



- 5.3 Utiliser créativement les technologies numériques

## Tags

- Trolls
- Discours de Haine
- Jeu en ligne
- Débat en ligne
- Résistance à la provocation
- Accepter l'opinion des autres
- Empathie
- Travail d'équipe
- Développement d'une stratégie

## Durée

2 à 8 heures

## Public Cible

- Jeunes entre 12 et 21 ans
- 6 à 24 participants (3 – 4 jeunes par groupe) + 1 leader

## Résumé

L'atelier favorise l'apprentissage par le jeu. Il s'appuie sur la version en ligne du jeu de plateau "*Invasion of the Cyber Trolls*", un jeu de prévention concernant les discours de haine.

La mission du jeu consiste à exterminer des trolls sur les réseaux sociaux. Ces êtres maléfiques – ici représentés comme des trolls proverbiaux – représentent ces internautes qui passent leur temps à faire des déclarations désobligeantes et provocantes. Pour libérer le réseau des trolls, les joueurs doivent résoudre des épreuves et affronter les messages haineux des trolls. Pour gagner, il faut adopter un comportement approprié, choisir les stratégies adoptées aux différentes situations (par exemple discuter, être gentil, dénoncer, ignorer), et savoir argumenter.

Le jeu de plateau en ligne peut être joué sur tablette ou ordinateur. Une fois le jeu terminé, les participants discutent de la solution qu'ils ont trouvée pour faire face aux trolls.

## Ressources et matériel

- Jeu "The Invasion of the Cyber Trolls"
- Version anglaise à télécharger sur le site du programme Play Your Role : <https://playyourrole.eu>
- Ordinateur/tablettes connectés (1 pour 4 participants)
- Ordinateur connecté et vidéoprojecteur pour le médiateur éducatif
- Tableau
- Papier, crayons
- Documentation (en annexe)

## Objectifs

- Aider à identifier les discours de haine
- Apprendre à argumenter avec des trolls
- Apprendre la tolérance et le respect des opinions des autres
- Inciter à adopter un comportement responsable
- Apprendre à collaborer, le travail d'équipe
- Trouver et partager des solutions pour faire face aux trolls.

## Point d'attention

- Le jeu est en anglais (en version bêta) et requiert un bon niveau de maîtrise de cette langue.
- L'activité peut faire ressurgir des expériences négatives vécues par les participants.

## Déroulé

### ACTIVITÉ 1 : Introduction

- Présentation de l'atelier et du jeu, donner envie de jouer
- Échauffement : Travail d'équipe, changement de perspective et formation des groupes (4 à 5 participants par groupe)
- Préparation du jeu : apprendre à connaître le matériel de jeu, s'accorder sur les rôles
- Présentation des participants : apprendre à se connaître
- Jeu d'échauffement / variation "Ninja" (super-héros au lieu de ninjas)

Tout d'abord, l'animateur présente le jeu et explique brièvement de quoi il s'agit (jeu de rôle pour sauver un royaume de trolls) puis interroge le groupe sur ses pratiques en ligne en relation avec l'atelier:

- Qui est souvent ligne? Qui préfère les activités hors ligne ?
- Qui a plusieurs identités en ligne
- Qui est actif dans les forums, les messageries, les réseaux sociaux ?
- Qui sait ce qu'est un troll ?
- Qui en a déjà rencontré ?

"En argot Internet, un troll caractérise un individu ou un comportement qui vise à créer des polémiques. Il peut s'agir d'un message (par exemple sur un forum), d'un débat conflictuel dans son ensemble ou plus couramment, de la personne qui en est à l'origine. Ainsi, on désigne sous le néologisme "troller" le fait de créer artificiellement une controverse qui focalise l'attention, au dépens des échanges et de l'équilibre habituel de la communauté."

Source : [Wikipedia https://fr.wikipedia.org/wiki/Troll\\_\(Internet\)](https://fr.wikipedia.org/wiki/Troll_(Internet)).

L'animateur explique ensuite que l'on va devoir faire face à des trolls et qu'il faudra sauver un royaume entier. Comme jeu d'échauffement et "brise-glace" – le jeu de mouvement "Ninja", beaucoup utilisé chez les jeunes, est proposé en groupe de deux. Au lieu des ninjas, chacun se glisse dans le rôle de son super-héros préféré.

Voici les règles du jeu (source : <https://www.jeuxetcompagnie.fr/ninja-destruction-jeu-rapide/>). Les deux joueurs se tiennent face à face et placent leurs mains devant eux comme un ninja lorsque le meneur de jeu dit « saluez votre senseï » !! Puis c'est le compte à rebours : 3, 2, 1 NINJA !! Les deux joueurs prennent alors une pose de ninja et le premier joueur fait un mouvement de ninja rapide pour essayer de toucher une main du joueur 2. Le joueur 2 fait un mouvement pour éviter de se faire toucher la main. Puis c'est le joueur 2 qui tentent de toucher une main du joueur 1. Le joueur 1, bien entendu, se déplace pour ne pas se faire toucher. Continuez jusqu'à ce qu'un joueur frappe la main de l'autre joueur. Au lieu d'attaquer lorsque c'est votre tour, vous pouvez changer votre position actuelle. Mais vous ne pouvez pas le faire deux tours d'affilés. Le but du jeu est d'utiliser votre main pour frapper la main de votre adversaire.

Une fois qu'un joueur a attaqué (ou esquivé) il doit geler en place dans la position qu'il a prise lors de son mouvement. (si vous avez levé les bras

vers le haut et que vous vous retrouvez avec votre main en l'air, votre main doit rester en l'air jusqu'à ce que vous soyez attaqué ou que ce soit à votre tour de jouer).

avec votre main en l'air, votre main doit rester en l'air jusqu'à ce que vous soyez attaqué ou que ce soit à votre tour de jouer). Au lieu d'attaquer lorsque c'est votre tour, vous pouvez changer votre position actuelle. Mais vous ne pouvez pas le faire deux tours d'affilés. Le but du jeu est d'utiliser votre main pour frapper la main de votre adversaire.

Ensuite, les participants se réunissent en groupes de 4 personnes. Chaque groupe prend place à une table avec le jeu et ses supports, y compris l'application (de préférence sur une tablette - un PC ou un téléphone portable sont également possibles). Lorsque l'on clique sur le bouton de démarrage, l'application guide les participants tout au long du jeu : tout d'abord, les participants sont invités à se mettre d'accord sur les rôles et à préparer les figures et les fiches de personnage correspondantes.

#### ACTIVITÉ 2 : Jeu

Dans l'application, vous êtes accueilli et vous êtes introduit à la situation suivante : "Le Cyber Empire est envahi par la haine et les trolls nuisibles, il doit être sauvé."

Le jeu commence et l'application explique ce que vous pouvez faire pour riposter. Le milieu du plateau doit être dégagé.

De petits trolls émergent de quatre pièces voisines et se dirigent vers le centre. Si vous les rencontrez, vous devez prendre des décisions sur des situations qui sont expliquées via l'application.

Si les joueurs entrent dans les pièces, ils peuvent essayer de les libérer du "chef des trolls". Pour ce faire, ils peuvent utiliser leurs compétences pour recueillir diverses informations et décider ensuite de différents modèles de comportement. Le jeu est terminé lorsque toutes les salles sont libérées.

#### ACTIVITÉ 3 : Évaluation

Dans la troisième phase de l'atelier, les fiches de personnages sont évaluées. Les joueurs ont préalablement noté quels comportements ont été testés contre les petits et les grands trolls et quels ont été ceux qui ont réussi et à quelle fréquence. Ces comportements sont ensuite additionnés par personne, par groupe et finalement pour l'ensemble des participants.

Quelques questions fondamentales suivantes sont ensuite posées et discutées :

- Comment avez-vous pris votre décision ?
- Quels sont les comportements qui, selon vous, fonctionnent bien et pourquoi ?

- Les actions effectuées dans le jeu fonctionnent-elles aussi dans la vie réelle ?
- Que feriez-vous différemment dans la vie réelle ?
- Connaissez-vous d'autres espèces de trolls ?
- Comment reconnaître leur comportement ?
- Existe-t-il d'autres moyens d'agir ?

Ensuite, chaque groupe évalue ses performances lors du jeu à l'aide des questions suivantes :

- Quels sont nos points forts pour lutter contre les trolls ?
- Que pourrions-nous améliorer ?
- Ces stratégies, appliquées au quotidien, pourraient-elles améliorer la vie en ligne si tout le monde les adoptait ?
- Enfin, les groupes présentent brièvement les résultats de leurs réflexions, pour débat.

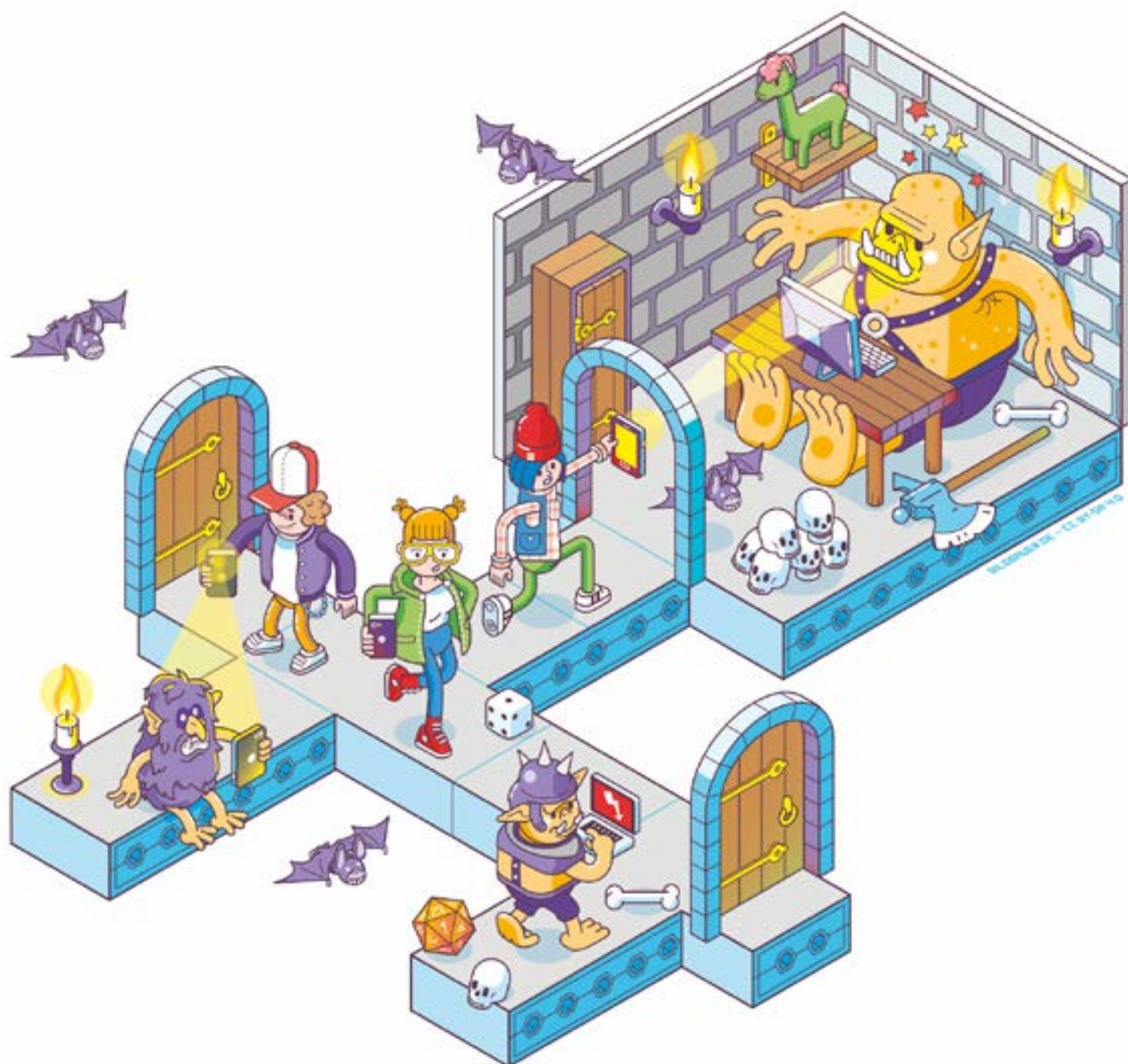
#### Sources/Liens

Le parcours pédagogique Invasion de Cyber Trolls est basé sur le jeu et concept d'atelier Invasion der Cybertrolle CC-BY 4.0, OKF DE. Téléchargez l'application : Invasion der Cybertrolle (original German version): [demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/](https://demokratielabore.de/workshops/invasion-der-cybertrolle/)

English version: [playyourrole.eu](https://playyourrole.eu)

Ninja: [ultimateninjacombat.com](https://ultimateninjacombat.com)

## Le Jeu en ligne



## Version plateau, hors ligne



CC-BY 4.0 OKF DE

Fiche Personnages

Guérisseur

- Pouvoirs contre les trolls :
- 1. Demander de l'aide à des amis
  - 2. Demander de l'aide à ses parents

Notez combien de trolls vous avez rencontrés et ce que vous avez fait:

- Je les ai ignorés
- J'ai été sympa/J'ai signalé
- J'ai discuté

Trolls abattus :  
Suite à quelle action ?

Trolls vainqueurs :  
Suite à quelle action ?

Guerrier

- Pouvoirs contre les trolls :
- 1. Les combattre
  - 2. En faire des amis

Notez combien de trolls vous avez rencontrés et ce que vous avez fait:

- Je les ai ignorés
- J'ai été sympa/J'ai signalé
- J'ai discuté

Trolls abattus :  
Suite à quelle action ?

Trolls vainqueurs :  
Suite à quelle action ?

Sourcier

- Pouvoirs contre les trolls :
- 1. Faire des recherche Google sur les trolls
  - 2. Vérifier leurs comptes

Notez combien de trolls vous avez rencontrés et ce que vous avez fait:

- Je les ai ignorés
- J'ai été sympa/J'ai signalé
- J'ai discuté

Trolls abattus :  
Suite à quelle action ?

Trolls vainqueurs :  
Suite à quelle action ?

Erudit

- Pouvoirs contre les trolls :
- 1. Chercher des articles
  - 2. Chercher des sites web

Notez combien de trolls vous avez rencontrés et ce que vous avez fait:

- Je les ai ignorés
- J'ai été sympa/J'ai signalé
- J'ai discuté

Trolls abattus :  
Suite à quelle action ?

Trolls vainqueurs :  
Suite à quelle action ?

Guide des cyber trolls

En analysant ces résultats, vous comprendrez les niveaux auxquels correspondent les stratégies des trolls ! En connaissant ces niveaux, vous pouvez éviter la pire décision dès le début.

Niveau 1

Trolls blagueurs et insultants. Ces trolls ne vivent que pour susciter des réaction et cherchent à vous embêter le plus possible. Ils aiment juste ça, causer des problèmes sans raison.  
Etre sympa avec eux ne sert en général à rien. Dans ce cas, il s'imaginent que vous êtes une proie facile.

Niveau 2

Ce troll fait semblant d'être très intéressé par le sujet mais ne cesse de faire des disgressions et n'écoute pas vraiment. Il se débrouille en général pour avoir raison. C'est un "monsieur-je-sais-tout", quoiqu'il en dise. Discuter avec ce type de troll ne sert à rien en général. De toute façon, il n'écoute rien.

Niveau 3

C'est le type de "méchant" qui peut au début faire des blagues, mais qui passe rapidement aux attaques personnelles. Il attaque les gens frontalement et est dangereux aussi parce qu'il se présente souvent comme quelqu'un qui ne fait que dire la vérité. Son but : faire du mal aux autres. L'ignorer complètement n'est sans doute pas une bonne idée. En général, il ne s'arrêtera pas tout seul.

Niveau 4

Le truc de ce troll, c'est de casser. Il cherche à faire autant de mal que possible à ce qu'il trouve : une communauté, un objet, des groupes de personnes ou des individus. Le tout est de dire le plus de mal possible. Parfois, il ne se rend même pas compte de ce qu'il fait, et n'écoute que très rarement les arguments des autres. Très peu de ce type de troll peuvent être raisonnés. Si vous êtes gentils avec eux, ils pensent qu'ils ont raison.

Niveau 5

Attention, ce troll sait ce qu'il fait ! Il répand des mensonges exprès et se démène pour que les autres se sentent le plus mal possible. Sans compter qu'il ne se limite pas à agir en ligne et peut devenir un vrai danger.  
Ne jamais essayer de s'en sortir seul avec ce type de troll. Et surtout éviter de se disputer avec.



#### Licence : democracy laboratories

"Democracy laboratories" est un projet pilote de la Open Knowledge Foundation Germany, soutenu par le Ministère Fédéral de la Famille, des Seniors et des Jeunes, dans le cadre du programme fédéral "Living Democracy" et par l'Agence Fédérale d'Education Civique.





Compétences



- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données et d contenu numérique
- 1.3 Traiter des données et de l'information



- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager
- 2.5 Nétiquette
- 2.6 Gérer son identité numérique



- 5.4 Identifier les besoins en compétences numériques

Tags

- liberté d'expression
- conception de jeux
- information
- prototypes
- tester
- discussion

Durée

5 heures

Public Cible

Convient aux adolescents de 14-19 ans.

Introduction

Les "Newsgames" ou jeux d'information sont des jeux video dont le sujet est un thème d'actualité. L'idée est de placer le joueur dans une position où il expérimente les conditions réelles dans lesquelles se déroulent cette actualité – ici le discours de haine.

Ce type de jeux est en général court, et nécessite peu de temps, de compétences de jeu et d'équipement. Ce qui les rend particulièrement adapté au contexte éducatif.

Ce parcours présente une approche pédagogique permettant d'adresser la question du discours de haine en jouant. Il permet aux jeunes d'expérimenter les conséquences de ce type de discours au plan personnel, et d'en discuter entre eux.

Objectifs

- Introduire la notion de discours de haine
- Encourager les échanges entre participants sur ce sujet, et leurs expériences
- Développer l'esprit critique autour des conditions systémiques propices à l'émergence de discours de haine à travers la création de newsgames

Matériel requis

- 1 smartphone ou tablette pour 2 participants (apportez votre propre appareil),
- Connexion Internet WiFi

Approche pédagogique

Nous proposons de travailler en groupes, petits ou grands, dans le cadre d'un projet d'environ 5 heures, à l'école ou hors les murs, suivant le tableau ci-après. Idéalement, ce parcours sera organisé en une seule journée, mais il est également possible de répartir les sessions en plusieurs jours.

Points d'attention

Comme toute atelier concernant les discours de haine, l'animateur doit se préparer au fait que certains participants aient été eux-mêmes victimes du phénomène. Il peut en particulier être utile de s'informer auparavant sur d'éventuels cas de cyber-harcèlement dans la structure où se déroule l'atelier.

Options

Il existe plusieurs variantes de l'atelier selon le temps dont vous disposez. Au lieu de faire uniquement une courte analyse des newsgames avec un questionnaire, les participants peuvent jouer et commenter des parties entières et proposer des améliorations aux jeux. En plus ou à la place de prototypes sur papier, les participants ont la possibilité de mettre en forme leurs idées de jeux sur la plateforme Scratch du MIT Media Lab ou grâce à tout autre outil de conception de jeux adapté à leurs capacités techniques.

Structure

Afin de fournir une vue d'ensemble plus détaillée, les phases sont répertoriées dans le tableau suivant :

| SÉQUENCE | CONTENU | ANIMATION<br>généralement un mélange<br>de contributions, discussions,<br>moments de jeu et d'une<br>partie créative | PRÉREQUIS<br>TECHNIQUES ET<br>MATÉRIELS | VARIANTES |
|----------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------|
|----------|---------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------|-----------|

SÉQUENCE INTRODUCTIVE

|         |                               |                                                                    |                                 |  |
|---------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------|--|
| 15 min. | Présentation des participants | Présentation des animateurs<br>Bingo des prénoms pour se présenter | Feuilles de "Bingo des prénoms" |  |
|---------|-------------------------------|--------------------------------------------------------------------|---------------------------------|--|

DISCOURS DE HAINE

|         |                                                   |                                                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                      |  |
|---------|---------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 25 min. | Présentation de la thématique "discours de haine" | Présentation du thème du projet : le discours de haine<br><br>Découvrir le jeu <a href="#">Troll Factory</a> (en anglais)<br><br>Ou le jeu en français <a href="#">Enterre-moi, mon amour</a>                                                                            | Smartphones / tablettes (Chacun apporte son propre matériel, mais prévoyez des appareils de secours) |  |
| 15 min. | Donner des exemples de discours de haine en ligne | Définir le discours de haine.<br>Discussion ouverte avec l'ensemble du groupe : quels exemples les participants connaissent-ils déjà? Qu'ont-ils entendu aux informations ? Quelles sont leurs sources d'informations ? Documentation sur un padlet ou une carte murale. | Un padlet préparé (outil collaboratif).                                                              |  |

|         |                                                                                                         |                                                                         |  |  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--|--|
| 15 min. | Que peut-on faire contre les discours de haine ? Quels sont les risques possibles lorsque l'on réagit ? | Discussion ouverte suivie d'une présentation de différentes stratégies. |  |  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------|--|--|

NEWSGAMES

|         |                                                                                                   |                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                            |  |
|---------|---------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--|
| 10 min. | Présentation du concept de newsgame                                                               | Discussion ouverte : que pensent les participants du jeu <a href="#">Enterre-moi, mon amour</a> ?<br>Connaissent-ils d'autres newsgames ?                                                                      |                                                                                                                            |  |
| 20 min. | Test de newsgames afin de comprendre comment les informations peuvent être traitées dans les jeux | Présentation de plusieurs jeux pour en apprendre les différentes mécaniques et approches; les participants jouent à un ou plusieurs jeux et remplissent un questionnaire à leur sujet.                         | Questionnaire de test de jeux : par exemple Spent, Brexit Bus, 3rd World Farmer, My Cotton Picking Life, September 12th... |  |
| 20 min. | Retour-débat sur les jeux testés                                                                  | Courte présentation et discussion sur chaque jeu.<br><br>(Attention en choisissant les jeux : certains ont besoin d'être commentés afin que le lien entre le jeu et le discours de haine soit compréhensible). |                                                                                                                            |  |

CRÉATION D'UN CONCEPT DE JEU

|         |                                                                                      |                                                                                                                              |                             |                                                                                                                                                                      |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 90 min. | Activité créative : élaborer des idées de nouveaux jeux contre le discours de haine. | Formation de groupes (3 participants par groupe)<br><br>Délimitation des sujets<br><br>Élaboration des prototypes sur papier | Modèle de conception de jeu | S'il reste du temps, des outils de conception de jeux comme Scratch (MIT) peuvent être utilisés pour créer les jeux en plus ou à la place des prototypes sur papier. |
|---------|--------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

PRÉSENTATION DES CRÉATIONS

|         |                                                               |                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                 |                                                                    |
|---------|---------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------|
| 25 min. | Courte présentation des prototypes sur papier                 | Courte présentation par les groupes concepteurs                                                                                                                                                                                                                           | Présentation des prototypes sur papier : présentation libre ou en utilisant un vidéoprojecteur. | Un jury composé d'un participant par groupe juge toutes les idées. |
| 40 min. | Test des prototypes sur papier                                | Un concepteur de jeu reste à la table du groupe et présente l'idée aux membres d'autres groupes<br><br>(Suivi d'une discussion de 5 minutes dans le goupe à propos de l'expérience)                                                                                       |                                                                                                 | Rotations entre les groupes                                        |
| 10 min. | Réflexion : discuter des impressions sur les sessions de test | Les animateurs de l'atelier posent des questions-clés : <ul style="list-style-type: none"><li>• Que pensez-vous des jeux qui ont été imaginés ?</li><li>• Quel a été votre ressenti quand on a joué à votre jeu ?</li><li>• Quelles conclusions en tirez-vous ?</li></ul> |                                                                                                 |                                                                    |

CONCLUSION

|         |                         |                                                                                             |  |                                                                                                                                                                                                   |
|---------|-------------------------|---------------------------------------------------------------------------------------------|--|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| 10 min. | Retours                 | Questionnaire écrit anonyme sur l'atelier suivi d'un possible retour d'expérience à l'oral. |  | Pour des retours plus spontanés : questionnaire ou questions orientées à compléter ou à discuter après l'atelier et en absence des animateurs, uniquement entre l'enseignant et les participants. |
| 5 min.  | Conclusion de l'atelier | Conclusion ludique                                                                          |  |                                                                                                                                                                                                   |

Sources / liens

Un article de présentation des newsgames: <https://obsweb.net/blog/2015/02/20/newsgames/>

- Jeux :
- Troll Factory: [trollfactory.yle.fi](http://trollfactory.yle.fi)
  - Spent: [playspent.org](http://playspent.org)
  - Brexit Bus: [advisa.se/en/research/brexit-bus](http://advisa.se/en/research/brexit-bus)
  - September 12th: [www.newsgaming.com/games/index12.html](http://www.newsgaming.com/games/index12.html)
  - Cotton Picking Life: [gamethenews.net/index.php/my-cotton-picking-life](http://gamethenews.net/index.php/my-cotton-picking-life)
  - 3rd World Farmer: [3rdworldfarmer.org](http://3rdworldfarmer.org)
  - Wooolrrrk!: [timgarbos.itch.io/wooolrrrk](http://timgarbos.itch.io/wooolrrrk)

- Méthode :
- Padlet: [padlet.com](http://padlet.com)

Bingo des prénoms

Trouvez la personne de ce groupe à laquelle s'applique la déclaration ci-dessous. Laissez cette personne signer ci-dessous ! Dès que toutes les cases ouvertes sont remplies, vous avez gagné. Bingo!

|                          |                                      |                                              |
|--------------------------|--------------------------------------|----------------------------------------------|
| est un bon équipier      | aime jouer la comédie                | est un clan                                  |
| sait ce qu'est un avatar | connaît des jeux pour grands groupes | connaît l'équipe de l'athlète e-sports Faker |
| se bat comme un fou      | s'identifie comme gamer              | sait comment bien tricher                    |

# Questionnaire

Testez le jeu et répondez aux questions suivantes :

Avez-vous aimé le jeu ?

☐

☐

☐

☐

☐

C'était amusant de jouer ?

☐

☐

☐

☐

☐

Avez-vous aimé le graphisme ?

☐

☐

☐

☐

☐

A votre avis : quel est le message clé du jeu ?

À quoi ressemblerait un titre de journal ou un tweet sur ce message ?

Quelle est votre opinion: dans quelle mesure le jeu représente-t-il la réalité.

☐

☐

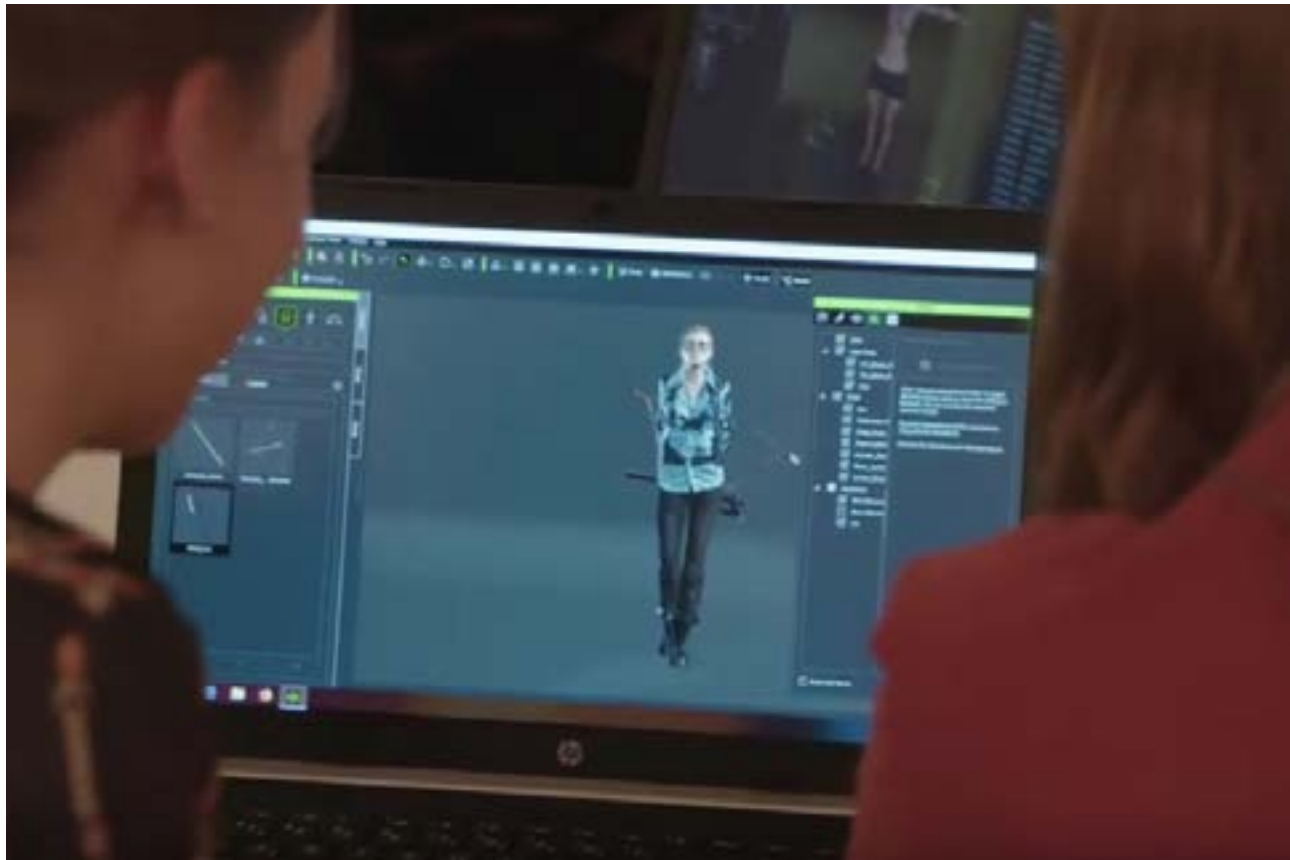
☐

☐

☐

Avez-vous acquis de nouvelles connaissances? Si oui, lesquelles ?





## Parcours #3 **Création de personnages** contre les stéréotypes



### Compétences



1.1 Mener une recherche et une veille d'information



2.2 Partager  
2.4 Collaborer  
2.5 Nétiquette  
2.6 Gérer son identité numérique



5.3 Utiliser créativement les technologies numériques

### Tags

- Jeux
- Genre
- Personnage
- Avatar
- Non-binaire
- Rôles de genre
- Valeurs
- Stéréotypes
- Diversité
- Parité
- Intersectionnalité

### Durée

3H30 à 5H00

### Public Cible

14 - 21 ans  
6 - 30 participants

## Résumé

L'atelier proposé dans le cadre de ce parcours porte sur les représentations stéréotypées et binaires des personnages féminins et masculins dans les jeux vidéo les plus populaires. Représentations qu'il propose de remettre en question à travers la création d'avatars.

L'objectif de l'atelier est d'aider les participants à développer un regard critique sur les rôles de genre dans le jeu vidéo, en discutant tout d'abord sur les personnages des jeux les plus connus, puis en créant librement des personnages à travers un logiciel dédié. Ces personnages originaux pourront ensuite interagir ensemble dans des environnements virtuels, selon des rôles de genres différents.

L'intérêt à ce titre d'éditeurs en ligne de personnages, comme Character Creator 3, est de ne pas imposer de formats prédéfinis en terme de caractéristiques physiques, de postures et de gestuelles.

Quelles caractéristiques pour un personnage "homme" ou "femme" ? L'atelier permet de réfléchir à cette question et d'expérimenter.

### Points d'attention

L'atelier peut apporter une réelle valeur ajoutée aux adolescents et aux jeunes adultes qui s'interrogent sur la supposée dualité des rôles de genre, et plus généralement sur la diversité. La création d'un avatar et l'expérimentation identitaire dans un cadre protégé peut notamment aider certains à mieux se situer.

La question de l'identité de genre étant sensible, le médiateur éducatif doit être à la fois à l'écoute et préparé à la gestion de débats de groupe pour éviter des expériences négatives.

En introduction à l'atelier, lors de la présentation des concepts de genre, sexuellement chargés, l'utilisation d'images virtuelles de corps peut aider.

Durant les débats et questionnements, il est important que les participants partagent leurs expériences personnelles dans le monde du jeu vidéo, en terme de rôles de genre. Il convient donc de créer un environnement rassurant et ouvert, qui permette à la parole d'émerger. Etablir des règles pour les prises de parole et les échanges entre participants tout au long de l'atelier peut aider à créer cet environnement et éviter la discrimination.

### Objectifs

Les représentations stéréotypées de la femme et de l'homme sont présentes dans tous les médias, dont les jeux vidéo. La représentation binaire du genre, et des caractéristiques qui lui sont attribuées est loin de la réalité sociale. Dans ce contexte, la notion de genre se réfère au "genre social" des personnes, et non à des caractéristiques biologiques.

Les jeunes qui ne se retrouvent pas dans la représentation binaire proposée par la société sont souvent victimes de discrimination et sous-représentés dans la société. C'est aussi le cas dans les jeux vidéo. L'objectif premier de cet atelier est de mettre en lumière et de questionner ces représentations sociales.

## Matériel et ressources

Lieu : une grande salle

- Tables, chaises, vidéoprojecteur
- Tableau, papiers, crayons...
- Un ordinateur connecté pour 2 participants
- Logiciel : Character Creator 3 (en anglais; version d'essai gratuite pendant 30 jours; version payante ensuite) [www.reallusion.com/store](http://www.reallusion.com/store).

Character Creator 3 est l'un des logiciels les plus performants et sophistiqués de création de personnages de jeux vidéo. Il est toutefois possible d'utiliser d'autres logiciels pour cet atelier.

Exemples de solutions alternatives gratuites : MakeHuman, VideoPal, SmartBody

## Déroulé

PHASE 1 : Introduction (45 MIN).

- Présentation des participants
- Présentation de l'atelier
- Tour de parole sur les expériences des joueurs en matière de stéréotypes de genre
- Etablissement des règles de discussion et prise de parole (voir points d'attention)

L'atelier débute par une introduction des participants sur l'organisation de l'atelier, puis des sujets qui seront abordés. C'est le moment où vous pouvez choisir de présenter les principaux concepts et enjeux liés aux représentations de genre dans la société en général, et les jeux vidéo en particulier.

Exemple de questions/déclarations permettant d'avoir un rapide aperçu des connaissances et expériences du groupe :

- A quels jeux vidéo jouez-vous en ce moment ?
- Celui que vous préférez ?
- Quels sont les personnages de jeux vidéo que vous trouvez particulièrement cool ?
- Qu'est-ce qui est typiquement féminin / masculin, selon vous ?

Il est aussi intéressant et motivant de proposer aux participants d'aller faire un tour sur YouTube et de regarder les bandes annonces des jeux pour analyser un peu les caractéristiques des personnages principaux. Celles de GTA par exemple...

Exemples :

- GTA V Online | Pretty Female Character [www.youtube.com/watch?v=4SbDmsohkjo](http://www.youtube.com/watch?v=4SbDmsohkjo) (783,000 viewed)
- GTA 5 ONLINE | Alex's Female Character Creation [www.youtube.com/watch?v=blaNHwfefWk&t](http://www.youtube.com/watch?v=blaNHwfefWk&t) (1.3 million viewed)

En conclusion, l'animateur présente l'atelier et ses différentes étapes.

## Déroulé

PHASE 2 : Présentation de la thématique

Environ 45 min.

- Le médiateur présente la thématique traitée.

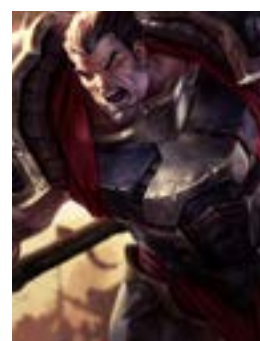
Cette présentation permet de définir et d'aborder les points clés de la question de la représentation homme/femme et des stéréotypes de genre. Elle pourra reposer sur la projection de personnages de jeux vidéo connus stéréotypés.

Elle s'accompagne d'un débat autour de questions telles que :

- Qu'est-ce que la féminité, la masculinité ?
- Pourquoi les jeux vidéo reproduisent-ils les stéréotypes et exagèrent souvent les caractéristiques de genre ?
- Qu'est-ce qui est considéré comme sexy ?
- A quel point le pouvoir de séduction des personnages est-il important dans les jeux vidéo ?

Les personnages stéréotypés promeuvent en général une vision du monde binaire, archaïque et misogyne. Les personnages masculins sont dominants, héroïques, forts, musclés. Ils sont individualistes et extrêmement souvent au cœur du scénario. Les personnages féminins sont souvent jeunes, jolis, sensibles, faibles, soumis et plutôt passifs.

On pourra se baser, pour illustrer ceci sur une étude du jeu "League of Legends", désormais gratuit, qui compte plus de 80 millions de joueurs actifs.  
(source : [wikipedia.org/wiki/League\\_of\\_Legends](https://fr.wikipedia.org/wiki/League_of_Legends)).



Copyright par Riot Games

Si l'on compare ici les humanoïdes masculins et féminins, les stéréotypes sautent aux yeux.

La femme, jeune, blonde, mince, sexy, représente en particulier un certain idéal de beauté. La variété des corps, vêtements et comportements est par ailleurs plus importante chez les hommes. Tout ceci a des conséquences sur les joueurs. Lesquels ? On pourra en débattre :

- Comment les idéaux de beauté et de comportements des héros des jeux vidéo influencent-ils les gamers, moi et les autres ?
- Vous identifiez-vous avec certains de ces personnages ?
- Pensez-vous que les femmes s'identifient aux personnages des jeux, lorsqu'ils sont pratiquement tous des hommes ?

Si les stéréotypes sont très présents dans les jeux vidéo les plus pratiqués, il est à noter que ces stéréotypes sont de plus en plus remis en question. L'exemple phare en est le personnage de Lara Croft dans la série de jeux "Tomb Raider", dont le premier épisode est sorti en 1996.

Si, dans les premiers épisodes, Lara Croft se trouvait affublée d'attributs sexuels féminins absurdement sur-développés, aujourd'hui le personnage est devenu beaucoup plus complexe, moins sexualisé et s'est surtout transformé en une vraie héroïne sûre d'elle-même. Ce type d'évolution peut être observé dans toute l'industrie du jeu vidéo ces dernières années. Ce constat peut être un bon point de départ de discussion et de réflexion sur la nature des héros des jeux.



Déroulé

PHASE 3 : Création d'un personnage de jeu vidéo (60-120 MIN)

Les participants sont divisés en binômes ou seuls autour d'ordinateurs sur lesquels le logiciel Character Creator 3 (ou équivalent) a été installé et testé avant la session.

La configuration en binôme favorise la réflexion sur le genre à travers les choix à prendre, celle en mode individuel est plus propice à la création personnelles. L'animateur présente le logiciel et ses fonctionnalités. Le groupe, avant de se mettre en mode création, se pose des questions de base :

Quel type de personnage souhaitons-nous créer ? Humanoïde ou pas ? Quel genre ? Sexualisés ? Jusqu'à quel point ?

Il est également possible de distribuer aux divers binômes/personnes des missions différentes :

- 1. Créer un avatar de vous-même
- 2. Créer un personnage non-binaire (question additionnelle : un personnage non-binaire doit-il sembler parfaitement "normal" ?)

Durant la session, l'animateur circule entre les groupes pour faciliter les discussions éventuelles et répondre aux interrogations.

En fin de session, les participants enregistrent quelques captures d'écran de leur personnages, qu'ils présentent au groupe sur le vidéo projecteur en expliquant leur processus de création, et la raison de leurs différents choix.

PHASE 4: Présentation des personnages, évaluation et réflexion (60 min.)

- Présentation rapide des personnages
- Discussions
- Évaluation

Les binômes/participants solo présentent leur création, leur processus de création et la raison de leurs choix. L'animateur et les membres du groupe leur posent des questions.

En binôme, les participants réfléchissent à différentes questions telles que :

- Comment avez-vous vécu la création de votre personnage ?
- C'était amusant ? Tout le temps ?
- Y-a-t-il des points sur lesquels vous n'étiez pas d'accord au sein de votre binôme ?
- Comment avez-vous résolu ces points ?
- Trouvez-vous que le logiciel permet de traiter tous les points importants pour un personnage ?
- Qu'est-ce qui devrait changer dans l'industrie du jeu vidéo ?

Le groupe se réunit ensuite dans son ensemble pour réfléchir aux points suivants :

- Qu'est-ce que je retiens de cet atelier ?
- Qu'est-ce que j'ai aimé, pas aimé ?
- Quelles sont les questions que je me pose encore ?

Options / Variations

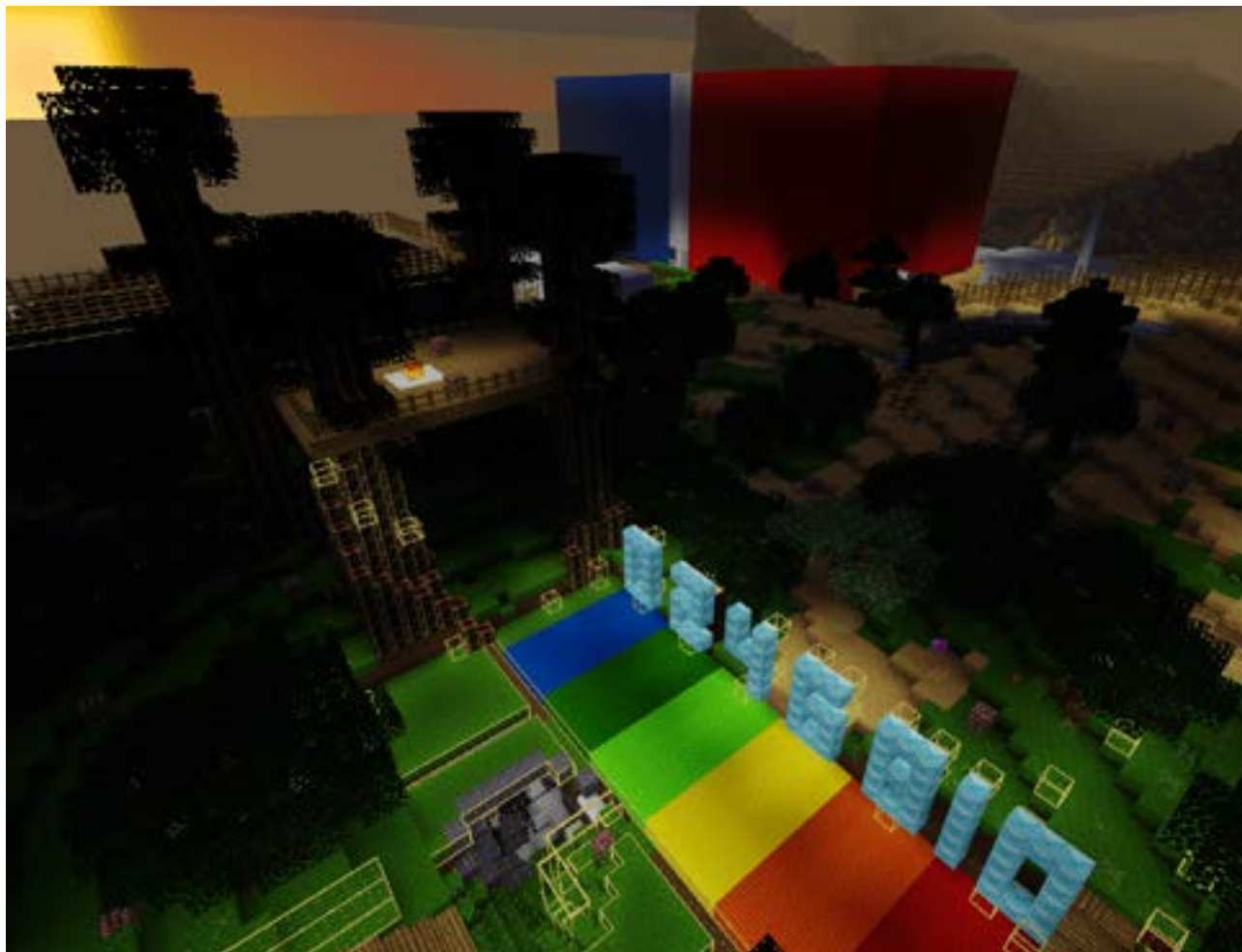
- L'atelier peut être organisé en ligne. Dans ce cas, il sera déplacé dans un espace de jeu virtuel (par ex Mozilla Hubs/Spoke)
- Les personnages créés pourront dans ce cas interagir entre eux après avoir été convertis dans les formats requis par l'Espace de Jeu Virtuel. Le logiciel Character Creator 3 ne permettant pas d'enregistrer ses personnages facilement dans les formats requis, vous pouvez les exporter d'abord dans la plateforme Sketchfab. Tutoriel : <https://www.youtube.com/watch?v=WoKuRH7-JhE>
- Vous pouvez aussi mettre en place l'atelier sur l'espace de jeu virtuel de RecRoom. Celle-ci permet de personnaliser son avatar, mais avec moins de possibilités créatives qu'avec Character Creator 3.

Sources / Liens

Télécharger la version test de Character Creator 3: <https://www.reallusion.com/de/character-creator/download.html>

- Mozilla Hubs : <https://hubs.mozilla.com>
- RecRoom : <https://recroom.com>
- "How To Rec Room - customizing outfits!" : <https://www.youtube.com/watch?v=ontD4IdaKJ4>





## Appli anti-haine. Concevez un monde meilleur



### Compétences



- 3.1 Développer des contenus numériques
- 3.2 Intégrer et ré-inventer des contenus numériques



- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée



- 5.4 Identifier les besoins en compétences numériques
- 5.3 Utiliser créativement les technologies numériques
- 5.4 Identifying digital competence gaps

### Tags

- Design thinking
- Compassion
- Discours de haine
- Résolution de problèmes
- Jeux vidéo

### Public cible

15-18 ans

## Résumé

Ce parcours a pour finalité le design d'une application de prévention des comportements et discours de haine dans la communication entre joueurs. Il est basé sur la méthodologie connue sous le nom de « Design thinking ». En suivant les différentes étapes prévues dans cette méthodologie, les participants sont amenés à réfléchir sur qui sont les « haters », leurs problèmes et comment les aider à les résoudre. La production d'un prototype de l'application ainsi conçue donne aux participants le sentiment de pouvoir agir sur le monde, et les encourage à innover.

## Points d'attention

- Des termes communément considérés comme choquants sont présents dans certains documents présentés dans les ateliers.
- En fonction du niveau du groupe, l'animateur pourra choisir d'abréger ou au contraire de rallonger certaines sessions afin que les jeunes puissent mener leurs tâches à bien.

## Objectifs

*Designer* une application qui aide les “haters” à résoudre leurs problèmes, et donc contribue à réduire les discours de haine dans la communauté de joueurs.

## Ressources nécessaires

- Marvel app - <https://marvelapp.com/>

Plateforme en ligne de création d'applis gratuite en version de base, en anglais.

## Méthodologie

- Design Thinking
- Résolution d'énigmes
- Brainstorming
- Débat
- Présentation
- Analyse comportementale

## Déroulé

### ACTIVITÉ 1 (30 MIN)

- Accueil, présentation du projet, organisation.
- Discussion ouverte sur le discours de haine, en particulier dans les jeux vidéo

### ACTIVITÉ 2 (30 MIN)

- Introduction à la méthodologie de Design Thinking. Présentation des différentes étapes du processus créatif
- Lecture de l'Annexe 1 par tous les participants

L'animateur présente aux participants les principes du Design Thinking et la façon dont cette méthode est utilisée par les géants de l'IT. Le Design Thinking, méthode de gestion de l'innovation, permet la collaboration entre membres d'une équipe tout en faisant se rencontrer des experts de divers horizons. Son but est essentiellement de faire en sorte que les produits développés soient en phase avec les demandes (ou les désirs) des publics. Le Design Thinking comporte 5 étapes : synthétiser, définir, imaginer, prototyper, tester, que l'animateur présente rapidement.

- Synthétiser (le besoin). L'idée est ici que si un produit ou un service est censé être bon pour tout le monde en général, alors il ne conviendra à personne en particulier. Quelle que soit l'industrie concernée, un produit/service doit être conçu pour les usages qu'en fera un public spécifique. Étudier son public est donc une étape incontournable et capitale, avant de se lancer dans la conception. C'est la clé du succès, de la popularité. Bien sûr, les participants n'auront pas le temps ici de mener une véritable étude ni de tests sérieux. Ils se baseront donc, pour la connaissance du « hater type » sur des études existantes, leur expérience, leurs intuitions, leurs hypothèses et parfois même leur imagination.

- Définir (le problème). Difficile, voire impossible de créer une solution miracle qui réponde à tous les problèmes que les différents haters pourraient avoir. Il convient donc de définir la principale problématique spécifique à ce public, que l'App tentera de résoudre. En un second temps, lorsque cette première version sera sur le marché, il sera temps de l'améliorer et de l'enrichir pour aborder d'autres problématiques, en fonction notamment des résultats des tests d'usage.
- Imaginer (l'idée). Il est rare de trouver une idée brillante immédiatement tout seul. Cela peut prendre du temps. C'est pourquoi il faut la chercher en faisant plusieurs équipes composées de personnes ayant des qualifications et des centres d'intérêts complémentaires. En mettant en commun les savoirs, de façon collaborative, il existe plus de chances de produire quelque chose de nouveau. N'oubliez surtout pas que tout ou presque a déjà été inventé ! Ne vous interdisez pas, au contraire, d'utiliser des solutions qui sont le fruit de notre civilisation. Ce qui ne veut pas dire « copier » ces solutions, mais les développer de façon innovante. Un exemple ? Uber n'est rien d'autre qu'une variation sur le thème du taxi, mais une variation innovante
- Prototyper (l'App). Pour que l'idée franchisse la barrière du cerveau de ses concepteurs et devienne réalité, il faut convaincre des investisseurs. C'est (aussi) à cela que sert un prototype. Le prototype permet de montrer comment l'App fonctionne, et quelles sont ses fonctionnalités. De plus, avoir un prototype permet de démarrer des pré-tests utilisateurs, pour s'assurer que le concept tient la route.
- Tester (le prototype). Avant de présenter son idée à un investisseur, mieux vaut la tester auprès d'un échantillon le plus représentatifs d'usagers – ou, au moins d'une bande de copains.

Déroulé

ACTIVITÉ 3 (45 MIN)

- Déterminer les caractéristiques des "haters" à partir de leurs commentaires
- Annexe 2 , Carte 1
- Papiers, crayons, ordinateur/tablettes/ smartphones avec connexion Internet

L'animateur divise les participants en 4 groupes, qui resteront les mêmes pendant tout le parcours. Il distribue à chacun un message contenant des propos haineux, ou un extrait d'échanges de ce type vu dans un jeu vidéo multi-joueurs (voir Annexe 2), ainsi qu'un questionnaire à remplir sur les caractéristiques qu'ils en déduisent sur le « hater » (Carte N°1)

La mission de l'équipe est d'analyser attentivement le message et d'en déduire, façon détective, qui peut être la personne qui l'a publié. Les participants reportent le résultat de leur enquête dans le template pour obtenir la persona du hater. Les participants peuvent utiliser Internet pour réaliser cette mission.

Si les équipes ont du mal à cerner qui se cache derrière les messages, ils peuvent se fier à leur intuition ou juste trouver une hypothèse plausible sur le caractère du hater.

Voici une liste de questions qui peut être utile pour mener l'enquête :

1. Quel type de vocabulaire l'auteur utilise-t-il ?
2. Y-a-t-il des fautes de vocabulaire, d'orthographe ?
3. Que peut dire le style employé de la personnalité de l'auteur ?
4. Le contenu haineux est-il en rapport avec les règles du jeu, des questions de stratégie ou s'agit-il de questions personnelles ?
5. Quel est le point de départ du message haineux ?
6. Que dit le pseudo utilisé de l'auteur ?
7. Retrouve-t-on ce pseudo ailleurs sur Internet ? Où, comment ?

Chaque groupe présente le résultat de son enquête à l'ensemble des participants et fait le portrait de qui pourrait être derrière le message de haine. Les autres participants commentent ces résultats et en débattent.

Déroulé

ACTIVITÉ 4 (30 MIN)

- Essayer de comprendre le hater, et de développer de l'empathie avec lui/elle
- Carte No. 2
- Synthétiser (le besoin)

Une fois le portrait du "hater" réalisé, l'animateur demande aux participants d'essayer de le comprendre. Les jeunes doivent prendre en compte le type de vie que cette personne mène, son travail, sa façon de se comporter, ce qui est important à ses yeux, ses valeurs, ses passions, son caractère. Chaque groupe rédige ses hypothèses sur la carte N°2 et les présente aux autres groupes.

Cette activité requiert un certain niveau d'intuition psycho-sociale de la part des participants. S'ils n'arrivent pas à créer une biographie au hater à partir du portrait qu'ils en ont esquissé, ils peuvent puiser dans leur imagination.

L'animateur demande aux participants de faire un effort pour montrer de l'empathie envers le hater, de se mettre à sa place. Pendant 5-10 minutes, chacun essaye de penser et de sentir comme cette personne. Qu'il convient d'autant plus de comprendre, qu'il sera l'utilisateur de son App.

ACTIVITÉ 5 (30 MIN)

- Définir (le problème) clé du hater afin de trouver une solution sur-mesure.
- Crayons, stylos, papier

Chaque groupe doit maintenant définir le problème du hater. L'animateur distribue des feuilles de papier et demande aux jeunes d'écrire au moins 5 problèmes que cette personne pourrait avoir et de choisir celui qui leur semble le plus important. Ce problème sera celui que l'App devra résoudre.

Lors de la sélection « du » problème, les participants devraient s'assurer que leur choix peut être résolu avec une App. L'animateur rappelle que ce problème doit être en lien avec la tendance du hater à poster des messages de haine.

ACTIVITÉ 6 (30 MIN)

- Imaginer des idées pour résoudre le problème
- Brainstorming
- Feuilles de papier, crayons

L'animateur explique que, dans l'histoire des inventions, la phase de création commence presque toujours avec un papier et un crayon. Idéalement, chaque groupe produit plusieurs idées sous forme narrative, ou de schéma et choisit celle qui lui semble la meilleure. L'animateur insiste sur le fait qu'il n'existe pas de mauvaise idée, même la plus folle, et que l'idée initiale a le temps de faire son chemin vers la réalité.

Déroulé

ACTIVITÉ 7 (30 MIN)

- Designer des hypothèses et mécanismes de fonctionnement
- Conceptualisation, brainstorming, schématisation
- Papier, crayons

L'animateur demande aux participants de dessiner le schéma de leur App. L'idée n'est pas ici de dessiner des écrans de navigation (ce sera l'étape suivante), mais des mécanismes, relations, fonctions, séquences d'actions. Le fait de réfléchir à la façon précise dont l'utilisateur va utiliser l'App est important. Plus cette vision est détaillée, plus simple il sera de développer le projet. L'animateur explique que si réaliser un dessin/ diagramme pose problème, il est possible d'écrire le mode de fonctionnement prévu de l'App, avec le plus de précision possible.

ACTIVITÉ 8 (60 MIN)

- Prototype
- Smartphones + Application Marvel (Android/iOS)
- Carte 3 - Annexe 3

L'animateur distribue l'Annexe 3 (instructions pour réaliser un prototype avec l'application Marvel). Les participants doivent dessiner une suite d'écrans – depuis l'écran d'accueil jusqu'à l'écran de fin de parcours, en passant par les écrans fonctionnels. Sans jamais oublier de se focaliser sur la solution à apporter au problème du hater. Le prototype est censé illustrer un parcours utilisateur possible. A ce stade, les jeunes doivent aussi designer les boutons (Accepter, passer à la page suivante, laisser un commentaire, etc)

L'utilisation de couleurs / codes couleurs peut aider à rendre le prototype plus compréhensible. Une fois le prototype réalisé, les participants utilisent l'application Marvel pour en créer une version en ligne cliquable.

ACTIVITÉ 9 (45 MIN)

- Présentation à des investisseurs des prototypes sous forme de "pitch commercial"
- Smartphones ou tablettes avec l'application Marvel app (Android/iOS)
- Rhétorique
- Papier, crayon

Les participants doivent "pitcher" leur projet comme des commerciaux, pour convaincre des investisseurs de se lancer dans l'aventure. Chaque groupe a un temps de parole identique (par exemple 3 minutes). Le pitch doit présenter les éléments suivants :

- Le problème du hater
- Comment le groupe a découvert ce problème
- Comment l'App résout le problème
- En quoi cette App est utile pour améliorer le bien-être global de la communauté des joueurs
- Comment elle fonctionne (on pourra faire une démo)
- Ce qu'elle peut rapporter à l'investisseur
- Potentiels de développement ultérieurs (nouvelles fonctionnalités)
- L'animateur joue le rôle de l'investisseur, les participants discutent des arguments mis en avant par leurs camarades.

ACTIVITÉ 10 (30 MIN)

- Clôture
- Résumé, retours, discussions

Annexe 1 : Le design thinking



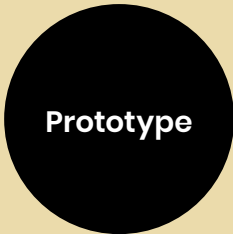
Afin de mieux comprendre la personne pour laquelle nous concevons le produit, il est préférable de se mettre à la place de cette personne pendant un certain temps. C'est la meilleure façon de comprendre comment elle agit et fonctionne et ainsi mieux comprendre ses besoins.



Il est impossible de résoudre tous les problèmes de la personne cible avec un seul projet. Nous devons en choisir un et y concentrer tous nos efforts.



Afin de résoudre tout problème, vous devez imaginer une idée. Et pour avoir une idée, il est préférable de travailler en équipe. Deux cerveaux valent mieux qu'un!



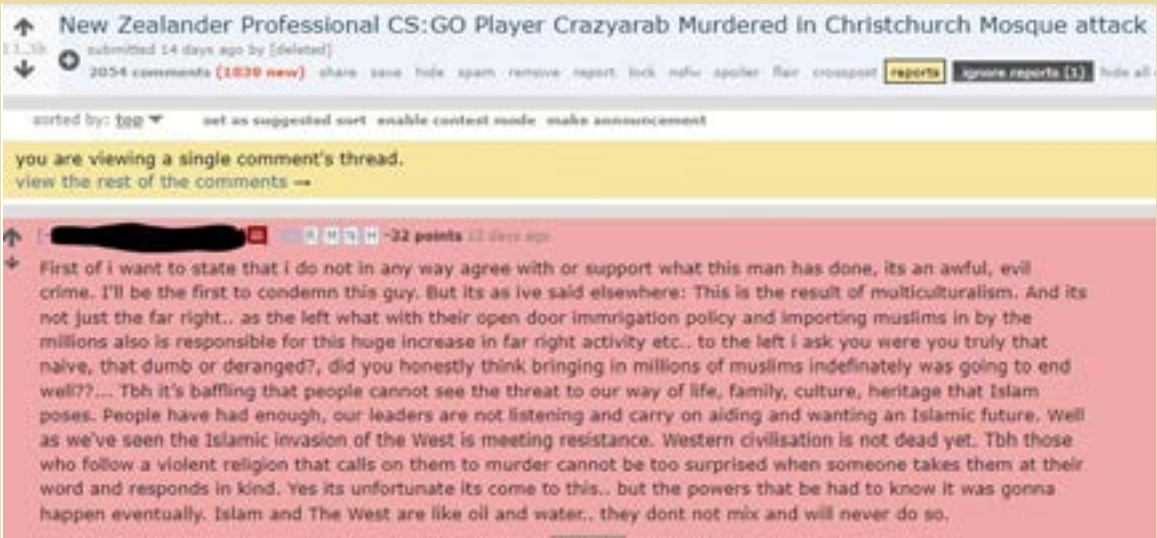
Elaborer un prototype qui pourrait être commercialisé à l'avenir permet de rendre les idées concrètes. Non seulement vous résoudrez les problèmes des publics cibles, mais vous pourriez aussi générer des bénéfices grâce à votre projet.



# Annexe 2

Sélection de commentaires haineux pour analyse et exemple

## GROUPE 1



Exemple de message lu dans un jeu vidéo suite à l’attaque de la Mosquée de Christchurch :

" Tout d'abord, je veux vous dire que je suis en aucun cas d'accord, ni ne cautionne, ce que cet homme a fait, c'est un crime affreux. Je serai le premier à condamner ce type. Mais comme je l'ai déjà dit ailleurs : c'est le résultat du multi-culturalisme. Et c'est pas juste l'extrême droite... en fait, la gauche, avec sa politique d'immigration ouverte et son importation de musulmans par millions est responsable de l'explosion d'actions d'extrême droite, etc... aux gens de gauche, je demande si vous êtes vraiment naïfs, stupides ou dingues ? vous imaginiez-vous vraiment que faire venir des millions de musulmans sans arrêt allait bien se finir ????? Hnt, c'est dingue ces personnes qui ne voient pas la menace que représente l'islam pour notre façon de vivre, notre culture, notre famille. Les gens en ont assez, les politiciens ne les écoutent pas et continuent à aider et souhaiter un avenir islamique. Enfin, comme on vient de voir, l'invasion islamque de l'Occident rencontre de la résistance ! La civilisation occidentale n'est pas encore morte. Hnt, des gens qui obeissent à une religion violente, qui leur demande de commettre des meurtres, ne devraient pas être surpris qu'on les prenne au mot, et réponde dent pour dent. Oui, c'est dommage d'en arriver là... mais les puissants de ce monde devaient savoir que ça allait finir comme ça. L'Islam et l'Occident, c'est comme l'huile et l'eau, ça se mélange pas, ça se mélangera jamais."

## GROUPE 2



Exemple de commentaires haine sur r/games subreddit

"Putain, excuse pour les infos pourries. Un paquet de sites ou de blogs ont annoncé que Persona 5S ou 5, ou comme ça leur chante de l'appeler, serait sur Switch. Ce qui ferait sens, vu que Sonny ne maintient plus Vita et qu'Atlus sort systématiquement un remake ou un port quelques années après la sortie d'un Persona. Je suis adulte, j'ai un boulot et une vie en dehors du fait de m'exciter à l'idée que quelqu'un puisse dire un truc pas 100% exact sur /r/games. Mais toi, là, t'es dans la cave de tes parents à te branler ton petit machin en postant des conneries sur des détails. Je t'imagine chercher « switch » et tomber sur un truc de foot subreddit genre «Finalement, les Grands Chefs font gagner Switch 4 à 3 après des années de lutte en défense» Je t'imagine attraper ton micro-penis, taper en Maj « VA TE FAIRE FOUTRE FAN DE NINTENDO » et éjaculer partout sur l'écran. En fait, j'ai plus rien de Nintendo depuis la Wifi. Je joue pratiquement que sur PSA ou PC. Ce qui n'a aucune importance d'ailleurs. Qu'est-ce qu'on en a à foutre de la machine qu'on utilise pour jouer ?"

# Annexe 3

## Instructions pour l'app Marvel

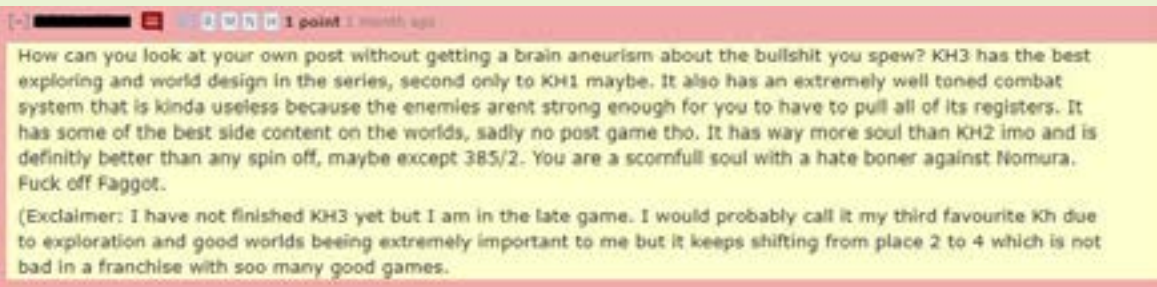
### GROUPE 3



Exemple commentaire de haine sur r/games subreddit

« C'est du contenu clickbait qui met en avant un truc qui n'aurait jamais été un problème si on en avait pas parlé. T'es vraiment con de penser que ça a un rapport avec le jeu vidéo. Juste rien à voir. Va te pendre, alimenteur de ragots pour machines »

### GROUPE 4



Exemple de commentaire de haine (extrait)

"Comment peux-tu relire ton post sans faire un AVC en réalisant les conneries que tu balances ? KH3 a le meilleur design du monde, juste après KH1 peut-être. Il a aussi un système de combat super bien fait, qui ne sert pas à grand-chose en fait parce que les ennemis ne sont assez forts pour qu'on utilise tout son potentiel. Il a le meilleur contenu annexe du monde aussi parfois. Bien plus d'âme que KH2, et définitivement meilleur que toutes les spin offs, à part 385/2 peut-être. T'es qu'un type méprisant qui bande pour Nomura. Va te faire foutre, pédé."

1. Sélectionner le dispositif qui sera utilisé pour afficher votre conception.
2. Ajouter un titre à votre conception. Cela peut être le titre de l'application.
3. Cliquez sur "terminé".
4. Cliquez sur le symbole "+" en bas de l'écran.
5. Sélectionnez l'option "caméra".
6. Photographiez l'écran de la maquette qui sera la première à apparaître dans l'application.
7. Ajustez la taille de la photo, recadrez les bords.
8. Répétez ces étapes pour les écrans restants de l'application. Essayez de garder le bon ordre.
9. Sélectionnez l'écran qui sera l'écran de démarrage de l'application.
10. Dans le bouton "confirmez" sur l'écran, ajoutez les champs avec le lien.
11. Sélectionnez un autre écran de l'application.
12. Répétez ces étapes pour les écrans suivants.
13. Lorsque vous avez terminé avec les liens, cliquez sur "transition".
14. Cliquez sur "Play" et vérifiez si votre prototype fonctionne.

Google Play



App Store



Carte 1

PROFIL DU HATER TYPE

Âge

- 3-11
- 12-18
- 18-30
- 31-45
- 46-65
- 65+

Statut marital

- Célibataire
- Marié
- Divorcé
- Veuf

Lieu de résidence

- Village
- Ville de moins de 50 000 habitants
- Ville de moins de 100 000 habitants
- Ville de moins de 250 000 habitants
- Ville de plus de 250 000 habitants

Genre

- Homme
- Femme

Education

- Primaire
- Secondaire général
- Secondaire professionnel
- Bac +2
- Bac +5
- > Bac +5

Situation

- Écolier
- Collégien
- Lycéen
- Sans emploi
- Actif
- À la retraite

Carte 2

HATER

Ses défis personnels

Ses problèmes scolaires ou de travail

Ses rêves, ses désirs

Sa situation chez lui

Ses faiblesses

Son statut social



### Compétences



- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données et du contenu numérique



- 2.5 Nétiquette
- 2.3 S'engager dans le monde numérique



- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée



- 5.3 Utiliser créativement les technologies numériques

### Tags

- Racisme
- Nationalisme
- Préjudice
- Stéréotypes
- Bouc émissaire

### Public cible

15-18 ans

### Résumé

Le but de cet atelier est d'expliquer le mécanisme du bouc émissaire, et d'étudier les implications de ce mécanisme dans les comportements de la communauté des joueurs en ligne. Le mécanisme du bouc émissaire peut permettre de comprendre le comportement de certains internautes. Le bouc émissaire est généralement désigné sur la base de caractéristiques précises. Les comportements violents s'inscrivent donc le plus souvent dans une stigmatisation fondée sur des stéréotypes relatifs à l'origine des personnes. Apprendre le fonctionnement de ces mécanismes facilite la compréhension de leur manifestation dans la communauté des joueurs, et donc leur prévention ; leur éviction totale, souhaitable, est bien sûr presque impossible.

### Points d'attention

- Lors des discussions concernant les stéréotypes, certains termes considérés comme offensants ou politiquement incorrects peuvent être employés. Plusieurs formes de contenus à caractère sexuel peuvent également être présentes.
- Au cours de son intervention, le professeur Philip Zimbardo exploite des images choquantes.
- L'analyse des textes culturels doit être rattachée au contexte propre au pays dans lequel le scénario a lieu.
- Les analyses présentées ici ne font pas consensus et peuvent porter à critiques. Leur objectif n'est pas de dicter une vérité mais de faire réfléchir, et de susciter le débat contradictoire.

### Objectifs

Comprendre les mécanismes responsables de la création de stéréotypes sur la nationalité et le phénomène par lequel le mécanisme de bouc émissaire est observable dans les jeux vidéo et la culture.

### Ressources et matériel requis

- Vidéo «[H2E#42 : Boucs émissaires](#)»
- Vidéo «[Bouc émissaire, un processus en sept étapes](#)» par Rémi Casanova
- Vidéo «[L'effet Lucifer](#)»
- Logiciel Canva

### Méthodes de travail

- Courtes interventions
- Échanges
- Projection
- Confection d'un poster contre la haine
- Analyse de textes / vidéo sources
- Travail de réflexion collectif
- Jeux
- Projection de conférence
- Analyse de textes culturels

Déroulé

ACTIVITÉ 1 (15 MIN)

- Accueil. Présentation du parcours et des participants. Activités organisationnelles. Agenda. Description des objectifs
- Échanges libres autour de la notion de Bouc Emissaire et ce que ce concept évoque pour les participants (qu'est-ce que c'est, quelles expériences en ont-ils...) avec prise de note collective

ACTIVITÉ 2 (40 MIN)

- Annexe no 1, ordinateur avec accès à internet, projecteur, matériel d'écriture.

Projection de la Vidéo « H2E#42 : Boucs émissaires » pour mise en perspective historique et internationale du phénomène de bouc émissaire.

L'animateur distribue l'annexe no 1 (une copie par personne) et demande à chacun de remplir le diagramme qui y figure avec des termes associés au mot « bouc émissaire ». Dans le premier cercle, les participants inscrivent les associations générales, dans le second, les termes relatifs à la communauté des joueurs en ligne (par contraste avec les associations générales). Si les participants ne connaissent pas cette communauté, ils peuvent utiliser des termes en lien avec les forums en ligne ou les réseaux sociaux.

À la fin de l'exercice, l'animateur demande à un volontaire de lire les termes qu'il a inscrits tandis que les autres participants les ajoutent à leur diagramme. L'animateur note toutes les propositions des participants sur une feuille et l'accroche dans un endroit visible.

Visionnage de la vidéo « Bouc émissaire, un processus en sept étapes par Rémi Casanova » présentant un cadre d'analyse du phénomène. Comparaison collective entre le modèle créé par le groupe et celui proposé par Rémi Casanova.

ACTIVITÉ 3 (45 MIN)

- Conception d'une affiche contre la haine
- Logiciel Canva
- Feuilles de papier, marqueurs ou tablettes avec le logiciel Canva

Qui peut donc se transformer en « bourreau » et s'acharner sur un bouc émissaire ?

Le visionnage préliminaire de la vidéo L'Effet Lucifer permet aux participants de comprendre que, dans certains contextes sociaux, chacun peut potentiellement basculer.

Après visionnage de cette vidéo, les participants sont répartis en groupes afin de créer une affiche dans le cadre d'une campagne de lutte contre la haine en rapport avec le jeu vidéo de leur choix. Pour ce faire, les étudiants peuvent choisir d'utiliser une application de dessin ou des feuilles de papier. Une fois les affiches réalisées, l'animateur demande à chaque groupe de présenter ses idées par l'intermédiaire d'un porte-parole.

ACTIVITÉ 4 (35 MIN)

- Crise mimétique
- Analyse de textes sources, travail de réflexion en groupe
- Annexe no 2, matériel d'écriture

L'animateur distribue l'Annexe 2 à chaque participant de l'atelier et demande à ce que le texte soit lu attentivement. Il souligne que l'analyse de René Girard est un classique, qui peut être utile pour réfléchir, mais qui ne fait pas consensus et encore moins vérité.

Déroulé

Puis l'animateur explicite le concept de crise mimétique présenté dans l'article et la vidéo en annexe 2 en le reformulant si nécessaire : Selon Girard, tout désir est l'imitation du désir d'un autre. Nul n'est autonome (c'est l'illusion romantique) en matière de désir. Dans un groupe où tous les membres désirent la même chose (ont le même modèle) et recherchent activement son obtention, des interférences/jalousies/rivalités se créent entre les membres ; c'est ainsi que naît la crise). Après cette partie introductive, l'animateur répartit les participants en groupes afin qu'ils déterminent la probabilité d'apparition d'une crise mimétique dans les communautés liées aux jeux multijoueurs suivants :

- Groupe 1 : jeux de sport multijoueurs (exemple : Fifa)
- Groupe 2 : jeux de tir à la première personne (exemple : Counter Strike)
- Groupe 3 : jeux de stratégie en temps réel (exemple : League Of Legends)
- Groupe 4 : jeux en ligne massivement multijoueurs (exemple : World of Warcraft)

À la fin de l'exercice, l'animateur demande aux porte-paroles des groupes de partager leurs conclusions.

ACTIVITÉ 5 (25 MIN)

- Choisir un bouc émissaire-
- Introspection, analyse de textes sources
- Annexe no 3, annexe no 4

L'animateur distribue l'annexe no 3 aux participants et leurs demande de lire silencieusement le texte. Il replace ensuite le texte dans son contexte historique, et notamment le fait qu'il ait été publié en 1980 (avant le 11 sept, dans un contexte socio-économique différent du nôtre, avant l'Internet Grand public, à une période où les minorités sexuelles étaient peu à l'ordre du jour...)

Le travail commence sur la base des questions suivantes : laquelle de vos caractéristiques propres est susceptible de faire de vous un bouc émissaire en tant que joueur, membre d'une communauté de joueurs ? Cet exercice peut prendre la forme d'une réflexion libre, mais il peut également s'accompagner de la lecture de l'annexe 4.

Les participants doivent ensuite classer les stéréotypes qu'ils ont obtenus en deux groupes : ceux qui proviennent des personnes de la communauté qui connaissent bien le joueur et ceux qui proviennent des différents éléments perceptibles uniquement dans le profil du joueur (bannière, nom, etc.). L'animateur demande aux étudiants de présenter les conclusions qu'ils ont tirées de l'exercice. En raison de la nature sensible de ce sujet, il est impératif que les étudiants prenant la parole soient volontaires.

Déroulé

ACTIVITÉ 6 (40 MIN)

- Choix d'un bouc émissaire sur la base de stéréotypes liés à la nationalité
- Associations, travail de réflexion collectif, dialogues pédagogiques
- Bloc de post-its, matériel d'écriture

Pour cet exercice, les participants travaillent en groupe. Ils établissent une liste de stéréotypes ou descriptions stéréotypées concernant l'ethnie ou l'origine et les inscrivent sur des post-its (en inscrivant la nationalité et le stéréotype qui y est associé sur des post-its séparés). Exemple d'associations : Polonais-cochon, Italien-gros lard, Français-mangeur de grenouilles, Arabe-terroriste, paresseux, Allemand-nazi, ordonné, luthérien. Une fois ces associations rédigées, l'animateur demande à ce que les post-its soient accrochés et mis en évidence. L'animateur doit s'efforcer de classer les stéréotypes par nationalité. L'animateur inscrit ou accroche au tableau une classification préparée à l'avance qui répertorie les différents champs où s'exercent les stéréotypes : l'alimentation, le comportement, l'apparence, l'histoire, la sexualité... Les stéréotypes obtenus précédemment sont à associer à ces catégories. Le groupe doit identifier les stéréotypes relatifs à la nationalité qui sont le plus fréquemment utilisés par les haters, ainsi que les raisons de cette association.

ACTIVITÉ 7 (50 MIN)

Raid sur le bouc émissaire

Jeux, analyse de texte, dialogue

Annexe 5, en fonction du choix du jeu : matériel d'écriture ou matériel informatique permettant de jouer (console, ordinateur, smartphone...)

L'animateur demande aux participants de se répartir en groupes. Le nombre de groupes constitués doit être pair afin de permettre aux équipes de s'affronter. Les participants se mesurent ensuite les uns aux autres au travers de l'activité proposée. Il peut s'agir d'un jeu populaire à destination des enfants comme le petit bac, de charades ou de toute autre forme de jeux de compétition.

Afin d'ajouter de la tension au jeu, l'animateur assigne un temps limité pour une partie et fixe un prix pour les gagnants. Les groupes s'affrontent jusqu'à ce que l'un d'entre eux perde. À l'issue du temps imparti, l'animateur interroge l'équipe perdante et lui demande de tirer des conclusions sur la part et la nature de la responsabilité de chacun dans cette défaite. L'animateur doit veiller à ce que la situation reste sous contrôle en prêtant une oreille attentive aux membres de l'équipe perdante.

Si l'échange se déroule dans le calme, l'exercice est clôturé au bout de quelques minutes, une fois que l'animateur estime que la situation a été examinée de façon approfondie par tous les groupes.

Déroulé

En revanche, si l'échange se fait plus véhément, par exemple si un groupe de participants commence à accuser un camarade d'être responsable de la défaite, l'animateur met immédiatement fin à l'exercice et passe à l'étape suivante. L'annexe no 5 est distribuée aux participants afin qu'ils en prennent connaissance.

L'animateur explique en quoi consiste le « raid sur le bouc émissaire » et la raison pour laquelle le groupe a besoin de cette victime. Une attention particulière doit être accordée à la dimension expiatoire collective qu'amène le rejet de la responsabilité de la défaite sur un individu. L'animateur explique que le phénomène qui survient dans les jeux vidéo est similaire. La tension résultant d'une défaite se décharge souvent dans le rejet de la faute sur une personne. Dans ce cas, tous les membres du groupe se mettent à déverser leur haine contre l'accusé, le pensant responsable de la situation. Des injures, des mots blessants, des stéréotypes et autres peuvent alors faire leur apparition.

L'animateur inscrit les éléments participant à la haine sur le tableau/chevalet : le jeu a une durée limitée et les joueurs y consacrent une grande quantité d'énergie et d'efforts, c'est la raison pour laquelle perdre apparaît comme une injustice.

Les joueurs sont motivés par une récompense (une plus grande reconnaissance, un autre char, l'acquisition d'un objet magique, etc).

Au cours de la partie, les joueurs effectuent un certain nombre d'actions qui nécessitent la mobilisation de compétences simultanées, par exemple observer l'ennemi, tirer, courir, se cacher, esquiver etc. Tous les participants sont déterminés à atteindre un objectif.

ACTIVITÉ 8 (35 MIN)

- Utilisation de la violence contre les faibles
- Vidéo [Effet Lucifer](#):
- Ordinateurs avec accès à Internet, projecteur

Après l'avoir visionnée, l'animateur discute avec les participants de la présence de l'effet Lucifer dans la communauté vidéoludique. Il leur demande de réfléchir aux types de jeux vidéo qui peuvent être un lieu d'abus de pouvoir, et donc de harcèlement.

- Comment les thèmes et les rôles présents dans les jeux peuvent-ils affecter le comportement des joueurs ?
- Qui est la cible de ces abus de pouvoirs? Selon quels critères ?
- Quels stéréotypes sont à l'œuvre ?

Déroulé

ACTIVITÉ 9 (30 MIN)

- S’informer sur le racisme et le nationalisme
- Films/images (disponibles en ligne)
- Analyse et interprétation, dialogues
- Ordinateurs ou tablettes ayant un accès internet, chevalet de conférence

Dans cette activité, on se concentrera sur deux thématiques : racisme et nationalisme. Ces thématiques peuvent être remplacées par d’autres qui seraient plus au cœur des préoccupations des participants, comme le sexisme. Pour cet atelier, les participants travaillent en groupes. Leur but est d’étudier divers textes culturels qui présentent la caractéristique d’inculquer à leurs lecteurs des comportements racistes malgré leur apparente inoffensivité.

Ces textes véhiculent un message raciste (exemples dans l’annexe no 6). Une fois le temps imparti écoulé, l’animateur reprend les conclusions données par les groupes et les invite à les retravailler à la lumière des questions suivantes : qui aujourd’hui contribue à la diffusion des messages racistes ? D’où cela provient-il ? Quel est le principal danger que ce type de contenu véhicule ? Comment ces messages, apparemment innocents, peuvent-ils avoir des répercussions sur notre perception du monde et nos actions ? Comment éviter la multiplication de ces messages ? Comment y répondre quand ils apparaissent en ligne malgré tout ? L’animateur inscrit toutes les réflexions et conclusions des participants de l’atelier sur le chevalet de conférence.

ACTIVITÉ 11 (30 MIN)

- Que celui qui n’a jamais péché jette la première pierre.
- Une application mobile pour créer des mèmes
- Étude de textes, échanges
- Annexe no 7, téléphones portables ou tablettes avec une application pour créer des mèmes

L’animateur pose la question suivante aux participants de l’atelier : avez-vous, de quelque manière que ce soit, déjà publié, recherché ou diffusé du contenu raciste sur les réseaux ? Connaissez-vous quelqu’un qui l’a fait ? Cette question est supposée être rhétorique. Si personne ne se propose pour y répondre, l’animateur ne doit pas insister.

Il demande ensuite aux participants de lire un extrait du livre de Seth Stephens-Davodowitz, *Tout le monde ment...* (et vous aussi !) : Internet et le Big Data : ce que nos recherches Google disent vraiment de nous (cf. annexe no 6). L’animateur crée des groupes afin que les participants travaillent à la conception d’un mème supposé tourner en dérision l’hypocrisie de ceux qui, non contents d’être racistes, refusent de l’admettre. À la fin de l’exercice, l’animateur demande à ce que le résultat du travail soit présenté. Les participants discutent des principaux fondements du mensonge autour du racisme en ligne et particulièrement dans les communautés vidéoludiques. L’animateur peut évoquer la question de l’anonymat que semble conférer un avatar, un pseudonyme ou un surnom.

En bref

L’objectif de l’atelier est de permettre une meilleure compréhension du mécanisme de bouc émissaire et de la façon dont il opère dans la culture et dans les communautés de joueurs en ligne.

Sources

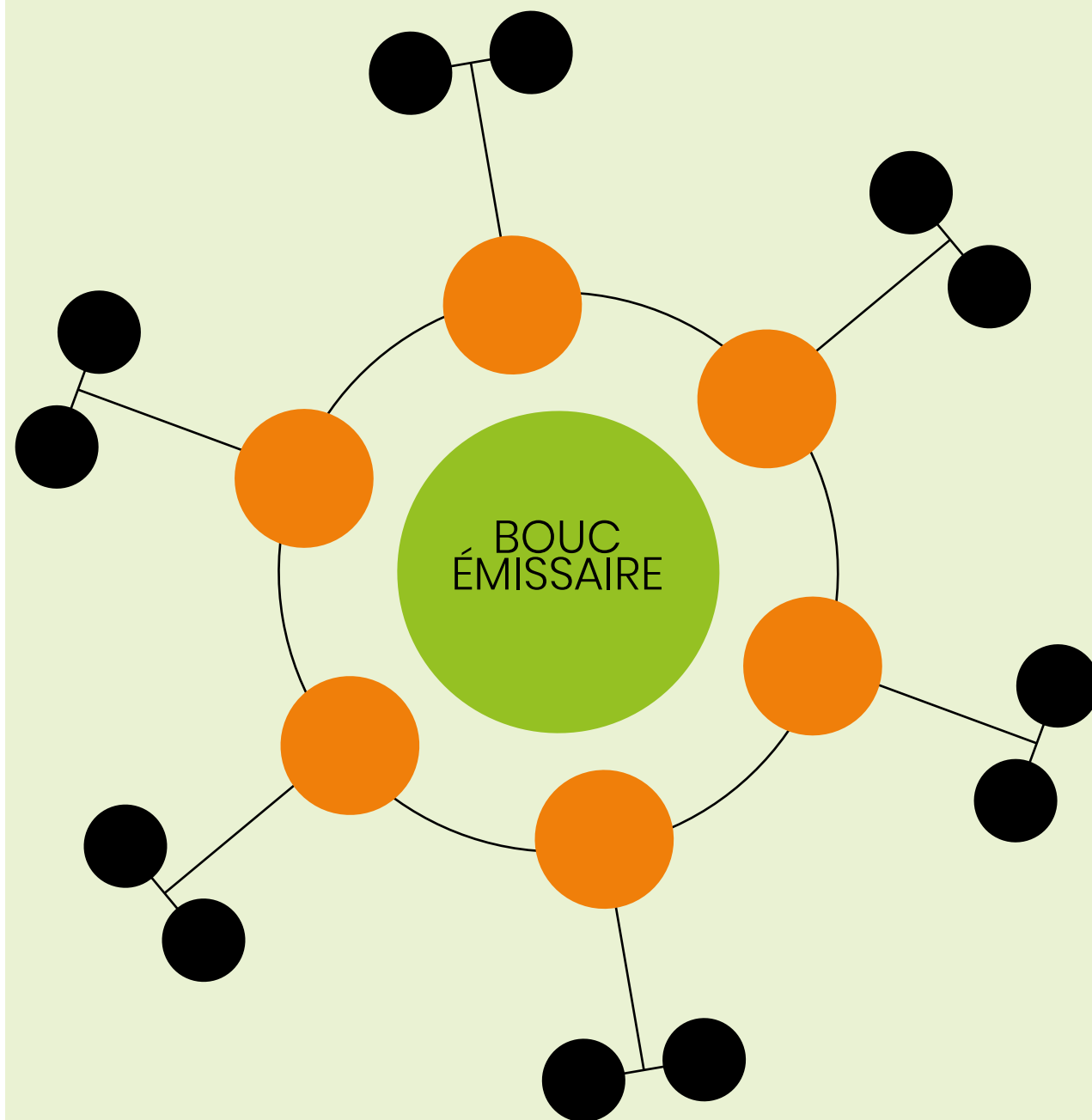
- Seth Stephens-Davidowitz, *Everybody Lies. Big Data, New Data, and what the Internet can tell us about who we really are*
- Rene Girard, *Scapegoat*

Il peut préciser que les jeux vidéo en eux-mêmes ne provoquent pas le racisme. Ils ne sont qu’un outil (de loisir et de divertissement). C’est le racisme qui surgit dans les jeux. Malheureusement, certains joueurs laissent s’exprimer sur les jeux les opinions racistes qu’ils cachent d’habitude.

ACTIVITÉ 12 (20 MIN)

- Fin de l’atelier. Résumé. Temps dédié à l’organisation.
- Échanges

## Annexe 1



## Appendix No. 2

Dans son premier livre, *Mensonge romantique et vérité romanesque*, René Girard avait déjà posé les jalons de son analyse de la nature humaine. L'une des observations les plus importantes qu'il fit à cette période et dont la validité s'étendit durant toute sa carrière scientifique concernait le rôle moteur du « désir triangulaire » dans les relations interpersonnelles : contrairement à ce qu'en dit la conception romantique, nos désirs ne proviennent pas des individus eux-mêmes mais sont le résultat du mimétisme des désirs des autres. Le mot « désir » est lui-même ambigu, et nécessite d'être clarifié. Girard donne l'explication suivante : « Tout d'abord il faut distinguer désir et appétit. L'appétit pour la nourriture, le sexe, n'est pas encore le désir. C'est une affaire biologique qui devient désir par l'imitation du modèle ; et la présence de ce modèle est un élément décisif dans ma théorie. » Le modèle que nous choisissons nous incite non seulement à adopter des comportements vertueux, comme celui des parents et des éducateurs qui élèvent un enfant, mais également à développer une « rivalité mimétique ». Elle constitue un aspect essentiel du genre humain au cœur de la pensée de l'auteur français. Le désir et la rivalité font partie intégrante du « mécanisme mimétique » décrit par Girard ; il s'agit d'un enchaînement de phénomènes provoqués par un « désir mimétique » suscité par un objet en possession ou désiré par le modèle. La rivalité mimétique naît de ces désirs convergents vers le même objet. Cette rivalité s'accroît par l'interférence de ces désirs jusqu'à provoquer une crise « mimétique » ou « sacrificielle » [...]

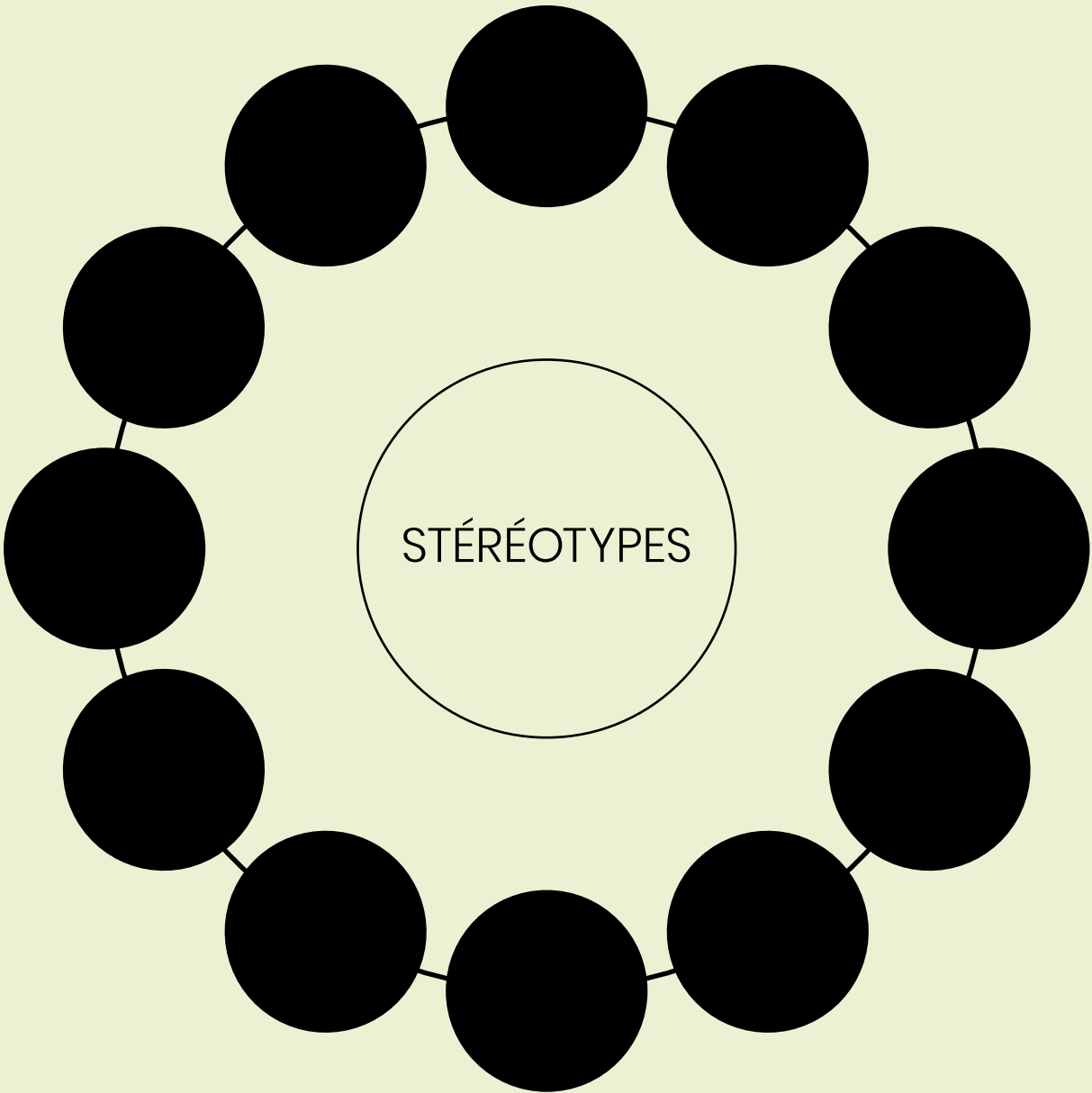
Brève vidéo de ce concept de Mimétisme par R. Girard lors d'une émission d'Apostrophe : <https://www.youtube.com/watch?v=RiGW7eMvTh4>

### Annexe 3

Les minorités ethniques et religieuses tendent à polariser contre elles les majorités. Il y a là un critère de sélection victimaire relatif, certes, à chaque société, mais transculturel dans son principe. Il n'y a guère de sociétés qui ne soumettent leurs minorités, tous les groupes mal intégrés ou même simplement distincts, à certaines formes de discrimination, sinon de persécution. Ce sont les musulmans surtout qui se font persécuter dans l'Inde et au Pakistan les hindous. Il existe donc des traits universels de sélection victimaire et ce sont eux qui constituent notre troisième stéréotype. À côté des critères culturels et religieux, il y en a de purement physiques. La maladie, la folie, les difformités physiques ou génétiques, les mutilations accidentelles tendent à polariser les persécuteurs. Pour comprendre qu'il y a là quelque chose d'universel, il suffit de regarder autour de soi ou même en soi. Aujourd'hui encore, bien des gens ne peuvent pas réprimer, au premier contact un léger recul devant l'anormalité physique. Le mot lui-même, anormal, comme le mot peste au Moyen-âge, a quelque chose de tabou, il est à la fois noble et maudit, sacre dans tous les sens du terme. On juge plus décent de le remplacer par le mot anglais « handicapé ». Les « handicapés » font encore l'objet de mesures proprement discriminatoires et victimaires sans commune mesure avec le trouble que leur présence peut apporter à la fluidité des échanges sociaux. C'est la grandeur de notre société qu'elle se sente obligée, désormais, de prendre des mesures en leur faveur. L'infirmité s'inscrit dans un ensemble indissociable de signes victimaires, et dans certains groupes (un internat scolaire par exemple) tout individu qui éprouve des difficultés d'adaptation, l'étranger, le provincial, l'orphelin, le fils de famille, le fauché, ou tout simplement le dernier arrivé est plus ou moins interchangeable avec l'infirme. Lorsque les infirmités ou les difformités sont réelles, elles tendent à polariser les esprits « primitifs » contre les individus qui en sont affligés. Parallèlement lorsqu'un groupe humain a pris l'habitude de choisir ces victimes dans une certaine catégorie sociale ethnique, religieuse, il tend à lui attribuer les infirmités ou les difformités qui renforceraient la polarisation victimaire si elles étaient réelles. Cette tendance apparaît nettement dans les caricatures racistes.

René Girard, Le Bouc émissaire, 1986, Le Livre de Poche

### Appendix No. 3



## Annexe 5

Deux personnes d'un même groupe désirent un même objet. Ce phénomène naît de l'image que l'autre nous renvoie de nous-même. Cet autre devient à la fois un « modèle » et un « obstacle » de par son désir ou sa possession effective de l'objet désiré.

« La rivalité mimétique » est un conflit grandissant dont la résolution ne se trouve que dans la violence. Alors que chaque individu s'évertue à réduire le fossé qui le sépare de l'autre, tous finissent par s'opposer. C'est alors qu'on assiste à une « crise mimétique », c'est-à-dire à une escalade de la violence et de la haine dans laquelle la raison initiale du conflit est perdue. Le premier meurtre accidentel met fin à la tension et aux actes de violence incessants de la crise. Le meurtre peut être accidentel, mais il est également courant d'assister à un meurtre collectif, commis dans le tumulte de la violence ordinaire. La violence de l'événement coupe court à l'enchevêtrement de conflits. Toute la haine du groupe se déverse alors sur cette victime accidentelle perçue comme la cause du mal. Le meurtre collectif de cette victime accidentelle permet à la société de ressouder la communauté, ce qui fait de l'acte de meurtre un événement nécessaire. Quant aux victimes, qui ne sont dans un premier temps que la cause haïe d'un mal, elles finissent par apparaître comme l'origine de la réconciliation. Dans l'imaginaire collectif, leur mort devient un sacrifice calculé. Se sentant responsables de la spirale de haine qu'elles ont engendrée, elles se sont laissé tuer. C'est pour cela que la victime suscite des sentiments ambivalents.

Jarosław Kolczyński, « Koziol ofiarny » a etnologia. O teorii Rene Girarda » [Le bouc émissaire et l'ethnologie. Sur la théorie de René Girard], « Etnografia polska » [Ethnographie polonaise], vol. XXXIX: 1995, b.1-2.

## Appendix No. 6

Groupe 1 – analyses du contenu publié sur le forum stormfront.org

Groupe 2 – photo : Ullischnulli (Ulrich Stelzner).  
Source : Wikimedia Commons, Domaine public



Group 3 –



K. De Prevot, peinture de la cathédrale de Saint-Domingue.  
Source : Wikimedia Commons, Domaine public.

La partie centrale du tableau représente des Juifs récoltant le sang d'un enfant placé dans un tonneau rempli de clous. Dans la partie inférieure, on aperçoit un enfant démembré, dont le corps est donné en pâture à un chien. Dans le coin supérieur gauche, un personnage avec un couteau se penche sur un enfant nu, dans le coin inférieur droit, un juif tente d'attirer un enfant.

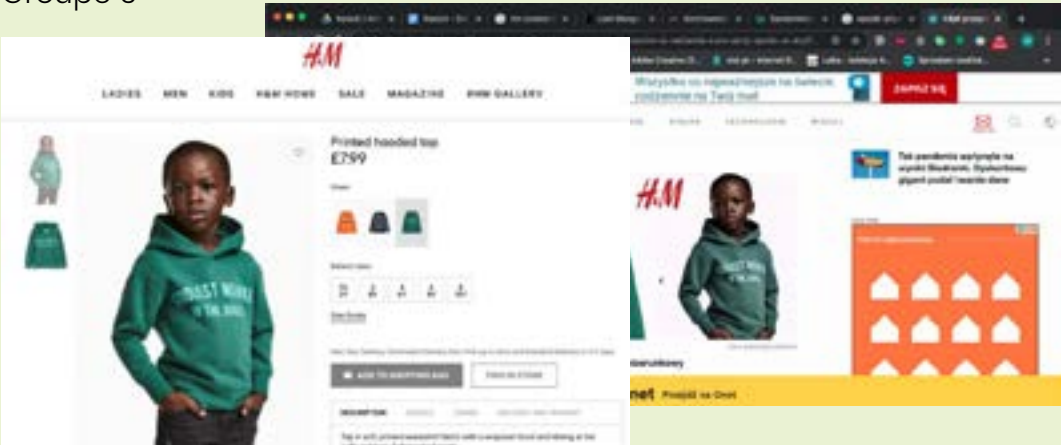
Annexe 7

Groupe 4 —



Réalisé par : Macwol, CC BY-SA 3.0. Source : Wikimedia Commons

Groupe 5 —



Campagne H&M

- <https://meta.tv/saccages-pub-jugee-raciste-plusieurs-magasins-hm-fermes-afrique-sud-video-photos/>
- <https://madame.lefigaro.fr/societe/hetm-zara-manix-campagnes-publicitaires-polemique-racisme-photos-090118-146311>

Groupe 6 — Publicité Mountain Dew 'Raciste'  
Vidéo : [bit.ly/2Z6874u](https://bit.ly/2Z6874u)

Sur la haine et les préjugés

Beaucoup de gens ont tendance, et on le comprend, à garder leurs préjugés pour eux, secrets. Vous considérerez comme un progrès, j’imagine, le fait que bien des gens, aujourd’hui, craignent d’être jugés s’ils en jugent d’autres d’après leur origine ethnique, leur orientation sexuelle ou leur religion. Pourtant, beaucoup d’Américains en sont encore là. (Avertissement au lecteur : les prochains passages contiendront eux aussi des informations dérangeantes). Vous pouvez le constater sur Google, où les utilisateurs posent quelquefois des questions comme « Pourquoi les Noirs sont-ils grossiers? » ou « Pourquoi les Juifs sont-ils malfaisants ? ». Voici, dans l’ordre, les cinq mots négatifs les plus utilisés dans les recherches sur différents groupes.

|                 | 1           | 2           | 3        | 4         | 5         |
|-----------------|-------------|-------------|----------|-----------|-----------|
| Afro-Américains | grossiers   | racistes    | stupides | laid      | paresseux |
| Juifs           | malfaisants | racistes    | laid     | radin     | cupide    |
| Musulmans       | malfaisants | terroristes | mauvais  | violents  | dangereux |
| Mexicains       | racistes    | stupides    | laid     | paresseux | bête      |
| Asiatiques      | laid        | racistes    | agaçants | stupides  | radin     |
| Homosexuels     | malfaisants | immoraux    | stupides | agaçants  | égoïste   |
| Chrétiens       | stupides    | fous        | bête     | délirant  | immoraux  |

On distingue quelques tendances dans ces stéréotypes.

Les Afro-Américains, par exemple, sont le seul groupe confronté à un stéréotype de « grossièreté ». Presque tous les groupes sont victimes d'un stéréotype de « stupidité » ; seuls les Juifs et les Musulmans y échappent.

Le stéréotype « malfaisant » s'applique aux Juifs, aux Musulmans et aux Homosexuels, mais pas aux Noirs, aux Mexicains, aux Asiatiques, ni aux Chrétiens. Les Musulmans sont le seul groupe affecté par le stéréotype terroriste. Si un musulman américain le déclenche, la réaction peut être instantanée et féroce. Les données sur les recherches Google peuvent donner un aperçu minute par minute de ces éruptions de fureur alimentées par la haine.

Au singulier ou au pluriel, ce mot figure dans sept millions de recherches effectuées par les Américains chaque année. (Rappelons que le terme utilisé dans les airs de rap est presque toujours « nigga » et non « nigger », de sorte que les textes de hip-hop n'ont pas d'effet significatif.)

Les recherches sur « nigger jokes » (blagues nègres) sont dix-sept fois plus communes que celles sur « kike jokes » (blagues youpines), « spic jokes » (blagues latinos) et « fag jokes » (blagues pédés) réunies. À quel moment les recherches sur « nigger(s) » – ou « nigger jokes » – sont-elles le plus fréquentes ? Chaque fois qu'il est question d'Afro-Américains dans la presse. L'une des périodes où elles ont été le plus nombreuses se situe juste après l'ouragan Katrina, quand la presse et les journaux montraient des images de Noirs en détresse luttant pour leur vie à La Nouvelle-Orléans. Elles ont aussi fait un bond lors de la première élection de Barack Obama. Et les recherches sur « nigger jokes » augmentent en moyenne de 30% lors de la journée fériée annuelle en l'honneur de Martin Luther King.

L'omniprésence de ces insultes raciales est effarante et bouscule certaines idées actuelles sur le racisme. Toute théorie du racisme doit expliquer une grande énigme américaine. D'un côté, l'immense majorité des Américains noirs pensent souffrir d'un préjugé – et ont maintes preuves de discriminations dans les contrôles de police, les entretiens d'embauche et les décisions de justice. De l'autre côté, très peu d'Américains blancs admettront être racistes.

Selon l'explication dominante chez les politologues aujourd'hui, cela tient en grande partie à un préjugé implicite très répandu. D'après cette théorie, les Américains blancs sont sans doute de bonne volonté, mais un biais inconscient influence leur manière de traiter les Américains noirs. Les universitaires ont inventé un moyen ingénieux pour vérifier ce biais.

On l'appelle le test d'association implicite. Les tests montrent régulièrement qu'il faut à la plupart des gens quelques millisecondes de plus pour associer des visages noirs à des mots positifs comme « bon » que pour les associer à des mots négatifs comme « horrible », « blagues nègres ». Et l'on imagine mal que les Américains googleraient le mot « nègre » aussi souvent que « migraine » ou « économiste » s'il n'existait pas un racisme explicite lourd de conséquences pour les Afro-Américains. Avant les données de Google, nous n'avions pas d'instrument convaincant pour mesurer cette hostilité. Nous en avons un à présent. Nous sommes donc en mesure de voir ce qu'elle explique.

Source : Seth Stephens-Davidowitz, *Tout le monde ment... (et vous aussi !)* : *Internet et le big data : ce que nos recherches Google disent vraiment de nous*, Alisio, 2018.



## Jouons aux jeux vidéo !

Interprétation des stéréotypes dans les jeux vidéo



### Compétences



2.2 Partage

2.3 Citoyenneté numérique

### Tags

- Stéréotypes
- Représentations
- Iconographie
- Théâtre

### Public cible

Âge 11-18

Introduction

Ce parcours se penche sur la question des stéréotypes. Le mot « stéréotype » est un terme emprunté à la terminologie typographique. Il désignait au départ une invention de Monsieur Didot, qui avait imaginé un système permettant de dupliquer les plaques typographiques : grâce à cette invention, il devint possible d'imprimer plusieurs fois la même page. Le terme fut ensuite utilisé en psychologie et en sociologie pour désigner des idées toutes faites et rigides, et en particulier celles décrivant des groupes de personnes. A partir de cette définition, il est facile de comprendre comment les stéréotypes que l'on applique à certaines catégories de personnes peuvent être à la source de discours de haine. Très souvent, nous ne nous rendons même pas compte des stéréotypes auxquels nous sommes exposés, auxquels nous sommes habitués et que nous "absorbons" quotidiennement sans le savoir. Cette activité a pour but de faire prendre conscience aux participants de ce phénomène et d'aiguiser leur esprit critique, à travers l'analyse des principaux stéréotypes présents dans les jeux vidéo. L'idée n'est pas de « censurer » les jeux vidéo, ni de les accuser de promouvoir les stéréotypes et les discriminations qui s'y attachent souvent, mais bien d'encourager un usage plus conscient et plus critique de ces jeux par les jeunes. Les personnages choisis ou créés par les joueurs (leurs avatars) ont un rôle central dans cette activité. Yee et Bailenson (2007) sont à l'origine du terme « Effet Proteus » qui se réfère au phénomène par lequel les caractéristiques de son avatar influencent la façon de se comporter du joueur, et ce,

selon un modèle comportemental basé sur les stéréotypes. L'utilisation de techniques théâtrales centrées sur la caractérisation de personnages issus des jeux vidéo aide à faire émerger les stéréotypes et les préjugés, en les extrayant de l'univers ludique dans lesquels ils se déploient habituellement. Ces techniques ont également le mérite de mettre en lumière la complexité de ces personnages. Dans le même temps, à travers le jeu d'acteurs, le corps joue un rôle important dans le cheminement et permet aux participants de « ressentir des émotions à travers leur corps ». L'inscription corporelle de l'activité invite les participants à se poser autrement des questions sur les stéréotypes présents dans les représentations graphiques de leurs héros dans les jeux vidéo.

Contexte

Cette activité peut être utilisée dans des contextes éducatifs formels et informels. Cela nécessite l'utilisation d'un espace dans lequel les participants sont libres de se déplacer.

Objectifs

- Encourager les participants à se questionner sur les stéréotypes qui nous entourent, et en particulier ceux qu'ils rencontrent dans les jeux vidéo
- Stimuler un processus créatif qui, avec la participation corporelle comme point de départ, interroge et déconstruit ces stéréotypes.

Ressources et matériel

- Images d'avatars issus des jeux préférés des participants
- Images de pochettes de quelques jeux vidéo sélectionnés par le médiateur éducatif (voir liens)
- Ordinateur connecté / vidéo projecteur
- Téléphones portables connectés
- Tableau, papier, crayons
- Matelas / Tapis de gymnastique

Approche pédagogique

Lors de cette activité, l'idée est de passer de la "vie en ligne" au jeu théâtral afin de déconstruire les images stéréotypées véhiculées par les personnages des jeux vidéo. La formation théâtrale a pour objectif de déconstruire les schémas de déplacement que chacun d'entre nous tend à reproduire sans s'en rendre compte. Dans le même temps, les participants sont invités à réfléchir sur, et à questionner les images stéréotypées de quelques jeux vidéo. La dimension performative de l'atelier crée un contexte dans lequel les participants sont conscients que leurs actions sont observées. Ce qui facilite le développement d'une « méta vision » qui permet de mieux voir, avec davantage de perspective, et donc de mieux interroger nos actions et comportements. L'activité théâtrale est enfin propice à l'instauration d'un climat de confiance facilitant l'implication, l'expérimentation et la créativité.

Déroulé

ACTIVITÉ 1 (2-3H)

Examen plus approfondi du concept de "stéréotype". Les participants travaillent sur le sens de ce mot et l'existence de stéréotypes dans leur vie de tous les jours. Cette réflexion est ensuite étendue à l'univers des jeux vidéo. Jeu introductif : les participants sont disposés en cercle. A tour de rôle, chacun donne son nom et mime un trait de personnalité qui le caractérise ( par exemple, si je suis un élève sérieux, je fais semblant de lire ; si je suis sportif, j'mime un jeu de ballon ; si je suis très myope, je mime des lunettes ; etc). Tout le groupe reprend les mimes des autres. Groupements : Les participants sont invités à déambuler librement dans l'espace disponible, sans parler. Le médiateur demande aux jeunes de s'observer minutieusement à partir d'un mot qu'il propose ; puis de se regrouper en fonction de cette observation. Par exemple, le médiateur dit « cheveux » et les participants qui trouvent qu'ils ont le même type de cheveux se rassemblent, toujours sans parler. Le médiateur passe de groupe en groupe et demande quel critère les jeunes ont utilisé pour se diviser en groupes (longueur des cheveux, couleur, style...) L'activité se répète 4 à 5 fois avec des mots différents.

Déroulé

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Défriefing : Les groupes étaient-ils homogènes ? Sont-ils restés les mêmes, quoique le mot d'ordre ait été modifié ? Une personne peut-elle ressembler à une autre pour certaines choses et être différente pour d'autres ? Les critères de classification opérés étaient-ils les mêmes pour tout le monde ?                                                                                                   | marchent au départ à leur guise, en faisant les mouvements qu'ils veulent. Puis, le médiateur divise le groupe en deux. La moitié des jeunes doit marcher comme s'ils étaient leurs avatars. Ils sont sur scène, mettent en scène leur avatar. L'autre moitié regarde, ce sont les spectateurs.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Conceptualisation : le concept de stéréotype est introduit : <ul style="list-style-type: none"><li>• Qu'est-ce que c'est ?</li><li>• Comme le définiriez-vous ? Y avez-vous été confrontés ? Si oui, quel type de stéréotypes ?</li><li>• Qu'est-ce que cela vous a fait ?</li><li>• Et utiliser des stéréotypes pour qualifier ou juger un groupe de personnes, cela vous est déjà arrivé ? Quand ?</li></ul> | Le médiateur projette alors les images d'avatars. Les spectateurs cherchent à trouver quel acteur joue quel avatar. Qui est identifié cesse de jouer. Une fois tous les avatars identifiés, les groupes changent de rôle.<br><br>Un debriefing suit :<br>Propositions de questions pour ce débriefing : <ul style="list-style-type: none"><li>• Est-ce que les avatars étaient facile à reconnaître ?</li><li>• Comment avez-vous fait pour qu'on puisse les identifier ?</li><li>• Est-ce que jouer de manière stéréotypée « comme le personnage est sensé bouger » facilite son identification par le groupe ?</li><li>• Quel est le rapport entre ce jeu et les stéréotypes ?</li></ul> |
| Les points clés de ces échanges sont notés au tableau.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Jeu "Icebreaker" : 1, 2, 3 " Le monster" ! Variante du jeu de 1, 2,3 "Soleil" , où les joueurs se figent dans des postures de monstres lorsque le meneur se retourne.                                                                                                                                                                                                                                          |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Je suis mon avatar :                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |
| Le médiateur demande aux participants à quels jeux vidéo ils jouent et le type d'avatars qu'ils utilisent. Les participants envoient aux médiateurs, depuis leur téléphone, une image de leur avatar ou d'un personnage qui leur plaît particulièrement. Le médiateur range toutes les images reçues dans un dossier de l'ordinateur connecté au vidéoprojecteur Les participants                              |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                            |

Déroulé

|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
|---------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ACTIVITÉ 2 (2 À 3H)                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     |                                                                                                                                                                                                                                                                                                                               |
| Travail sur l'iconographie à partir de pochettes de jeux vidéo                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                          | Lentement, les participant doivent ensuite réduite l'amplitude de leurs mouvements inhabituels, jusqu'à ce qu'ils marchent normalement.                                                                                                                                                                                       |
| Les participants se saluent et s'installent en cercle. A nouveau, chacun donne son nom et mime un trait de sa personnalité, que les autres imitent.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                     | Le médiateur demande ensuite de se mettre par deux.                                                                                                                                                                                                                                                                           |
| Le médiateur demande aux jeunes s'ils ont repris le même mime ou en ont fait un autre. Il explique que personne ne peut se représenter par un seul trait de caractère.                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                  | C'est un jeu de miroir : dans chaque couple, les participants se tiennent face à face et décident qui mène et qui suit. Celui qui mène fait des mouvements, celui qui suit l'imité façon miroir. Toutes les 2 ou 3 minutes, les partenaires changent de rôle.                                                                 |
| Échauffement dramatique : Les participants sont allongés sur des tapis, le médiateur guide la séance de relaxation. Les jeunes relaxent leurs corps en se concentrant sur une partie de celui-ci à la fois, en commençant par la plante des pieds et remontant jusqu'à la tête. « Je relaxe mes pieds, je relaxe mes mollets, je relaxe mes genoux, etc »                                                                                                                                                                                               | Les couples se séparent pour en former de nouveaux. C'est le jeu de la statue d'argile. L'un est sculpteur et modèle le corps de son partenaire comme s'il était d'argile. Et puis, les rôles s'inversent.                                                                                                                    |
| Le médiateur demande ensuite aux participants de bouger une seule partie de leur corps à la fois, en faisant des mouvements dont ils n'ont pas l'habitude. Les mouvements deviennent de plus en plus amples jusqu'à ce que les jeunes se lèvent, et continuent à se déplacer dans l'espace comme s'ils s'étonnaient eux-mêmes. Soudain, le médiateur crie « stop » et les participants s'immobilisent. Le médiateur les invite à observer les positions dans lesquelles les autres se sont arrêtés et de repartir. La séquence se répète quelques fois. | Petit debriefing : Que s'est-il passé ? Est-il plus facile de mener ou d'être mené ?                                                                                                                                                                                                                                          |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Iconographie : Le médiateur distribue des images de pochettes de jeux vidéo. Répartis en petits groupes, les participants choisissent une image et la recréent : un « sculpteur » modèle les corps des autres membres du groupe pour reproduire l'image. Lorsqu'il est satisfait, il prend une photo de sa sculpture vivante. |
|                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                                         | Débriefing : Quels types de personnages sont représentés ? Quelles positions adoptent-ils ? Les différents types de personnages sont-ils représentés différemment ? Pouvez-vous identifier la présence de stéréotypes dans ces représentations ?                                                                              |

Le médiateur demande à ce que les sculptures vivantes soient modifiées pour éviter les stéréotypes. Les modifications sont libres, et l'occasion de donner libre cours à sa créativité. Tous les groupes se rassemblent ensuite pour montrer le passage entre les deux sculptures, avec et sans stéréotypes. Discussions.

Débriefing: Qu'avez-vous ressenti ? Comment votre corps se sentait-il dans les différentes positions que vous avez

adoptées ? Y-a-t-il des relations de pouvoir, de domination sur les pochettes des jeux vidéo ? Et dans les jeux vidéo ? A quels stéréotypes sommes-nous confrontés lorsque nous jouons ?

Conclusion : projection en séance plénière des pochettes originales, de leur interprétation littérale en sculptures vivantes, puis de leur réinterprétation en gommant les stéréotypes.

### En bref

À travers des exercices de théâtre, les participants "jouent" et déconstruisent les stéréotypes présents dans les jeux vidéo, prennent conscience de leur existence et développent une attitude critique.

### Sources / Liens

Quelques pochettes de jeux vidéo :

- Far Cry 4
- Yakuza 6
- Fortnite
- League of Legends
- GTA VI
- SuperMario

### Options / Variations

Mise en scène de séquences choisies de jeux vidéo par les participants, filmées et discutées par le groupe.

### Parcours #7

## Écris ton voyage en tant que réfugié syrien



### Compétences



- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.2 Gérer des données et du contenu numérique



2.4 Collaborer



3.1. Développer des contenus numériques



5.2 Construire un environnement numérique

### Tags

- Coopération
- Stéréotypes
- Empathie
- Écriture

### Public cible

16 et plus

Overview

Atelier d'écriture contre les stéréotypes, basé sur le newsgame (jeu d'information) gratuit de la BBC Syrian Journey qui propose aux internautes de se mettre dans la peau de réfugiés syriens qui, pour gagner l'Europe, sont confrontés à des choix cruciaux.

Les participants doivent écrire une histoire autour des événements mis en scène dans Syrian Journey. Le jeu représente à la fois un moyen de développer la créativité et l'imagination des participants et une occasion de se documenter et d'approfondir ses connaissances sur le parcours de personnes fuyant la guerre.

Les informations détaillées fournies par le jeu et l'immersion active « dans la peau d'un réfugié » contribuent à déconstruire les préjugés autour de la migration, qui sont la source de nombreux discours de haine.

Durée : 6H00

La durée de l'activité peut varier en fonction de l'âge des participants et du niveau d'approfondissement désiré.

Points d'attention

Le newsgame de la BBC est en anglais et comporte beaucoup de texte. Cet atelier requiert donc la présence au sein du groupe d'un ou plusieurs jeunes qui maîtrisent cette langue.

Vous devez être extrêmement prudents si vous proposez cette activité à un groupe au sein s certains ont un passé migratoire proche de celui exploré dans le jeu.

Objectifs

This set of activities uses the video game in order to stimulate a creative writing task, in the pursuit of several objectives :

- to stimulate a process of decentralisation of the gaze;
- to stimulate identification and empathy;
- to learn how to research and acquire accurate information;
- to activate a meta-reflection on how the narrative techniques used change the way we perceive a story.

Ressources et matériel

- Un écran et une connexion à internet
- Des ordinateurs /tablettes/ smartphones
- De la documentation sur la situation syrienne
- Le jeu d'information Syrian Journey disponible (<https://www.bbc.com/news/world-middle-east-32057601>)
- Les paroles du morceau « Rentrez chez vous » de Bigflo & Oli (<https://www.paroles.net/bigflo-oli/paroles-rentrez-chez-vous>), également en fin de ce document

Déroulé du parcours

- Activité 1 (1h) de réflexion autour du clip «Rentrez Chez Vous »
- Activité 2 a avec le jeu Syrian Journey

Déroulé

ACTIVITÉ 1 (1H)

Les participants regardent tous ensemble le clip en animation du morceau de rap « Rentrez chez vous », de Bigflo & Oli

« Ca y est, ils ont fait sauter la Tour Eiffel »... Ce duo de rap engagé des frères toulousains, met en scène un parallèle inversé de la crise migratoire actuelle dans une France ravagée par les bombes. On suit le parcours de Bigflo, parti à Paris rejoindre sa copine, et qui tente de tout faire pour retrouver son frère Oli et sa famille qui doivent traverser la Méditerranée pour trouver une terre d'accueil.

Les jeunes sont invités réfléchir aux questions suivantes :

- Qu'arriverait-il si la guerre éclatait un jour en France ?
- Que ressentiriez-vous ?
- Que feriez-vous ?

On donne aux participants le temps d'écrire une réponse anonyme sur papier.

L'animateur ramasse les réponses, les mélange et les fait lire à tour de rôle par les participants.

S'ensuit un bilan rapide.

ACTIVITÉ 2

- Présentation de Syrian Journey

Les participants s'expriment sur leur connaissance de la situation syrienne, de la documentation est mise à leur disposition (ressources internet, journaux, etc.).

Avant de jouer, les participants cherchent et regardent des témoignages de réfugiés en se posant les questions suivantes:

Qu'est-ce qui rend leur témoignage intéressant ? Quels détails rendent le message percutant ? etc.

- Session de jeu

Les participants s'organisent en groupes de quatre pour jouer à Syrian Journey. Chaque joueur peut se voir attribuer l'un des rôles suivants :

- a. Facilitateur (veille à ce que chacun puisse s'exprimer ; ne s'attache pas aux missions )
- b. Chronométrateur (encourage le groupe à se concentrer sur sa tâche ; prévient quand le groupe arrive à la moitié du temps, puis à la fin du temps) ;
- c. Secrétaire (mémoire du groupe, note le cheminement)
- d. Présentateur (présente le périple du groupe à l'ensemble des participants).

Déroulé

L'animateur pose des questions pour approfondir l'histoire :

- Qui est le personnage principal ?
- Comment s'appelle-t-il ?
- Quel âge a-t-il ?
- Quelle était sa profession avant la guerre?
- À quoi ressemble sa famille ? etc

Les différents groupes recomposent le jeu et reconstituent l'histoire des personnages en y ajoutant des détails se l'approprier et faire passer des messages qui leurs tiennent à coeur. Il s'agit ici de mettre en place un véritable atelier d'écriture collective et de produire un récit original. Si les participants ont des difficultés avec l'expression écrite, ils peuvent travailler à l'oral et enregistrer leur récit. Ou choisir de produire une bande dessinée. Voir d'écrire une chanson sur le modèle de « Rentez chez vous »

À la fin de l'activité, chaque groupe raconte son histoire à l'ensemble des participants. Les histoires doivent être plausibles et les détails qui les composent doivent reposer sur des recherches documentaires.

Variantes possibles

Selon le temps disponible et l'âge des participants, l'animateur peut choisir soit de distribuer des questionnaires à remplir, soit de laisser la liberté aux participants d'approfondir ce qui les intéresse.

ESSENTIAL MATERIALS

Rentez chez vous  
Bigflo & Oli  
Album: *La vie de rêve*, 2018

Ça y est, ils ont fait sauter la tour Eiffel  
Ça y est, ils ont fait sauter la tour Eiffel  
On pensait pas qu'ils oseraient mais le mal est fait  
Comment on a pu en arriver là? Difficile à croire  
La nuit a été calme, ils ont bombardé que trois fois  
Je suis monté à Paris retrouver ma copine  
La guerre nous a pris par le col, nous a sorti de la routine  
Remplacé les fleurs par les pleurs, les murmurs par les cris  
Son immeuble a été touché, j'l'ai pas trouvé sous les débris  
Je vais rentrer bredouille, rejoindre ma famille dans le premier train  
Le départ est prévu pour demain matin  
Les hommes sont capables de merveilles et des pires folies  
Ça fait quatre jours que j'ai pas d'nouvelles d'Oli  
Putain c'est la guerre!  
On a cassé nos tours d'ivoire  
Moi qui l'ai connue qu'au travers des livres d'histoires  
J'veille sur la famille, c'est vrai, nos parents s'font vieux  
On entasse des bus, on bloque les routes, on s'protège comme on peut  
Et la foule fuit ces fous sans camisole  
Paraît qu'ils exécutent des gens place du capitol  
Quatre billets pour un ferry, une chance de s'évader  
Une nouvelle vie de l'autre côté de la Méditerranée  
Les balles nous narguent, on a peur d'être au mauvais endroit  
Mon frère m'a dit "si j'reviens pas, partez sans moi"  
Difficile d'être au courant, ils ont coupé le réseau  
Ça fait bientôt quatre jours que j'ai pas d'nouvelles de Flo  
Bien sûr les bruits des wagons bondés me rendent insomniaque  
Certains ont mis toute leur maison au fond d'un petit sac  
Le train s'arrête et redémarre, me donne des hauts-le-cœur  
On a fait en deux jours ce qu'on faisait en six heures  
J'dois rejoindre la famille au port de Marseille mais j'ai pris du retard  
J'crois bien qu'ils vont partir sans moi, quel cauchemar!  
Pas grave, j'les rejoindrais en barque  
Pas de réseau, impossible de choper une barre  
J'vois une enfant au sol, lui demande si elle est seule  
Elle dit qu'elle a vu ses parents couchés sous des linceuls  
Les hommes sont capables de merveilles et des pires folies

## Title of the supplement

Ça fait bientôt six jours que j'ai pas d'nouvelles d'Oli  
 Direction Marseille! Un tas d'tout dans la soute  
 On fait semblant d'pas voir tous les corps qui longent la route  
 Les villes ont changé, la vie et l'horreur aussi tôt  
 Les métros sont des dortoirs, les cinémas des hôpitaux  
 Sous le port, on s'bouscule, on s'entasse devant  
 D'un coup l'ferry apparaît, certains tueraient pour une place dedans  
 À bord, je pleure l'état de ce monde  
 On a attendu mon frère jusqu'à la dernière seconde  
 On veut pas être là-bas, on veut juste être autre part  
 Enfin respirer comme le lendemain d'un cauchemar  
 Le bateau démarre, je fixe son sillage sur l'eau  
 Ça fait bientôt sept jours que j'ai pas d'nouvelles de Flo  
 Arrivé sur le port de Marseille avec la petite fille dans mes bras  
 Presque un jour de retard, ils sont tous partis sans moi  
 Mais j'ai les contacts d'un passeur, une plage et une heure  
 Plus de trente, entassés, bien sûre, on ne voyage pas seul  
 Il me dit "choisis la fille ou ton sac pour jeter du lest"  
 Puis je vide mes poches et lui donne tout ce qu'il me reste  
 Et me voilà parti, acteur d'une drôle de fable  
 À la conquête du paradis sur un bateau gonflable, on navigue loin d'ici  
 Et plus les vagues s'agrandissent, plus notre espoir rétrécit  
 Et ça tangué, et ça tangué, certains tombent dans le ventre de la bête  
 Nous voilà en pleine tempête  
 En une seconde, la fille m'échappe et plonge  
 J'entends ses cris emportés par la mer qui gronde  
 La pluie, le sel et les larmes se mélangent  
 Une femme s'agrippe à mes hanches et m'entraîne dans la danse  
 Le bateau se retourne, on se colle et on coule  
 Nos appels à l'aide sont perdus dans la houle  
 Dire qu'il n'y a pas longtemps j'étais avec mes amis  
 On allait de bar en bar pendant toute la nuit  
 Mes poumons se remplissent d'eau et mes yeux se ferment  
 Mon âme éteint sa lanterne  
 Les hommes sont capables de merveilles et des pires folies  
 Je n'aurais plus jamais de nouvelles d'Oli  
 Le bateau accoste, première vision, des barbelés  
 Ça, mon frère ne m'en avait pas parlé  
 Encore des armes et des pare-balles

On nous fait signer des papiers dans une langue qu'on ne parle pas  
 On nous fouille, nous désinfecte comme des animaux  
 On nous sépare de mon père, pas le temps de lui dire un dernier mot  
 Dans des camps provisoires, des couvertures, un matelas  
 Un niçois me raconte qu'il est là depuis des mois  
 Toulouse me manque déjà, ma mère s'endort dans mes bras  
 Elle me répète tout bas que Flo nous rejoindra  
 La chaleur étouffe, on a vidé toutes les bouteilles  
 Dans le journal, j'apprends qu'ils ont fait sauter la Tour Eiffel  
 Le lendemain on nous entasse dans des bus  
 Les autres sur les uns, qui peut le moins peut le plus  
 Des centaines de fous accompagnent notre départ  
 Des poings brandis en l'air, des cris, des sales regards  
 Je croise celui d'un type qui scande avec ferveur  
 C'est la première fois du périple que j'ai vraiment peur  
 Je ne vois que lui au milieu de la foule  
 Sur sa pancarte il est écrit "rentrez chez vous"  
 Mais j'suis désolé, on ne peut pas accueillir tous les Français  
 On ne peut pas accueillir tous les Français  
 Ils arrivent par milliers  
 Si ils avaient un minimum d'honneur  
 Ils retourneraient dans leur pays et ils combattraient pour la France  
 Ils combattraient pour défendre leur famille et puis leur honneur  
 C'est comme ça, je suis désolé  
 On vient, on vient de Nantes là, et ils ont tout détruit  
 Tout détruit à Nantes, il reste plus rien  
 On avait, on avait tout, là-bas, on a perdu tout ce qu'on avait  
 Euh, je sais pas quoi faire, je sais même pas où aller  
 J'ai perdu des gens de ma famille  
 Aujourd'hui, la plupart des problèmes que notre pays connaît  
 C'est de la faute des Français  
 Je suis désolé, avant qu'ils arrivent chez nous tout allait bien  
 Donc, on ne peut pas non plus accueillir des gens  
 Qui viennent chez nous foutre le bordel





## Parcours #8 Amis Virtuels



### Compétences



- 2.1 Interagir
- 2.2 Partager
- 2.4 Collaborer
- 2.5 Nétiquette



- 3.1 Créer du contenu numérique
- 3.2 Intégrer et remanier du contenu numérique



- 5.3 Utiliser les technologies numériques avec créativité

### Tags

- Amitié
- Adolescence
- Médias sociaux
- Choix
- Discours de haine

### Public Cible

Âge 11 - 17

## Présentation

Le début de ce parcours a été inspiré par un jeu poétique et subtil, un petit chef-d'œuvre venu tout droit de l'univers des jeux vidéo indépendants : Florence (disponible en tant qu'application payante – 2,99 euros – pour smartphones et tablettes).

Cette ressource ressemble plus à une histoire interactive proposant quelques énigmes à résoudre qu'à un jeu vidéo. Au-delà de son utilité au cours du parcours, il est toujours intéressant de faire découvrir aux jeunes un exemple de jeu vidéo « artistique », d'élargir leur vision et de leur montrer des alternatives aux produits de consommation de masse.

Tout comme dans l'un des mini-jeux proposés par Florence, les participants devront écrire eux-mêmes des « publications » ressemblant à celles que l'on croise sur les médias sociaux. Il leur sera demandé de les partager et de les commenter, ce qui entraînera un travail de réflexion sur l'importance du choix des mots.

Ensuite, les participants prendront part à des activités autour de dialogues mettant en scène des situations diverses. À partir de bulles de dialogues préexistantes, les jeunes (seuls, à deux ou en groupes) devront continuer les dialogues, choisir quels mots utiliser tout en décidant à quoi le dialogue aboutira et quel chemin prendra l'histoire. Ils pourront ainsi élaborer des scénarios et des situations où deux personnages se parlent, choisir les mots qu'ils emploient et proposer différentes possibilités d'histoires. Ces possibilités et ces choix seront au

centre de la troisième activité : grâce à une plateforme en ligne permettant de créer des histoires à choix multiples, les participants pourront, ensemble, inventer une histoire commune où les personnages seront confrontés à des décisions importantes.

## Objectifs

- Faire réfléchir les participants sur les conséquences que peuvent avoir les commentaires négatifs
- Montrer l'importance d'échanger différents points de vue et sensibilités
- Apprendre à mener un dialogue constructif sans manquer de respect aux autres
- Créer une histoire collective sur les thèmes de l'adolescence et des discours haineux en mettant en commun décisions et choix

## Approche

Les activités proposées permettent de créer des situations, tirées de la vie courante ou d'expériences personnelles, sur lesquelles des participants et des adultes peuvent avoir une réflexion sur les discours de haine et tenter d'imaginer des systèmes de défense pour lutter contre ce type de discours. Le travail en groupe, le débat, l'expression artistique et l'informatique sont des outils concrets permettant de sensibiliser les participants et de leur donner des outils pour intervenir. Dans ce parcours, nous leur donnons la parole aux jeunes et les laissons s'exprimer à travers la création de contenus qu'ils connaissent bien, comme des publications sur les réseaux sociaux.

La narration permet également aux participants de s'exprimer et de découvrir des solutions et des stratégies pour résoudre des problèmes et se sortir de diverses situations dans lesquelles ils pourraient être confrontés à des discours de haine.

Ce parcours leur donne énormément d'occasions de créer et raconter des histoires, qu'elles soient inventées ou tirées d'expériences personnelles.

## Points d'attention

Après avoir joué à Florence, la première activité consiste à rédiger des publications puis à les commenter. Les participants réagissent aux publications en écrivant des commentaires réalistes, et notamment en s'inspirant de phrases lues ou entendues sur internet.

Cette activité est susceptible de provoquer des comportements inappropriés, surtout si des discours de haine ont déjà été tenus au sein du groupe, ou s'il y a des participants enclins à la provocation. Mais attention : même si écrire des commentaires déplaisants (qu'ils soient inventés, plausibles ou rapportés tels quels) fait partie de l'exercice, il faut que les participants le fassent avec sérieux, et non de façon à devenir le centre d'attention de la classe. Le professeur, connaissant bien ses participants, saura faire la part des choses pour éviter tout débordement.

Une idée serait de demander aux participants de signer leurs commentaires. Peut-être que sans la protection de l'anonymat, les commentaires désobligeants écrits simplement pour se faire remarquer se feront moins nombreux.

## Ressources et matériel

Florence est une application disponible sur l'App Store et sur Google Play pour smartphones et tablettes ; la première est payante (2,99 euros)

Un smartphone ou une tablette par groupe ; un vidéoprojecteur ; des images recadrées (ci-jointes) ; des feuilles de papier ; des ciseaux ; de la colle ; des stylos ; des marqueurs ; des crayons



### Florence

Florence est une histoire interactive racontant les péripéties sentimentales d'une jeune femme qui rencontre son premier amour. Florence Yeoh se sent prise au piège dans sa routine de métro, boulot, dodo et réseaux sociaux. Un jour, elle rencontre Krish, un violoncelliste qui va changer sa vision du monde. C'est un jeu aux mécaniques simples et intuitives et dont la musique et les graphismes s'accordent totalement avec le sujet. Au fur et à mesure de la progression de l'intrigue, des énigmes viennent mettre en valeur des épisodes de la vie de Florence.

Le joueur progresse dans l'histoire à travers des mini-jeux qui reflètent des aspects de la vie de couple : les difficultés à communiquer, à comprendre l'autre et à se comprendre soi-même, à accepter l'autre tel qu'il est.

L'un des mini-jeux met en scène le sentiment d'inconfort que l'on peut ressentir lors d'un premier rendez-vous, ceci au travers d'une énigme. C'est ce mini-jeu qui nous a inspiré l'une des activités du parcours. Le jeu est composé de 20 chapitres répartis en 6 actes. Il faut environ 30 minutes pour le finir.

Le designer en chef, Ken Wong a conçu avec Florence un jeu sans violence et s'est inspiré de son travail sur Monument Valley pour créer un jeu à énigmes centré sur l'histoire. Le jeu a reçu de nombreux avis positifs : les graphismes, la musique et la structure narrative du jeu ont notamment été encensés par la critique

## Déroulé

### ACTIVITÉ 1 (2H00)

Dans cette partie, les participants rédigent eux-mêmes des publications, les partagent et les commentent

Ils sont invités à observer ensemble une application/ jeu vidéo, puis de s'en inspirer pour mener à bien la première activité pratique. Lors de l'observation du jeu, il est conseillé d'encourager les participants à poser des questions et à faire des commentaires afin de connaître leur interprétation des supports qui leur seront présentés. Pendant la phase de rédaction des publications et des commentaires, le médiateur éducatif joue le rôle d'intermédiaire et incite et aide les participants à s'exprimer et à échanger avec les autres.

Nous pouvons commencer l'activité en montrant Florence aux participants. Si l'équipement nous le permet, nous branchons un smartphone ou une tablette au vidéoprojecteur, pour que tous les participants puissent suivre la progression du jeu. Nous demandons ensuite aux participants qui veut y jouer devant le reste du groupe. Pendant ce temps, ceux qui observent peuvent prendre des notes. Il est toujours intéressant de demander aux participants ce qu'ils pensent des supports numériques que nous leur montrons.

Cela nous permet de savoir s'ils interprètent le message du support de la même manière que nous. De plus, cette réflexion leur permet de développer un regard critique sur ce que peut offrir le monde des jeux vidéo, des applications, des films et des livres et les aider à discerner les mauvais produits (à fins uniquement commerciales) des produits de qualité. Nous pouvons leur demander d'écrire ce qu'ils pensent sur des post-its, pour ensuite les afficher sur le mur à la vue de tous.

La structure de Florence est très simple et on peut terminer le jeu en un peu plus d'une demi-heure. Ce qui est intéressant, c'est de se pencher plus longuement sur certaines scènes, sur certains mini-jeux afin de les analyser avec les participants. Comme résumé précédemment, Florence raconte l'histoire d'une jeune femme, enfermée dans sa routine et qui vit une histoire d'amour intense. Dans la première partie, le jeu exprime avec brio le caractère ennuyeux de sa routine grâce à son graphisme (le choix des couleurs, par exemple) et à la répétitivité des actions que l'on doit accomplir : se brosser les dents, regarder les réseaux sociaux, travailler. Par exemple, lorsque Florence regarde son smartphone, on ne nous montre pas l'image en entier. On pourrait demander aux participants pourquoi c'est le cas, selon eux. Quel message voulait nous faire passer les graphistes ? Pourquoi ont-ils choisi ces couleurs ?

## Déroulé

Comment, à votre avis, ces actions devraient être accomplies ?

Au troisième chapitre, au bout d'un moment, le smartphone de Florence n'a plus de batterie, ce qui « l'oblige » à regarder le monde autour d'elle. C'est seulement à ce moment-là qu'elle rencontre Krish. Comment les graphistes ont-ils exprimé cet instant ? En quoi cela change-t-il la représentation de la vie de Florence ? Au chapitre cinq, on peut jouer à un court mini-jeu qui a inspiré les activités suivantes. Il consiste à reconstituer des bulles de dialogues.

La première activité fait référence à un niveau de Florence où l'héroïne se sert de son smartphone. Dans le jeu, les graphistes ont décidé de ne nous montrer qu'en partie les images qui défilent à l'écran, pour que nous nous concentrons sur l'aspect répétitif de deux gestes très simples : mettre un « like » et passer à la photo suivante. Après avoir analysé les choix des graphistes avec les participants, nous les invitons à réfléchir plus précisément sur l'importance donnée aux images et ce qu'elles leur évoquent. Nous sommes conscients qu'il est capital de décider ce que l'on publie sur internet et comment, surtout à leur âge. Le jeu met en évidence le peu d'importance donnée à l'image en elle-même, c'est pourquoi nous voulons susciter une réflexion sur ce sujet.

Nous avons joint à ce programme, en annexe 1, six images tirées de Florence, qui montrent des publications « tronquées », auxquelles il manque la partie supérieure.

Nous répartissons la classe en groupes de maximum six participants, et donnons à chaque groupe les six images.

Les participants doivent les coller sur des feuilles et les compléter : grâce aux indices et aux lignes préexistantes de l'image, ils devront dessiner les parties manquantes. De ce fait, ils choisiront l'apparence des personnages, leur expression, le décor.

Qui sont ces personnes ? Que font-elles ? Pourquoi se sont-elles photographiées ? Quel message voulaient-elles transmettre ?

Pour accompagner la photo, nous demandons aux participants d'écrire quelques lignes et des hashtags, comme s'il s'agissait d'une publication sur Instagram.

Que pourrait écrire cette personne ? Se sent-elle bien dans sa peau ? Est-ce un mauvais souvenir ? Les participants sont libres d'écrire ce qu'ils veulent en-dessous de ou à côté de la publication. Cependant, nous leur suggérons d'inventer des publications aussi réalistes que possible, comme celles qu'ils rencontrent au quotidien sur internet.

Nous demandons ensuite aux participants de montrer leurs publications et de les afficher sur un mur à la vue de tous, comme s'il s'agissait de leur profil avec toutes leurs publications. Ensuite, nous les lisons tous ensemble et encourageons les participants à demander des précisions ou à les commenter.

## Déroulé

Nous donnons des post-its aux participants, et leur demandons d'écrire et d'afficher au moins un commentaire sous chaque publication. Ici aussi, nous les invitons à commenter comme ils le feraient sur les réseaux sociaux, mais aussi à s'inspirer des commentaires qu'ils lisent au quotidien sur internet (y compris des commentaires négatifs, s'il leur arrive d'en rencontrer). Ils peuvent également, s'ils le souhaitent, recopier de vrais commentaires tels quels.

Une fois la phase de commentaire terminée, nous pouvons procéder à une lecture en commun. Lisons ensemble quelques exemples, en demandant soit à l'auteur de développer son commentaire si nécessaire, soit aux autres participants de partager leurs éventuelles impressions. Après quelques remarques, nous demandons aux auteurs des messages de récolter les post-its qui se trouvent sous leur publication et de les apporter à leur table. Ils classent ensuite les commentaires dans deux « catégories » : 1. Les commentaires inoffensifs ; 2. Les commentaires offensants.

Après leur avoir laissé le temps de faire leur choix, nous les invitons à comparer leur résultat à celui des autres. Nous demandons si un volontaire souhaite commencer à expliquer ce qui a motivé sa catégorisation, et s'il veut lire certains messages en particulier. L'objectif est de rendre cette comparaison constructive, en demandant leur avis aux autres participants.

Tout d'abord, nous demandons aux participants d'identifier les commentaires qui sont ostensiblement blessants, dont le contenu haineux, raciste ou violent saute immédiatement aux yeux, puis les catégoriser en tant que tels. Il s'agit ainsi de faire comprendre aux participants que certains commentaires sont objectivement haineux, indépendamment de toute interprétation ou remarque subjectives.

Parmi les commentaires lus, les plus intéressants et les plus à mêmes de faire débat sont ceux qui pourraient être injurieux sans que ce soit forcément évident. En apparence, ces commentaires ne constituent pas ouvertement une agression ou une moquerie, en revanche, ils pourraient s'avérer blessants s'ils sont lus d'une certaine façon, ou par une personne sensible. Ce sont ces commentaires, ces interventions auxquels il faut faire le plus attention, pour éviter d'utiliser certains termes et mieux modérer ses propos. Ils risquent d'être blessants pour certains et non pour d'autres. Il est important de réfléchir à cet aspect-là avec les participants, afin qu'ils comparent différents points de vue et qu'ils se rendent compte qu'il ne faut pas prendre pour acquis la réaction des personnes qui liront leurs commentaires. Une idée consisterait à demander aux participants, chaque fois qu'ils lisent un commentaire à voix haute, de le coller au mur pour créer deux catégories de commentaires.

Déroulé

Après avoir écouté les interventions individuelles, il est important de donner quelques repères : les participants doivent comprendre que certaines choses ne peuvent pas être dites. Un commentaire haineux peut, selon le contexte, ne faire de mal à personne, mais il reste l'expression d'une façon de penser qui influe sur notre façon d'agir, de s'exprimer, et influence nos relations. Même dans le cas où l'on sait que la personne visée par l'insulte ne sera pas blessée (un ami que l'on sait peu susceptible), le risque est de légitimer la violence et la dominance d'une personne sur une autre. Certaines interventions doivent être évitées et signalées si nécessaire.

ACTIVITÉ 2 (2H00)

Création de dialogues à partir d'images

Les participants créent des dialogues en répondant aux personnages et en choisissant une trajectoire. Dans cette partie, les participants ont une certaine liberté d'expression : ils peuvent créer des dialogues inattendus, en s'écartant de la situation initiale, mais surtout, en risquant de diverger de l'objectif de l'activité. L'enseignant/animateur doit alors préciser quels sont les sujets à aborder et veiller à ce que les histoires ne dévient pas de ces thèmes. Quel que soit le mode choisi (voir ci-après), il est important de partager un ultime temps de mise en commun afin d'élaborer différentes possibilités et des propositions.

- Images de départ ; feuilles blanches ; colle et ciseaux ; stylos ou marqueurs.

À cette étape, nous pouvons proposer aux participants de s'amuser avec les choix et les possibilités multiples, comme dans les applications de type « L'histoire dont tu es le héros », mais de façon analogique. Les images proposées constituent les situations de départ.

Les personnages sont placés dans des contextes qui suggèrent un certain type de dialogue ou de discours. Des bulles se trouvent au-dessus des personnages et indiquent le début d'un dialogue hypothétique.

Ces images sont à imprimer, et ce, dans le plus grand format possible. Cette activité s'inspire d'un des mini-jeux de Florence, dans lequel le joueur doit constituer un dialogue en reliant des bulles entre elles.

Ce mini-jeu représente la difficulté que l'on peut avoir à choisir les mots justes. Souvent, et surtout sur les réseaux sociaux, on accorde peu d'importance au choix des mots. Le risque est de blesser l'autre, de dépasser les limites ou d'exagérer. On cherche ici à décomposer ce processus, par une activité manuelle, qui permet de réfléchir à ses paroles et ses choix, et sur la façon dont ils peuvent toucher les autres.

Cette activité peut être réalisée de différentes façons : en binômes ou en groupes, librement ou avec des scripts.

Déroulé

En binômes

Après avoir formé les groupes de deux personnes, assigner à chaque groupe une situation de départ imprimée. Les deux membres du groupe jouent le rôle des deux personnages et se répondent, chacun leur tour, en ajoutant des bulles au-dessus de leur tête, comme pour les bulles de départ. Celles-ci incitent à continuer le dialogue, mais les participants sont libres de choisir le sujet à aborder s'ils le veulent ; sinon, il apparaîtra de lui-même au fil de l'activité. Les participants peuvent donc simplement suivre leur interlocuteur et construire la scène à deux. Nous pouvons les laisser libres ou bien leur donner un sujet ou thème à discuter et voir comment ils le développent.

Par petits groupes

Le travail de groupe fait intervenir une comparaison entre les participants. Le but est d'utiliser les bulles pour créer un dialogue cohérent et qui amène à aborder un sujet de leur choix ou donné par le médiateur éducatif. Contrairement au mode « binômes », dans lequel le dialogue est improvisé par deux personnes, ici le groupe joue le rôle d'écrivains chargés d'écrire une scène de film, de bande dessinée ou de série. Il s'agit donc ici d'un travail de création de groupe, dans le but d'inventer un dialogue hypothétique entre deux personnes.

Mode libre

Les différentes situations (auxquelles peuvent s'ajouter les situations que nous avons créées) sont accrochées au mur, en laissant suffisamment de place pour se déplacer librement d'une feuille à une autre. Les participants, avec un stylo ou un marqueur, continuent d'écrire les dialogues, en ajoutant librement des bulles au-dessus des personnages. Ils ajoutent une bulle à un dialogue puis passent à un autre, et ainsi de suite. De cette façon, chaque élève peut travailler sur l'ensemble des situations et le groupe peut poursuivre tous les dialogues ensemble.

Variante avec scripts

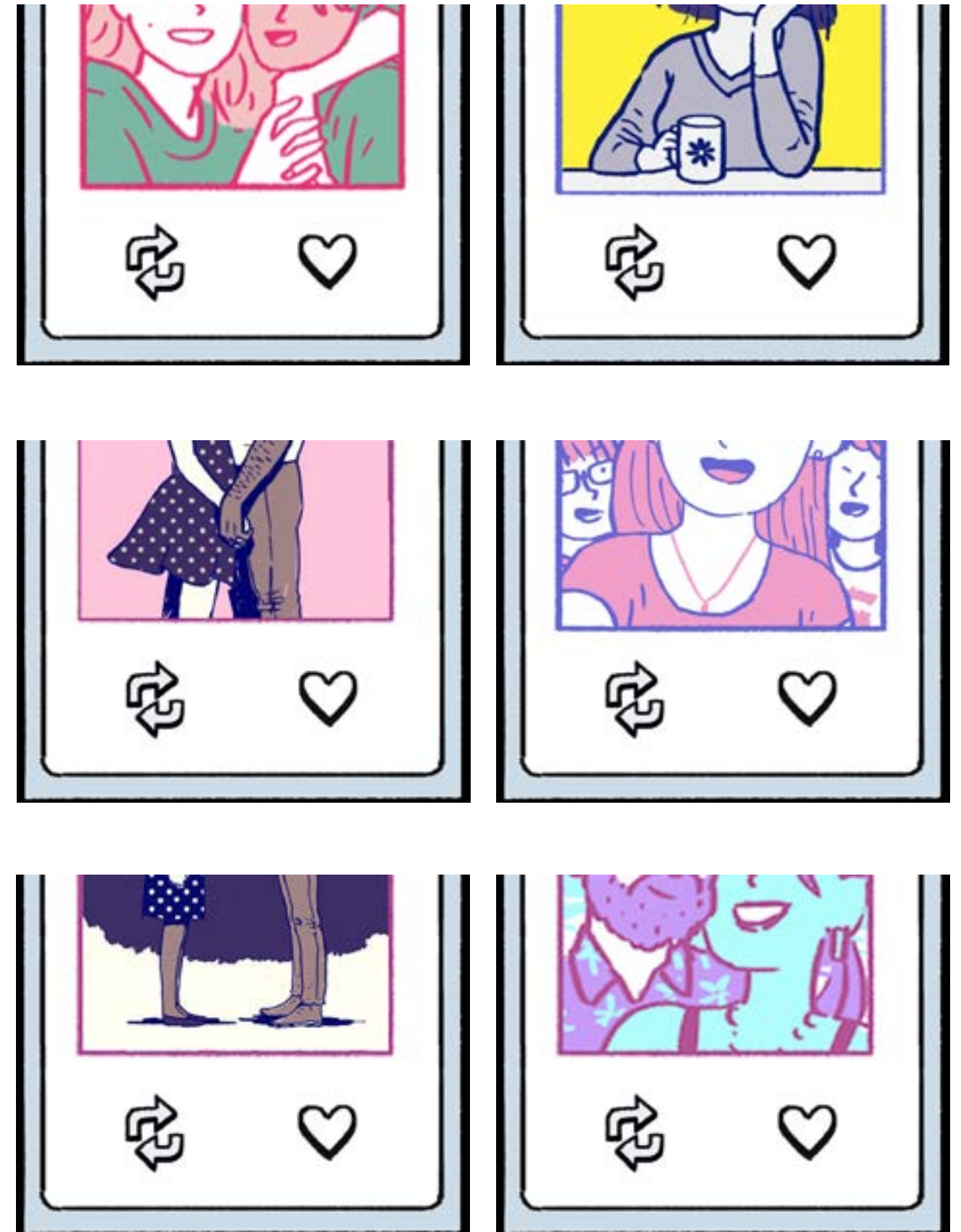
Dans le cadre de l'expérience réalisée en Italie avec des éducateurs et des enseignants, les situations avaient été imprimées en grand format puis accrochées au mur. Les participants avaient été invités à prendre part à l'activité en mode « libre », mais avec une variante. Au lieu d'écrire librement la suite des dialogues avec leur stylo, les participants devaient choisir parmi une sélection de phrases pré-écrites. Les participants devaient donc découper des parties de phrases et les coller dans les bulles afin de créer un dialogue cohérent. Ils étaient ainsi « obligés » de trouver et de choisir les mots justes ; un exercice qui peut s'avérer très intéressant. Si nous ne disposons pas de script de film ou de dialogue pré-écrit pour reproduire cet exercice, nous pouvons utiliser des magazines, des journaux, des photocopies d'un livre qui nous intéresse, etc.

## Déroulé

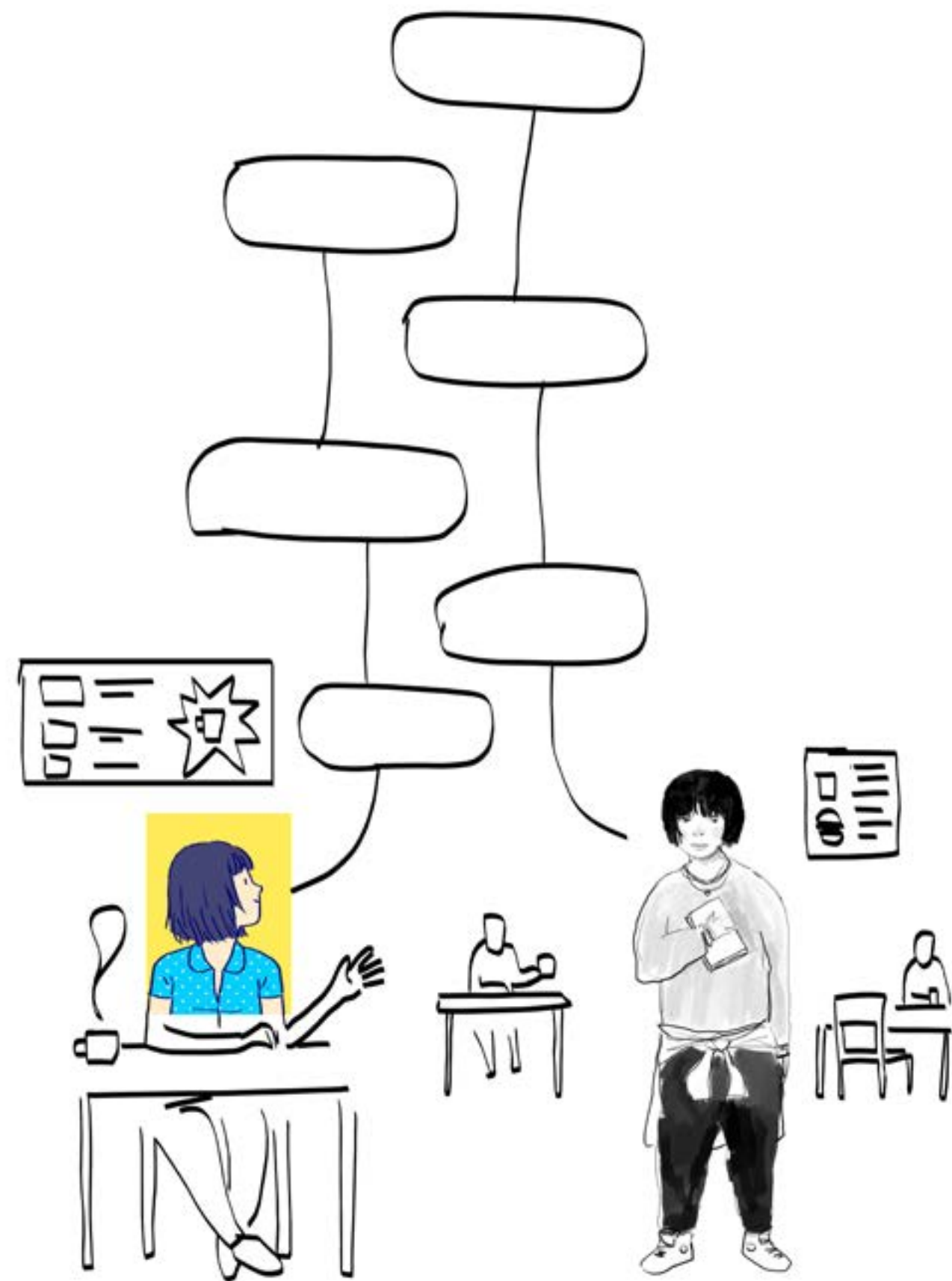
Dans tous les modes, il est possible d'intégrer un système de choix : un élève peut décider de répondre avec une bulle double, qui change la trajectoire du dialogue. Ceux qui interviennent après lui ont à choisir entre les deux options, puis à y répondre, prenant ainsi une décision qui change le cours du dialogue. Nous pouvons également leur laisser le choix de répondre aux deux options, et voir ainsi comment se profilerait le dialogue en

suivant chacune des deux voies, comme un jeu de « Et si... ». De cette façon, les participants sont amenés à concevoir différentes manières de réagir et de répondre, mais aussi à en imaginer les conséquences.

## Annexe 1 : Images tronquées



Annexe 2 : Images bulles







Compétences



- 2.1 Intégrer grâce aux technologies numériques
- 2.2 Partager
- 2.4 Collaborer
- 2.5 Nétiquette



- 3.1 Créer du contenu numérique
- 3.2 Intégrer et remanier du contenu numérique



- 5.3 Utiliser des technologies numériques avec créativité

Tags

- Discours de haine en ligne
- Cyber-harcèlement
- Réseaux sociaux

Public Cible

Âge 11 – 17

Résumé

Ce parcours pédagogique se compose de trois activités principales portant sur une même thématique : le langage. Dans le cadre de ces différentes activités, les jeunes sont encouragés à parler, écrire, répondre, commenter, raconter, en prenant soin de bien choisir leurs mots et leur façon de s'exprimer.

La première activité consiste, au moyen d'un jeu de cartes, à tester différentes stratégies à adopter lorsque l'on est confronté à des insultes et commentaires négatifs en ligne.

Ces stratégies visent toutes à « éteindre » les incendies verbaux en s'exprimant de manière aimable et mesurée, parfois amusante et poétique. La seconde activité propose de faire réfléchir les jeunes, au vu de la première expérience, à des situations similaires (exposition à des insultes et discours de haines) dont ils auraient été victimes ou témoins sur internet.

Au moyen d'une vidéo (réalisée très facilement sur leurs téléphones portables), ils sont invités à raconter ces situations de façon très personnelle et y proposer de possibles solutions.

Pour la dernière activité, les participants ont pour mission d'écrire une lettre qui leur permette de verbaliser et de résumer leurs expériences en matière de discours de haine et de cyber harcèlement.

Cette activité repose sur l'utilisation du jeu vidéo Kind Words, qui permet de répondre à des lettres d'étrangers du monde entier. Le jeu, qui confronte au vécu

d'autres utilisateurs donne au joueur la responsabilité de répondre à leurs lettres (souvent très denses en émotion), devrait inciter les jeunes à réfléchir à l'importance des mots qu'ils utilisent chaque jour.

Objectifs

- Imaginer et tester des stratégies de réponse aux commentaires haineux et en discuter
- Savoir s'exprimer et exposer des situations déplaisantes, et parler de solutions possibles
- Savoir se servir de téléphones portables pour réaliser des vidéos en groupe
- Réfléchir aux mots à utiliser dans un commentaire, un discours
- Rédiger une lettre en utilisant des paroles aimables

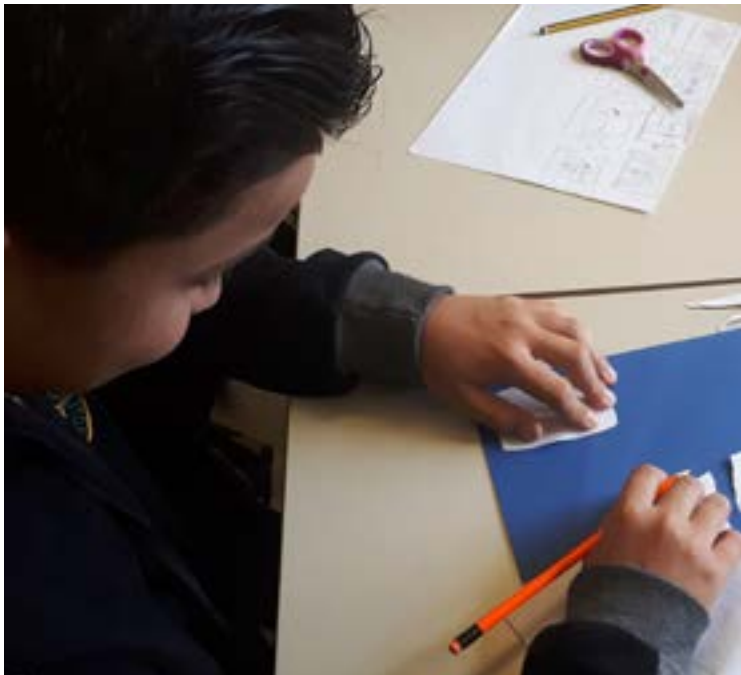
Points d'attention

Ce parcours aborde la question des discours de haine et des commentaires négatifs rencontrés sur les chats et les réseaux sociaux, en demandant aux jeunes de parler de ce qu'ils ont vu ou vécu. Il permet de traiter ce sujet en comparant les expériences des uns et des autres mais peut poser des difficultés, par exemple si certains ont été harcelés ou insultés au sein de la classe / groupe de participants à l'ateliers.

En cas d'expériences négatives ayant eu lieu au sein du groupe, en rapport avec les discours de haine, il est possible de former les groupes en fonction de ces expériences pour éviter toute confrontation.

Dans les activités ludiques, on pourra aussi choisir de ne prendre que des exemples « imaginaires » et produire des solutions et écrits « types » ne se référant pas directement aux expériences personnelles des participants.

Le jeu utilisé lors de la troisième activité de ce parcours européen n'est pas disponible en français. Si cela pose souci au groupe, qui ne serait pas habitué à s'exprimer en anglais, il est possible d'inviter les participants à regarder uniquement le jeu, en mode collectif avec traduction simultanée par l'animateur ou certains jeunes présents. Et de débattre sur les questions qu'il soulève.



Ressources / Matériel / Préparation

Activité 1

- Impression du jeu de cartes fourni en annexe
- Papier / feutres, crayons ou marqueurs

Activité 2

- Téléphones portables avec caméra vidéo
- Stylo et papier, crayons, feutres, papier coloré et autre matériel créatif
- Ordinateur et vidéo projecteur pour présentation des travaux

Activité 3

- Jeu vidéo « kind words » à acheter
- Ordinateur connecté, vidéo projecteur..

PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Les méthodes de travail proposées permettent de concevoir des expériences dans lesquelles jeunes et adultes peuvent réfléchir aux discours haineux rencontrés dans la vie, dans leurs vies, mais également imaginer les moyens nécessaires pour les contrer à l'avenir. Le travail en groupe, les discussions collectives et la pratique d'activités artistiques et numériques sont autant d'outils concrets utilisés pour susciter une prise de conscience et donner à chacun les moyens de réagir.

Le parcours est constitué de 3 activités :

Activité 1 : jeu de carte (2 heures)

Activité 2 : création de vidéos ( 3 à 4 heures)

Activité 3: jeu vidéo (1 heure)

Le nombre de parties dépend de la structure du programme

ACTIVITÉ 1 : JEU DE CARTES (2H00)

Objectif

Réfléchir à des stratégies de réponse en cas de commentaires négatifs.

Ressource

Jeu de cartes Strategic Reactions (ci-joint); papier et feutres colorés, marqueurs ou crayons (voir à la fin options/variantes supplémentaires)

Le jeu de cartes Strategic Reactions (Réactions stratégiques) est un jeu qui propose des stratégies opérationnelles utiles et faciles à reproduire dans la vraie vie pour combattre les discours de haine.

Ce jeu, à imprimer soi-même est disponible en annexe de ce document.

Déroulé

Au début de l'activité, présentez le jeu de cartes Strategic Reactions. Ce jeu comprend, en plus des cartes, des instructions et règles pour jouer en groupes. Il vous suffit simplement d'imprimer tout le matériel et de découper les cartes afin de préparer la séance de jeu. Lire les règles en classe aux jeunes permet de s'assurer que tout le monde les a bien comprises, et il est préférable de faire une partie d'essai avant de commencer.

Formez des groupes équilibrés, en fonction des particularités de chaque participant et du groupe. Les règles du jeu sont listées dans l'annexe mais sont aussi résumées ici pour plus de confort. Pour faire court, Strategic Reactions est un jeu de cartes qui vise à trouver la « meilleure » réaction face à une insulte, un commentaire négatif, une raillerie. Une fois les groupes formés, chacun d'entre eux reçoit un paquet de cartes de stratégie (Strategies Cards), celles qui sont utilisées pour « répondre » aux insultes. Une carte de situation (Situations Card) est tirée à chaque tour et tous les groupes doivent proposer une stratégie, qu'ils jugent convaincante et efficace, au moyen d'une carte-réponse. À chaque tour, l'un des groupes adopte le rôle de « modérateur » : il tire l'insulte, la lit, examine les propositions des autres groupes et décide de la plus appropriée à la situation. Le modérateur change à chaque tour, jusqu'à ce que tout le monde ait pu jouer ce rôle. Chaque fois que le groupe modérateur choisit la meilleure réaction, il attribue un point au groupe l'ayant proposée. Le groupe qui a obtenu le plus de points remporte la partie.

### Points d'attention

De prime abord, les jeunes auront sûrement tendance à répondre sur le même ton que celui auquel ils font face, à la fois pour impressionner et par souci de simplicité et d'immédiateté. Au fur et à mesure, il est essentiel de leur faire comprendre que le but du jeu est tout autre : ils doivent éviter la dispute, être poétiques et gentils, sans

alimenter d'autres débats. Le mécanisme d'attribution des points les encourage en général dans ce sens, de même que leur responsabilité d'arbitrage.

Une chose est fondamentale : il est essentiel de faire comprendre aux jeunes qu'ils ont pour objectif final d'éteindre les « incendies verbaux », de faire « calmer le jeu », et de ne pas répondre à la haine par de la haine. Ils doivent comprendre que le jeu est un exercice d'agilité de l'esprit qui a pour but de déminer l'insulte et de laisser sans voix celui ou celle qui l'a émise. Leur mission est de réagir avec maturité face aux insultes et d'essayer de rompre le cercle de haine.

Bien sûr, il s'agit là du fonctionnement mécanique du jeu, simple et construit de sorte que les membres de chaque groupe interagissent entre eux et avec les autres. Mais ce qui compte c'est que le jeu ait été conçu de cette façon pour pousser à réfléchir, discuter et débattre. Il est en fait essentiel de permettre aux jeunes, à chaque tour, de comparer leurs réactions au sein des groupes et lors de l'examen des stratégies. Le groupe modérateur devra expliquer son choix et les participants diront pourquoi ils ont proposé cette stratégie et s'ils sont d'accord ou non avec le choix du modérateur. Le jeu a déjà été testé à de multiples reprises dans de nombreuses écoles. Les jeunes ont souvent souhaité donner des exemples ou bien approfondir des comportements ou des attitudes, en les ramenant dans le cadre du quotidien. Si le jeu est bien compris, les participant

l'apprécieront et y prendront activement part. Il importe donc d'accorder un temps de jeu suffisant lors de la session : à la fois pour permettre à chacun de jouer le rôle du modérateur, et pour s'autoriser à interrompre le jeu à tout instant afin d'approfondir les discussions et comparaisons intéressantes. Strategic Reactions peut aider à se confier, en commençant avec une discussion groupée puis en approfondissant certains aspects qui paraissent plus pertinents et importants. Il faut aussi absolument réfléchir avec eux sur le jeu en lui-même, pour savoir s'ils le trouvent efficace, fonctionnel, et s'ils ont des propositions pour l'améliorer.

### Pour aller plus loin

Si la première activité intéresse suffisamment le groupe, et que le temps le permet, pourquoi ne pas proposer aux jeunes d'inventer eux-mêmes de nouvelles cartes ? Ils peuvent créer les deux types de cartes individuellement ou bien en groupe : les cartes de stratégie et les cartes de situation. Il est possible de demander aux jeunes quelles cartes ils aimeraient ajouter aux paquets, en fonction de leurs besoins ou bien des expériences dont ils ont été témoins ou victimes. Ils peuvent discuter entre eux des stratégies et des situations à proposer puis créer la carte, avec un titre, une phrase, un dessin et tout ce qu'ils estiment nécessaire pour jouer. Les nouvelles cartes sont ensuite ajoutées au paquet de la classe et peuvent être jouées au même titre que les autres. Lors de cette étape, il peut être intéressant de garder une trace de leurs propositions et de leurs points de vue, afin, plus tard, de revenir sur un thème ou un sujet qui paraît les toucher particulièrement.

## ACTIVITÉ 2 : CRÉATION DE VIDÉOS

### Objectif

Réalisation de vidéos avec leurs téléphones portables à l'aide d'une technique amusante et créative.

### Matériel

- Téléphones portables ; stylo et papier, crayons, feutres, papier coloré et autre matériel créatif
- Ordinateur et vidéo projecteur pour présentation des travaux

### Déroulé

Les jeunes sont invités à tourner, toujours par groupe, de petites vidéos avec une technique intitulée « Puzzle Smartphone », créée par Vinz Beschi. Les thèmes et le contenu de ces vidéos seront inspirés des réflexions qui auront émergés de la première activité de ce parcours. Les activités 1 et 2 sont donc intimement liées.

Demander aux participants, les jours précédents l'activité (par exemple à la fin de la première activité), de recueillir des commentaires négatifs (pris en photo, sous forme d'impressions d'écran, ou bien écrits) qu'ils trouvent particulièrement importants ou sérieux, ou qui les ont atteints. N'oubliez pas de leur demander d'amener leurs téléphones portables et vérifiez qu'ils ont toutes les autorisations requises pour les utiliser.

En début d'activité, les différents groupes présentent les commentaires qu'ils ont choisis et expliquent leurs choix.

## Déroulé

Certains les auront lus sur un chat, d'autres les auront trouvés sur des profils de réseaux sociaux, et il est évident que leur sensibilité doit toujours être respectée. Cette première étape peut permettre de sélectionner les commentaires sur lesquels travaillera chaque groupe, mais également de réfléchir plus avant sur les sujets rencontrés. Une fois les groupes créés et le(s) commentaire(s) sélectionné(s), les jeunes assistent à une démonstration de la technique avec laquelle ils créeront leurs vidéos.

Le principe est simple : rassembler différents téléphones portables sur lesquels défilent des images (photos ou vidéos) et de filmer le tout avec un autre téléphone pour réaliser une vidéo.

Illustration de la technique : <https://www.youtube.com/watch?v=dAgIxx2AqYQ>

En guise d'entraînement, les jeunes peuvent réaliser un portrait collectif, pour lequel sont requis six téléphones portables : deux pour les yeux, deux pour les oreilles, un pour la bouche et un pour le nez. Les jeunes doivent photographier ces parties du corps, de très près, afin que le sujet (par exemple l'œil) remplisse le cadre. Ne pas s'arrêter à une photo/vidéo par sujet, les jeunes en feront plusieurs (par exemple sept/huit nez). Ils peuvent prendre des photos ou des vidéos et les faire tourner en boucle.

Les téléphones qui ont pris ces images doivent être posés sur une surface horizontale pour assembler un visage en

déplaçant et positionnant les téléphones ensemble. Attention à ce que tous les écrans sont allumés et que toutes les vidéos tournent. D'un mouvement de doigts, il est maintenant possible de changer les yeux, le nez, la bouche, en défilant dans la galerie de photos ou de vidéos réalisées. De cette façon, le visage est composé à partir des éléments des jeunes impliqués dans le processus.

À partir de cette technique, il est demandé aux jeunes de réaliser des vidéos courtes qui aient pour sujet les commentaires sélectionnés. L'exemple du visage permet de montrer le potentiel de cette technique de façon amusante et rapide, mais il peut également s'agir d'un point de départ. Par exemple, leur histoire peut d'abord être narrée par un personnage, avant

de laisser place à d'autres idées. Puis peuvent se succéder à l'écran des photos d'endroits, d'objets, de conversations sur des chats, des vidéos montrant des paysages, des personnes, et tout ce qui leur vient à l'esprit. Ils peuvent utiliser ou non une voix-off.

Mais que doivent-ils représenter, exactement ? Il est demandé aux jeunes de bien réfléchir aux commentaires sélectionnés et d'inventer une petite histoire qui permette de présenter cette situation désagréable ainsi qu'une solution possible, comme dans le jeu de cartes. S'ils souhaitent par exemple démarrer avec un commentaire désagréable posté sur les réseaux sociaux, ils peuvent expliquer la réaction de la victime, les sentiments du

harceleur et peut-être la meilleure façon de se sortir du piège des insultes incessantes, et proposer une fin heureuse. Les possibilités sont nombreuses et, à ce stade, les jeunes doivent être libres de laisser parler leur créativité. Il faut toutefois faire attention à les orienter d'emblée vers un projet clair et faisable, afin qu'ils ne risquent pas de dépenser trop d'énergie en se dispersant.

Proposer aux équipes d'utiliser un storyboard, c'est-à-dire de réaliser une représentation visuelle et écrite de leur histoire.

Ces « notes visuelles » permettent de structurer le projet, de garder une trace de l'histoire, et de préparer les scènes à tourner. Pour faire le storyboard, on peut diviser une feuille en quatre rectangles égaux ; les jeunes doivent ensuite identifier les 4 scènes principales de leur histoire et les représenter dans les rectangles sous forme de dessins et séquentiels. Ils peuvent s'aider en annotant ces dessins (par ex. « le personnage entre en scène »). Cet outil leur sera très utile lors du tournage de la vidéo. Lorsque les jeunes auront réalisé tout le matériel nécessaire pour leur vidéo sur les différents téléphones, ils pourront les placer sur la table et commencer le tournage. Il est recommandé d'utiliser un appareil photo ou un téléphone portable installé sur un trépied, pour une prise de vue stable. Une surface noire peut, dans le cas présent, produire un effet intéressant, car les écrans des téléphones seront très lumineux et contrasteront avec l'arrière-plan. En fonction des capacités de chacun, du temps et des possibilités, les vidéos peuvent être retouchées ou bien laissées en l'état.

Après le tournage, il est essentiel que tous les jeunes voient le travail des autres groupes en organisant une séance de projection si les équipements le permettent. Chaque groupe peut présenter son travail aux autres, expliquer le point de départ et la solution qu'ils proposent à travers leur vidéo. Le débat peut être stimulé en demandant au public s'il estime que les commentaires choisis sont insultants, s'ils sont capables d'identifier le point où l'insulte dépasse les limites, comment ils auraient résolu la situation, etc. Il est important d'apprécier à leur juste valeur les efforts de chaque groupe.

## Points d'attention

Une fois les instructions reçues, relatives à la technique et au contenu, il doit être donné aux participants une liberté créative totale. Il est important de former des groupes équilibrés et de prévoir des moments où faire des bilans sur l'avancée des travaux (par exemple après l'écriture du scénario mais avant de commencer à tourner) afin de vérifier que tout a bien été compris et que les projets restent faisables.

L'enseignant devra constamment suivre le travail des divers groupes pour vérifier que les thèmes et sujets proposés demeurent au centre de leurs histoires. nécessaires et le tournage, cette partie durera probablement 3 ou 4 heures.

Déroulé

Il est recommandé de la diviser en deux moments différents afin de permettre aux jeunes, entre une session et une autre, de prendre des photos et de tourner les vidéos nécessaires.

En prenant en compte la présentation des commentaires, la création, l'écriture du scénario, la création des contenus

nécessaires et le tournage, cette partie durera probablement 3 ou 4 heures. Il est recommandé de la diviser en deux moments différents afin de permettre aux jeunes, entre une session et une autre, de prendre des photos et de tourner les vidéos nécessaires.

ACTIVITÉ 3 : JEU VIDÉO "KIND WORDS" (1H00)

Présentation du jeu

Kind Words est un jeu vidéo disponible sur Microsoft Windows, Linux, macOS

Il s'agit d'un jeu payant (environ 4 euros), disponible uniquement en anglais.

Le joueur reçoit des lettres du monde entier, auxquelles il peut répondre. Le jeu pousse à lire avec soin les mots de milliers d'étrangers, à décider s'il faut y répondre, et si oui, comment. Plus qu'un jeu vidéo, il s'agit donc d'une expérience interactive. Concrètement, Kind Words est un jeu qui permet de se confier à des étrangers grâce à des lettres. Vous incarnez un avatar qui rédige des lettres dans une petite pièce confortable et vous pouvez cliquer sur des dizaines de lettres envoyées par de vraies personnes, dont certaines ont trait à des frustrations liées au chômage, à l'amour, la solitude, la famille, les problèmes personnels. Vous pouvez choisir de répondre aux lettres à votre guise, et l'expéditeur peut vous envoyer un sticker s'il a aimé votre réponse.

Le jeu intègre une forme de modération automatique qui bloque la publication de certains termes, concepts ou phrases. L'espace est relativement restreint, plutôt conçu pour répondre avec émotion et empathie.

Il est à noter que le comportement de la communauté influe grandement sur le jeu et fournit aux développeurs un retour précieux.

Jouer à Kind Words peut constituer une expérience très marquante. Nul ne sait ce que contiendra la prochaine lettre : elle pourrait grandement vous émouvoir. L'amabilité des échanges ne vous empêche pas de rédiger ou de recevoir des messages profonds et touchants.

Conseil important : Kind Words redirige les joueurs vers des ressources d'aide psychologique dans sa section « Aide ».

Objectifs

- Rassembler et mettre en pratique le travail effectué jusque-là, en parler

ensemble et le mettre en pratique par l'écriture d'une lettre. Tous les raisonnements, expériences et réflexions qui ont émergés auront leur place dans cette dernière activité, lors de laquelle les jeunes doivent rédiger une ou plusieurs lettre(s).

- Réfléchir à des stratégies et au vocabulaire pour une communication en ligne sereine

Matériel et ressources

- Jeu vidéo Kind Words
- Ordinateur connecté, vidéo projecteur
- Créer des groupes
- Lancer le jeu : au démarrage du jeu Kind Words, il est possible de choisir entre répondre à une lettre ou bien en envoyer une. Les lettres reçues ont toutes été écrites par de vrais utilisateurs et celles qui seront envoyées parviendront à des utilisateurs qui pourront y répondre. La liste des lettres reçues peut être parcourue et le choix laissé au joueur d'y répondre ou non. Pour cet activité, on se focalisera sur l'écriture d'une lettre et non la réponse au courrier d'autres « joueurs ».
- En profitant de la fonctionnalité « envoyer une lettre » de Kind Words, il est demandé à chaque groupe de jeunes d'en rédiger une.
- La longueur du texte autorisé est limitée mais suffisante pour écrire un message qui ait du sens. Avant d'écrire, il est demandé aux jeunes de penser à ce qui a été discuté dans les

activités précédentes, de prendre en compte les stratégies développées pendant la session de jeu de cartes et les réflexions nées de la création des vidéos

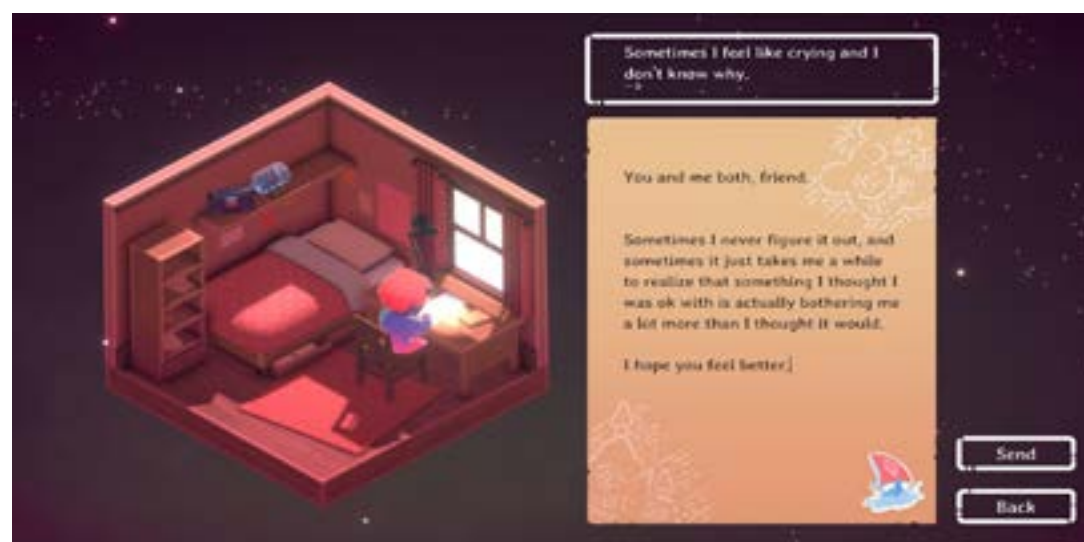
- Afin d'aider les groupes à se lancer dans l'écriture de ces « kind words », vous pouvez leur demander s'il y a une pensée, une réflexion, une nouvelle prise de conscience qu'ils aimeraient partager avec quelqu'un, un(e) inconnu(e), qui se trouve peut-être à l'autre bout du monde ? Ce pourrait être aussi une façon de réagir, de faire face à des difficultés, qui pourrait être utile à quelqu'un, certes inconnu, mais affrontant les mêmes problèmes ?
- Laisser les groupes parler entre eux et rédiger une lettre, d'abord à la main. La lire ensemble et vérifier que tous en partagent le point de vue.
- Publier et... attendre la réponse éventuelle. Celle-ci peut arriver immédiatement ou bien dans quelques heures, jours, nul ne le sait, tout dépend de si quelqu'un souhaite y répondre.

Points d'attention

- Le jeu est en anglais (lecture et écriture dans cette langue)
- Certains contenus peuvent être sensibles, parfois durs. À condition de connaître les jeunes, les contenus pourront être gérés de sorte à leur être adaptés.

## Pour aller plus loin

- Si le mécanisme d'envoi et de réception de lettres plaît particulièrement à la classe, il peut être intéressant de dédier une heure par semaine à Kind Words, de choisir ce moment pour se confronter à ce sujet, rédiger des lettres, y répondre, ou bien lire des réponses.



# Unravel Le fil qui nous lie



## Compétences

|                                                |                                               |                                                          |
|------------------------------------------------|-----------------------------------------------|----------------------------------------------------------|
|                                                |                                               |                                                          |
| 2.1 Interagir avec des technologies numériques | 3.1 Créer du contenu numérique                | 5.3 Utiliser des technologies numériques avec créativité |
| 2.2 Partager                                   | 3.2 Intégrer et remanier du contenu numérique |                                                          |
| 2.4 Collaborer                                 |                                               |                                                          |

## Tags

- Amitié
- Communication
- Harcèlement

## Public Cible

Âge 11 - 17

## Résumé

Ce parcours pousse les jeunes à réfléchir sur l'importance des relations avec les autres dans la vie : les deux pelotes de laine (personnages principaux du jeu Unravel 2) doivent affronter ensemble divers obstacles afin de parvenir à la fin de l'histoire. Se retrouver « seuls », séparés de leur partenaire, est le plus grand risque que courent les joueurs, car dans ce cas, ils ne peuvent pas relever les différents défis du jeu (pour plus de détails sur le jeu, se référer à la partie « Ressources »).

Ce parcours aborde ainsi les relations entre l'individu et le groupe, l'importance de l'amitié ou encore de la possibilité de partager ses pensées et ses émotions. Effectivement, chaque mot ou action a des conséquences sur les autres. Unravel 2, point de départ de cette activité, est un jeu vidéo auquel deux personnes peuvent jouer simultanément.

Leurs deux avatars sont constamment reliés par un fil et les joueurs doivent surmonter les obstacles en joignant leurs forces, en s'entraïdant et en avançant au même rythme. La métaphore du fil qui les relie ouvre la voie à diverses réflexions :

- Avec combien de personnes nous sentons-nous reliés par un « fil » et qui sont ces personnes ?
- Si je commence à tirer sur ce fil, que se passe-t-il ? Puis-je me considérer totalement seul et libre d'accomplir ce que je veux ?
- Ou mes actions ont-elles toujours des répercussions sur les autres d'une manière ou d'une autre ?

Au cours de ce parcours, les questions soulevées par le jeu peuvent servir de point de départ à la discussion collective avec les élèves. Nous pouvons leur demander de parler des relations qu'ils ont tissées : en ont-ils beaucoup ou non, et comment les perçoivent-ils ?

Nous pouvons également leur demander s'ils sont d'accord avec l'idée que chaque personne se trouve au centre d'un large réseau de relations, ou bien s'ils pensent plutôt que chacun agit selon ses propres décisions et affronte seul les éventuelles conséquences.

Au cours de cet atelier, les activités manuelles et pratiques alternent avec des moments de visionnage ou de jeu : il est important de jouer à Unravel 2, tout comme il est important de regarder un film ou de lire un livre de référence pour une séquence de travail. En effet, c'est en y jouant qu'émergent des impressions ou des interprétations qui peuvent aboutir à des raisonnements qui serviront à orienter les activités en classe. Il est intéressant d'observer la réaction des élèves en temps réel face au jeu et les conclusions pouvant être tirées de leurs observations. Jouer (ensemble) devient alors un acte de réflexion collective et critique autour d'un objet (dans le cas présent, une œuvre interactive).

Découvrir le langage propre au jeu vidéo, ses mécanismes et ses possibilités narratives permet également aux élèves de bâtir leur esprit critique, utile pour discerner les contenus de mauvaise qualité des vrais projets intelligents, plaisants et poussant à la réflexion.

Le monde des jeux vidéo est rempli, saturé de contenus de mauvaise qualité dont l'unique but est de vendre et de pousser les jeunes à la consommation ; mais il existe également de nombreux jeux vidéo de très bonne qualité, poétiques et artistiques, capables d'offrir aux joueurs des heures d'immersion et de divertissement. La partie pratique la plus importante de ce programme concerne la création de petits films en stop-motion (image par image), inspirés par les éléments vus dans le jeu vidéo, et dont on discute en classe par la suite.

## Contexte

Ce programme s'adapte facilement à la dynamique de la classe. Les thèmes peuvent aisément être reconfigurés de manière à coïncider avec les spécificités du groupe : s'il s'avère compliqué de parler du problème des discours haineux sur internet, on peut n'aborder que des thèmes généraux comme l'amitié et la communication. En revanche, si la dynamique du groupe permet de s'attaquer au problème des discours haineux, le déroulement suivant peut être adopté tel quel.

Avertissement : il est important de tenir compte de l'expérience de la classe : l'existence ou non de cas de discours haineux, de racisme ou de harcèlement

(ils doivent être pris en considération afin d'éventuellement remanier le programme) ; la prédisposition (ou non) de la classe à l'écoute ; sa capacité à définir un but et à l'atteindre (par exemple, à certains moments, des élèves peuvent se trouver un peu plus « hors de contrôle », leur attitude va alors soit dynamiser le groupe soit le déconstruire, ce qui mettra en péril l'accomplissement des objectifs) ; la disponibilité des professeurs pour travailler sur ce thème ; les capacités technologiques de l'établissement (l'atelier nécessite l'utilisation d'outils numériques, et l'école peut ne pas en disposer ou le professeur peut ne pas se sentir prêt à les utiliser. Dans ce cas, il est possible de travailler avec un autre professeur plus expérimenté ou de demander aux élèves de mettre à profit leurs connaissances du domaine).

## Objectifs

Cette activité vise à :

- Apprendre à débattre sur des aspects spécifiques de questions larges comme les émotions ou l'amitié ;
- Savoir comment concevoir et réaliser un contenu court en stop-motion ;
- Acquérir une vision critique des jeux vidéo.

## Supports requis

Les supports numériques peuvent être utilisés dans l'ensemble du programme ou dans une partie en particulier (en fonction de la structure du programme). Unravel 2 est un jeu vidéo payant disponible sur PlayStation 4, Nintendo Switch, Xbox One et Microsoft Windows. Si aucun de ces outils n'est disponible en classe, il peut être utile

de préparer des vidéos du jeu en avance afin de les diffuser en classe. Des images imprimées du jeu peuvent également servir aux élèves afin qu'ils puissent se représenter le graphisme, la structure et le gameplay du jeu. Moi, j'attends est une application disponible sur les téléphones et tablettes Apple. Comme pour le jeu, si la classe ne dispose ni d'iPhone ni d'iPad, une série de vidéos peut faire l'affaire.



### Unravel 2

Unravel 2 un jeu vidéo d'aventure à plateformes développé par le studio suédois Coldwood Interactive et édité par Electronic Arts. Dans ce jeu, auquel on peut jouer seul ou à deux, les joueurs incarnent chacun un personnage en laine. Les deux protagonistes sont constamment reliés par un fil de laine, qui les empêche de trop s'éloigner l'un de l'autre et qui les force à prendre des précautions. Par exemple, à certains moments, ils doivent s'entraider afin de franchir un précipice ou de grimper par-dessus des obstacles ; ils se servent chacun de leur propre corde et de celle de leur camarade, en comptant l'un sur l'autre. Niveau après niveau (il y en a 7), les deux « pelotes » atteignent ensemble

la fin du jeu, où quelques mots viennent conclure l'expérience : « L'amour crée des liens entre nous, mais ces liens ne nous retiennent pas. Ils sont là pour nous relever si nous tombons ou nous tirer vers le haut. Oui, parfois quelque chose se brise sans réparation possible, mais nous pouvons toujours recommencer une nouvelle aventure. Si notre flamme vacille, il suffit d'une étincelle pour la raviver. Même lorsque la situation paraît bien sombre, nous pouvons tous éclairer le chemin. Nous pouvons embellir cette vie, pour nous et pour autrui. Nous méritons tous d'être ici, quelle que soit notre forme ou notre couleur. »

Moi, J'attends

Moi, j'attends est une histoire interactive réalisée par Serge Bloch et Davide Cali, version numérique de leur roman graphique du même nom. Grâce à cette application, nous suivons le parcours d'un enfant qui grandit et fait face à diverses situations au cours de sa vie, jusqu'à sa vieillesse. L'animation est très simple et poétique : un fil de laine rouge relie toutes les scènes et nous permet parfois d'agir sur l'histoire et de la faire avancer. Le thème abordé est l'attente sous toutes ses formes : l'attente de quelque chose de rassurant comme un bisou avant de dormir, l'attente d'excuses d'autrui, l'attente de la naissance d'un enfant, l'attente de nouvelles importantes, l'attente de Noël. Moi, j'attends est une jolie application qui pousse à la réflexion sur le sens de l'attente et sur les relations avec les autres.

Stop Motion Studio

Stop Motion Studio est une application de réalisation de film en stop-motion, disponible sur iOS et Android en version gratuite (Stop Motion Studio) ou payante (Stop Motion Studio Pro). L'interface est assez simple : après avoir sélectionné un nouveau projet, il faut prendre plusieurs photographies, l'une après l'autre, afin de les assembler et de créer un effet de mouvement. Après avoir positionné les éléments de la scène, il suffit d'appuyer sur le bouton rouge pour prendre la photo.

Ensuite, on crée l'effet de mouvement en bougeant légèrement les éléments et en reprenant une photo. Puis, à l'aide du bouton « Play », on peut visionner la série d'images et personnaliser la vidéo. L'application permet de modifier la durée de lecture, d'utiliser un retardateur,

d'appliquer des filtres, d'insérer des musiques, ainsi que de nombreuses autres fonctionnalités. Il est recommandé d'utiliser un trépied pour obtenir des images fixes, ainsi que de faire attention à l'éclairage et aux ombres des vidéastes qui peuvent parfois apparaître. Une fois finie, la vidéo peut être exportée pour être modifiée plus tard. Le numérique fait partie intégrante de la vie quotidienne des élèves avec les jeux vidéo, les applications et les smartphones. Les thèmes de travail proposés ici s'y rapportent : amitié, relations, émotions. En effet, la possibilité d'en parler en toute liberté, via les histoires et les fictions, pousse les élèves à s'exprimer. Cette activité leur permet de créer du contenu numérique et en particulier des vidéos, à l'aide d'une technique ludique et divertissante. Il est important de leur montrer que le numérique peut être un excellent outil de création et de partage avec lequel on peut raconter des histoires de façon poétique et intéressante. Il faut également qu'ils sachent que les mots sont un très bon moyen d'exprimer ses pensées, mais que les histoires et les images en sont un aussi. Au cours de ce programme, nous allons voir que chacun de nous est relié aux autres par un tissu de relations et ainsi, que tout ce que nous faisons ou disons a des conséquences sur les autres. C'est pourquoi, parfois, des mots ou des gestes lourds de sens, comme un discours haineux, peuvent bouleverser ce réseau de relations (surtout dans une classe). Les activités de cette séquence visent à amener les élèves à réfléchir sur le fait que nos actions et nos paroles envers les autres doivent être bien pensées, car nous ne devons pas sous-estimer les conséquences qu'elles peuvent avoir sur certaines personnes.

Déroulé

ACTIVITÉ 1

Durée : 2 à 3 heures  
Support : Unravel 2  
Matériel : fil de laine rouge, stylos, post-its

Au cours de cette séance, les élèves commencent par une activité brise-glace pour ensuite jouer à Unravel 2.

La première activité est une entrée en matière pour mettre les élèves en confiance grâce à une activité brise-glace. Il est important de s'assurer que tous participent et de les encourager à commenter ce qu'ont exprimé leurs camarades, sans répéter ce qui a déjà été dit et sans se limiter à un simple « c'était bien ».

Le programme commence par un court questionnaire de cinq questions portant sur le sujet des discours haineux sur Internet, en particulier dans le monde des jeux vidéo. Les questions peuvent être imprimées et photocopiées ou les élèves peuvent les écrire sur une feuille. Si le sujet ne leur est pas familier, on peut essayer de comprendre de quoi il s'agit avec eux et de chercher ensuite à établir collectivement une définition. (Se référer à l'annexe « Questionnaire Unravel 2 ».)

Commencez l'activité en demandant aux élèves de se mettre en binômes et en leur donnant la liste des questions. Ils se les posent l'un à l'autre, à tour de rôle : un élève pose la question et note la réponse de son camarade, et vice-versa. Les élèves ne doivent pas se limiter à un simple « oui » ou « non », leurs réponses

doivent être élaborées : il faut qu'ils comprennent que leur avis sur le sujet a de la valeur et que cela nous importe de le connaître. Après cette étape, demandez aux élèves de lire des réponses qu'ils ont trouvées particulièrement intéressantes. Il faut ici stimuler la critique constructive, l'expression des opinions, ainsi que le partage d'expériences et d'impressions. Écrivez les réflexions qui semblent être les plus importantes, vous pourrez en reparler au cours du programme.

Après le moment d'échange de questions, les élèves prennent part à un jeu brise-glace. En cercle, ils doivent passer une pelote de laine rouge chacun leur tour à un camarade, tout en déroulant le fil qu'ils tiennent dans leurs mains. Et tandis qu'ils transmettent la pelote, ils doivent dire quelque chose de gentil ou de positif à la personne qui la reçoit. Celle-ci fait de même et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait reçu et donné la pelote. À la fin, on obtient une véritable toile d'araignée de laine rouge au centre du cercle d'élèves.

- Que signifie cette toile ?
- Essayez de tirer un peu sur un fil : que se passe-t-il ?
- Si un élève tire plus fort sur un fil, alors les autres sont attirés vers lui, et réciproquement.

C'est le réseau des relations qui les relie, de leurs opinions, de leurs amitiés. Personne n'est seul et chacune de nos actions a des conséquences sur les autres. C'est valable de manière générale,

Déroulé

mais aussi dans des situations plus spécifiques : par exemple, si l'on insulte quelqu'un, son attitude va changer, et les autres peuvent en être affectés aussi.

Des discussions et des réflexions sur le sujet peuvent alors émerger dans la classe. Proposez des questions pour encourager la discussion et entrer dans le vif du sujet :

- Quand avez-vous un peu trop « tiré sur la corde » dans votre vie de tous les jours ? (Quand avez-vous exagéré avec des mots ou dans votre façon de communiquer ?)
- Qu'est-ce qui vous touche le plus lorsque vous êtes témoin de confrontations verbales sur les réseaux sociaux ?
- Comment choisiriez-vous mieux vos mots pour éviter la confrontation verbale ?

À la suite du jeu du fil rouge, les élèves prennent connaissance du jeu Unravel 2. Cela peut être au cours d'une séance avec une console ou un ordinateur, ou bien grâce au visionnage de vidéos. Durant le temps de jeu (ou de visionnage), demandez-leur d'écrire sur un post-it ce que le jeu leur suggère : quel est le thème principal ? Qui sont les personnages principaux ? Pourquoi sont-ils reliés ? Demandez aux élèves d'observer avec attention et de réfléchir sur les raisons qui ont poussé les concepteurs du jeu à le réaliser. À la fin, récupérez les Post-it et lisez-les, en demandant si quelqu'un souhaite expliquer ce qu'il a écrit.

Au cours de cette séance, les élèves réalisent une vidéo en stop-motion

Durée : 2 à 3 heures

Supports : Unravel 2, Moi, j'attends

Pour cette séance, il est important de former des groupes équilibrés. Il est également nécessaire de faire attention aux compétences des élèves par rapport aux outils et aux techniques : il est préférable de constituer des groupes avec une personne qui a déjà fait du stop-motion, une autre qui est douée en dessin, ou en réalisation de vidéos, etc.

Matériel : une tablette avec une application de réalisation de vidéos en stop-motion, un chevalet, des feuilles de papier, une pelote de laine rouge, des stylos, des crayons.

Au cours de cette deuxième séance, les élèves vont devoir réaliser une vidéo en stop-motion. Pour commencer, il peut être utile de leur montrer quelques vidéos explicatives afin qu'ils comprennent tous en quoi consiste la technique du stop-motion. Ensuite, proposez-leur de jouer (ou de regarder des vidéos liées) à l'application Moi, j'attends, et demandez-leur de deviner le propos de l'histoire. Ils peuvent discuter entre eux ou écrire leurs pensées. Après cela, divisez-les en groupes afin de commencer à travailler sur la vidéo en stop-motion.

Déroulé

ACTIVITÉ 2

Avant toute chose, ils doivent imaginer une histoire ou un personnage qui soit en relation avec les thèmes abordés dans le jeu Unravel 2 ou dans Moi, j'attends : amitié, amour, relations, etc. Cela peut être l'histoire d'un enfant ou d'un adulte, une fiction ou bien une histoire réaliste. Cela peut également être lié aux discours haineux : l'histoire d'une amitié qui prend fin à cause du harcèlement ou d'un discours haineux, de quelqu'un qui a envie de s'excuser, d'une enfance difficile à cause d'insultes reçues. Après avoir défini le thème, l'intrigue, les personnages, les paramètres de l'histoire, les dialogues, les scènes et les accessoires, les élèves peuvent dessiner le story-board (« scénarimage » en français).

Outil indispensable pour tous les vidéastes, le story-board est une représentation visuelle et écrite d'une histoire. Ce sont en fait des « notes visuelles » matérialisées par des dessins qui visent à pouvoir suivre le bon déroulement de l'intrigue et à préparer les scènes avant la prise. Il est conseillé de diviser une feuille en rectangles de même taille et d'y dessiner les scènes principales de l'histoire, séquence par séquence. Les élèves peuvent écrire des indications pour se repérer telles que « le personnage entre en scène », cela sera utile pour filmer. Après avoir fait tout cela, ils pourront préparer les dessins et le matériel nécessaires pour tourner la vidéo.

Pour la réalisation des vidéos, il est conseillé d'utiliser Stop Motion Studio, une application gratuite et très intuitive qui permet d'obtenir d'excellents résultats (se référer à la partie « Supports requis » pour plus de détails sur l'application et son fonctionnement). La technique du stop-motion permet de réaliser des vidéos en assemblant plusieurs images à la suite (dans le cas présent, des photos prises soi-même). En passant rapidement de l'une à l'autre, on crée une illusion de mouvement et on est alors capable de réaliser de petites histoires, voire des vidéos longues.

Ces images peuvent être entièrement composées de dessins, ou bien comporter des découpages, des objets ou autres. Par exemple, les personnages peuvent être dessinés sur des feuilles et ensuite découpés pour que l'on dispose d'une sorte de « marionnette » à animer. Les dialogues peuvent être écrits dans des bulles que l'on fait apparaître et disparaître de l'écran à notre guise. Le plus important est de prendre beaucoup de photos, en apportant à chaque fois une légère modification à la scène.

Pour le personnage qui marche, par exemple : il bouge un petit peu, on prend une photo, puis encore un petit peu, on reprend une photo, etc. Chaque photo participe à la trame de l'histoire et donc plus on en prend, plus l'animation sera fluide.

Déroulé

Une fois le story-board prêt, les tâches doivent être réparties au sein des groupes: quelqu'un va se charger de bouger les éléments, quelqu'un prendra les photos, quelqu'un d'autre gèrera les dialogues, et encore un autre dirigera le groupe. Cette activité est un excellent moyen de stimuler les aptitudes et compétences des élèves ainsi que de les impliquer dans un travail d'équipe.

Tout d'abord, il est important de préparer un plan de travail propre et vide : c'est sur cette surface que les élèves bougeront leurs personnages, accessoires et dialogues. Il est conseillé d'utiliser un trépied, ou au moins quelque chose qui maintiendra la tablette dans la même position, perpendiculaire au plan et à la bonne distance. En la tenant simplement dans vos mains, vous risquez d'altérer la qualité du rendu final.

Vous devez également contrôler la lumière, pour ne pas qu'elle varie durant le tournage. Si vous disposez de plusieurs tablettes et trépieds, vous pouvez faire travailler plusieurs groupes en même temps, ce qui évitera les temps d'attente.

Après le tournage, vous pouvez ajouter quelques effets comme des musiques, des bruitages, des variations de lumière. Lorsque tout est prêt, vous pouvez exporter les vidéos pour les sauvegarder dans un dossier ou les partager. Il est important de prévoir de regarder les vidéos de tous les groupes en classe entière ; les élèves pourront ainsi observer comment leurs camarades ont traité le sujet, quelles histoires ils ont inventées, quelles techniques ils ont utilisées, et la comparaison est même souhaitable.

ACTIVITÉ 3

Au cours de cette séance, les élèves créent une lettre ainsi qu'une installation collective.

- Durée : 2 à 3 heures
- Support : smartphones
- Matériel : stylos, smartphones, une grande feuille de papier (comme du papier cadeau), une pelote de laine rouge.

Après avoir réalisé la vidéo, chaque groupe reçoit une lettre. Celle-ci n'est pas complète : il n'en reste que le début, comme si le temps l'avait dégradée au fil des années. Il est important de poursuivre le processus de création du stop-motion

: les lettres doivent être en relation avec les histoires imaginées par les élèves. Cela peut être une lettre trouvée par le personnage principal de l'intrigue, aujourd'hui adulte, qu'il avait reçue enfant, ou une lettre qu'il n'a jamais envoyée et qui est restée dans un tiroir. Les élèves doivent lire le début et compléter la lettre : comment le récit continue-t-il ? Comment finit-il ?

Après avoir écrit la fin, les élèves peuvent également enregistrer un fichier audio dans lequel ils la lisent. Les possibilités sont nombreuses : pour ce qui est du thème des discours haineux, cela pourrait être

Déroulé

une lettre écrite par les protagonistes de l'histoire (le harceleur ou la victime) quand ils étaient jeunes, ou bien une réflexion qu'ils ont eue sur les événements une fois adultes.

Pour la dernière activité, il faut demander à l'avance aux élèves d'apporter des images sur leur smartphone (par exemple à la fin de la partie 2). Ces images doivent être importantes pour eux. Elles peuvent représenter un lieu ou un moment important auquel ils associent un souvenir, une émotion, un sentiment, une pensée. Il peut s'agir d'images qui ont été prises auparavant ou bien spécialement pour la séance. Étalez une grande feuille de papier cadeau sur le sol ; les élèves se placent autour d'elle. Chacun leur tour, ils déposent leur smartphone avec, sur l'écran, l'image qu'ils souhaitent partager. Posez-leur alors des questions afin de les pousser à la réflexion :

Que signifie cette image pour toi ? Pourquoi l'as-tu choisie ? De quelle manière penses-tu qu'elle a un intérêt à être partagée avec les autres ?

Le premier smartphone est « noué » avec le fil de laine et placé sur le papier. Ensuite, un autre élève qui a une image ayant un lien avec la précédente fait de même et noue également son smartphone. L'image peut exprimer le même sentiment ou la même émotion, mais aussi compléter ou élargir la réflexion de son camarade.

Posez alors d'autres questions : y a-t-il d'autres images qui puissent être liées à la précédente ? Comment les relier ? Que signifie l'acte de partager une image ?

Poursuivez l'activité dans ce sens, en reliant les smartphones entre eux grâce au fil de laine et avec des liens thématiques.

À la fin de l'activité, observez le résultat avec la classe et commentez-le. Quel était le but du partage de ces images ? Quelle sorte d'images préférez-vous partager et pourquoi ?

D'autres questions peuvent également émerger de l'observation de l'installation. À l'aide des questions et des réflexions, amenez les élèves à s'interroger sur les discours haineux liés au partage d'images. Par exemple, ce sont souvent des images postées sur les réseaux sociaux qui deviennent les points de départ d'insultes, d'attaques injustifiées ou irrespectueuses de la part des autres.

Réfléchir sur ces images, en discuter ensemble, lever les ambiguïtés à leur propos (« pourquoi penses-tu que ce genre d'images amènerait ce genre de propos ? ») est un travail fondamental.

## En résumé

Souvent, le besoin d'amitié ou d'approbation sociale n'est pas facile à séparer du risque de devenir une victime de haine, et il est difficile de distinguer ce qui est bien de ce qui est mal. Vouloir attirer l'attention peut avoir des conséquences imprévues, mais c'est une envie normale et nécessaire à l'adolescence. Alors, il devient indispensable de travailler sur les relations de groupe, de cultiver le respect, d'améliorer l'écoute et de prendre soin les uns des autres.

## Sources /Pour aller plus loin

- Bande-annonce *Unravel 2* :  
[www.youtube.com/watch?v=j2TmLrTl6gs](http://www.youtube.com/watch?v=j2TmLrTl6gs)
- Bande-annonce *Moi, j'attends*  
[www.youtube.com/watch?v=Ab-ynILmgLw](http://www.youtube.com/watch?v=Ab-ynILmgLw)
- Lien vers une vidéo montrant des activités autour du jeu (en italien)  
[www.youtube.com/watch?v=l-aGezcclle](http://www.youtube.com/watch?v=l-aGezcclle)

Ci-dessous, deux exemples de lettres écrites par des élèves après avoir réalisé leurs vidéos en stop-motion.

*Cher William,  
J'ai beaucoup pensé à ce qui m'est arrivé.  
Je voulais t'en parler en personne, mais je n'ai pas réussi à trouver le courage. Voilà pourquoi je t'écris cette lettre, parce que je voudrais être le premier à m'excuser et parce que je ne pense pas qu'une si belle amitié puisse se terminer si tragiquement.*

*J'espère que tu la liras et que nous pourrons reconstruire ce que nous étions autrefois.*

*Amitiés, Goofy.*

*Salut,  
Ces derniers temps, notre amitié me manque. Je suis vraiment désolé pour ce petit accrochage, je n'ai jamais voulu que cela se passe comme ça. Il y a une chose que j'aimerais te dire : je voudrais faire la paix, parce que tu me manques terriblement. Je me souviens de tous les beaux moments que nous avons passés ensemble. Une vraie amitié est quelque chose d'important dans une vie, et un véritable ami ne se fâche pas à propos de futilités. Un ami est présent, et pas seulement dans les moments de besoin. J'aimerais que nous soyons toujours amis.*





## Compétences



- 2.1 Interagir avec des technologies numériques
- 2.2 Partager
- 2.4 Collaborer
- 2.5 Nétiquette



- 3.1 Créer du contenu numérique
- 3.2 Intégrer et remanier du contenu numérique



- 5.3 Utiliser des technologies numériques de manière créative

## Tags

- Amitié
- Expression de soi
- Discours de haine dans les jeux vidéo

## Public Cible

Âge 11 – 17

## En résumé

Ce parcours commence par une étude du jeu vidéo Thomas Was Alone. Si, en apparence, il s'agit d'un jeu vidéo relativement simple, il recèle une profondeur scénaristique qui permet d'engager une réflexion sur la façon dont nous percevons notre personnalité et celle des autres.

Nous sommes tous des êtres complexes et aucun d'entre nous ne peut être ramené à une seule caractéristique ou spécificité; ce qui devrait nous inciter à l'empathie et à une meilleure compréhension de l'autre.

Ainsi, dans un premier temps, les jeunes tenteront d'illustrer la complexité de leur propre personnalité à travers un autoportrait. Ils seront ensuite invités à réfléchir sur les thèmes et les discours de haine rencontrés dans Thomas Was Alone.

Après cette période d'introspection, on leur proposera d'organiser une campagne de communication ou de se servir d'Instagram pour relayer et diffuser des messages ou des réflexions en lien avec les sujets précédemment abordés.

En dernier lieu, on demandera aux jeunes de créer leur propre avatar via une plateforme connectée. Chaque avatar devra transmettre une réflexion ou un message considéré comme important qu'il ou elle aura appréhendé pendant les ateliers.

La première activité du parcours consiste à demander aux jeunes de faire leur autoportrait. Bien que cette proposition ne suscite pas toujours beaucoup

d'enthousiasme, dans ce cas précis le but est de concevoir un portrait très « abstrait », à l'aide de figures géométriques, ce qui devrait aider à vaincre les éventuelles réticences. Les jeunes devront tout de même parler d'eux-mêmes et de leur personnalité propre.

Dans un deuxième temps, on leur proposera d'utiliser Instagram, un réseau qu'ils ont tendance à apprécier et qu'ils maîtrisent en général plutôt bien.

Pour la troisième et dernière partie, chaque jeune devra créer son avatar personnalisé; cette activité se veut amusante mais a aussi pour but de récapituler l'expérience et d'en comprendre l'objectif.

## Objectifs

- Provoquer l'empathie en illustrant la complexité des personnalités humaines
- Faire comprendre comment les réseaux sociaux peuvent servir à relayer des messages positifs et constructifs
- Relayer de manière claire et efficace des informations importantes concernant les jeux vidéo et les discours haineux



### Thomas Was Alone (en Anglais)

Thomas Was Alone est un jeu vidéo de type plateforme dans lequel le joueur doit résoudre des énigmes pour atteindre les niveaux supérieurs. Les différents personnages que le joueur peut contrôler sont des IA ayant chacun une forme géométrique et une couleur différente. Tous possèdent des capacités uniques, et le but est de combiner leurs aptitudes en les faisant collaborer pour qu'ils puissent résoudre les défis du jeu et ainsi découvrir le sens de leur existence. Si en termes de graphismes et de gameplay, Thomas Was Alone ne propose rien d'extraordinaire, une narration brillante et un excellent doublage, ainsi qu'un bon contenu, permettent au joueur de rapidement s'identifier aux personnages, jusqu'à ressentir de l'empathie pour eux.

Thomas Was Alone est un jeu payant, disponible sur Microsoft Windows, OS X, PlayStation 3, PlayStation Vita, Linux, iOS, Android, Xbox One, PlayStation 4, Wii U.

Des démos et vidéos ou la version bêta du jeu peuvent être utilisées dans ce parcours si vous n'avez accès à cette ressource (voir précision dans la fiche activité correspondante).

L'idée derrière Thomas Was Alone voit le jour en 2010, lors d'une game jam. Développé par Mike Bithell, le jeu est conçu pour la plupart des consoles majeures dès 2012, et s'est depuis ouvert à d'autres systèmes informatiques.

À la fois jeu de plateformes et de réflexion, Thomas Was Alone possède plus de cent niveaux et met en scène des personnages représentés sous des formes géométriques, tous d'une couleur différente et avec des capacités uniques. On retrouve par exemple Thomas, un rectangle rouge qui s'interroge sur le sens de la vie ; Chris, plus petit et plus trapu, qui s'avère capable de se glisser dans des tunnels inaccessibles aux autres ; Claire, très massive, qui sait nager ; et ainsi de suite.



Le joueur doit contrôler successivement cette galerie de personnages afin de résoudre les défis posés par le jeu : atteindre des plateformes en hauteur, franchir des cours d'eau à franchir, pousser des obstacles, etc.

Pour ce faire, le joueur doit s'approprier les capacités de chaque personnage et les combiner afin d'atteindre la fin de chaque niveau et ainsi passer au niveau suivant. Bien qu'à première vue, Thomas Was Alone n'apparaisse pas comme tel, il s'agit d'un jeu ayant pour objets l'amitié, la collaboration, l'acceptation de soi, la diversité et le respect. Le jeu peut être terminé en quelques heures, mais offre de nombreux moments riches et profonds, et ce malgré le fait que les graphismes soient très simples et les couleurs peu variées. La narration et le doublage

humanisent les personnages et les rendent particulièrement attachants.

### Voki

1) Voki ([www.voki.com](http://www.voki.com)) est une application en ligne de création d'avatars parlants. Une fois sur le site, il suffit de cliquer sur « Try it » pour ouvrir l'interface permettant de personnaliser son avatar.

Sur la gauche se trouvent diverses options pour modifier le fond, l'apparence générale, les vêtements et autres détails de son avatar. Cliquer sur le dé permet de générer un avatar de façon aléatoire. On trouve aussi des avatars à l'effigie de célébrités, d'animaux, de créatures fantastiques et de bien d'autres choses encore.

Le dernier bouton en bas à gauche permet d'ajouter du son et donc d'associer à son avatar un message personnalisé. On peut choisir de faire lire un texte par une voix automatique, de s'enregistrer directement sur le site ou de téléverser un fichier audio. La version gratuite de l'application limite les enregistrements à une durée d'une minute. Pour terminer, il suffit de partager sa création (à travers Facebook, Twitter, un courriel ou un lien Internet) en cliquant sur « Save ».

### Points d'attention

Thomas is not alone n'est pas disponible en anglais. Il est toutefois accessible assez facilement pour les jeunes habitués à jouer avec des jeux en anglais

Sur le site de Voki, on trouve également des conseils et des exemples pour faire usage de l'application dans un contexte d'enseignement.

- 2) Console ou ordinateur sur lequel le jeu fonctionne
- 3) Feuilles vierges, ciseaux et colle; stylos et post-its.

### PARCOURS PÉDAGOGIQUE

Le parcours est composé de 3 activités :

#### 1) Jeu vidéo Thomas Is Not Alone

Lors de la première activité, on demande aux jeunes de s'exprimer sur leur personnalité. Certains auront sans doute tendance à se confier un peu plus que d'autres. On pourra encourager les autres à faire de même, sans jugement, mais en les guidant et en faisant office de médiateur. Pour certains il s'agira d'une étape délicate, d'où l'importance de créer un environnement sécurisant dans lequel les jeunes se sentiront à l'aise.

Pendant les deuxième et troisième activités (instagram et création d'avatars), il sera important d'aider les jeunes lors de leur recherche de sujets à aborder et à partager. Les encourager à « ralentir » leur « utilisation d'Instagram » leur permettra de s'interroger plus en profondeur sur quoi poster et quoi partager.

Ils doivent être en mesure de comprendre l'importance et l'impact que peut avoir une publication, même si elle peut paraître anodine au départ.

### ACTIVITÉ 1 : AUTO PORTRAIT ET JEU (2H00)

#### Objectifs

- Présenter le jeu video Thomas Was Alone et les questions qu'il soulève
- Proposer à chaque jeune de faire son autoportrait
- Prendre conscience de la diversité et de la complexité de la personnalité de chacun

#### Ressources

- Jeu Vidéo « Thomas was alone »
- Ordinateur/smartphone/console de jeux vidéo
- Si vous n'avez pas le jeu ou de matériel pour l'utiliser, voici quelques liens vers des présentations et démonstrations :
  - <https://www.youtube.com/watch?v=5K4ziNtQ3y8>
  - <https://www.youtube.com/watch?v=YDaa3Cq6c7M>
  - <http://www.mikebithellgames.com/thomawasalone/>
- Vous pouvez aussi, si vous ne pouvez/souhaitez acheter le jeu, vous tourner vers la première version de Thomas Was Alone. Il s'agit d'une version bêta, sans toute la profondeur des personnages, la narration ni le doublage, mais qui reste intéressante pour les casse-têtes et le jeu de plateformes : <https://www.gameshot.org/?id=5334>

#### Déroulé

- Courte présentation des jeunes, qui va immédiatement amener au cœur de l'un des sujets de l'atelier. On pourra demander aux jeunes d'indiquer leur nom (si on ne le connaît pas déjà) et de se décrire à l'aide d'un unique adjectif. Les qualificatifs qui vont plus loin que le classique « sympa » doivent être encouragés. À la fin de chaque présentation, on pourra demander à chacun si, selon lui ou elle, il est possible de se présenter avec une seule spécificité propre à la personnalité de chacun. Ce questionnaire devrait amener une réflexion autour des traits et caractéristiques de chacun, qui confère à chaque caractère un aspect unique.
- Une fois les présentations terminées, on pourra annoncer aux jeunes en quoi va consister la deuxième partie de l'activité, centrée sur Thomas Was Alone.
- Lancer le jeu vidéo Thomas Was Alone en mode collectif pour observer les réactions des jeunes, c'est-à-dire leur interprétation du jeu, des personnages et des situations, et en quoi elle peut différer de la nôtre ou nous surprendre. Le but n'est pas de leur imposer une vision mais d'encourager leur observation. Par la suite, il sera possible de leur partager notre interprétation, en expliquant aussi l'interprétation du créateur du jeu.

## Déroulé

- Selon la console choisie, on pourra ensuite organiser des sessions de jeu en groupes durant lesquelles chaque jeune sera invité à tour de rôle à tester Thomas Was Alone. Pendant qu'un jeune jouera, les autres seront invités à observer sa progression et à noter les réflexions ou émotions qui leur viennent à l'esprit, notamment s'ils trouvent au jeu une signification qui va au-delà de la simple résolution d'énigmes et de défis. Il faudra laisser les jeunes jouer assez longtemps pour qu'ils puissent rencontrer et ainsi faire connaissance avec plusieurs des personnages du jeu.
- Une fois la session terminée, on pourra lire les commentaires de chaque jeune à haute voix et laisser tout le monde commenter les réflexions de chacun. Si la question des différentes personnalités des personnages n'émerge pas, on pourra guider la réflexion des jeunes en les invitant à réfléchir sur tel ou tel personnage via des questions comme : que pensez-vous de Thomas, le héros ? Et de Claire ? Sont-ils semblables ou dissemblables ? Quels sont leurs peurs, leurs désirs ?
- Dans le cas où le temps serait trop limité pour permettre aux jeunes de faire connaissance avec tous les personnages du jeu, leur profil est détaillé ci-après :

 **Thomas** pense que tous les obstacles qu'il rencontre font partie d'un entraînement, que l'univers le teste. Il veut prouver qu'il est capable de faire face à ce défi. C'est un personnage un peu perdu, qui prend note de tout et n'importe quoi (en ce sens, il semble atteint d'un Trouble Obsessionnel Compulsif).

 Le rêve de **Claire** est de devenir une super-héroïne. Elle se cherche donc un surnom adéquat et un super-méchant à combattre. Elle veut toujours montrer qu'elle a des capacités hors-norme, dignes d'un super-héros, et qu'elle est honnête. Au départ, elle exprime une certaine tristesse car elle se considère comme inutile au groupe : elle est plus lente que tout le monde et saute moins haut. Puis elle découvre qu'elle est la seule capable de nager et de transporter les autres sur l'eau, ce qui la fait se sentir responsable vis-à-vis de ses compagnons et de leur sécurité.

 **Chris**, un petit carré, est cynique et assez fier : il pense qu'aucune épreuve ne peut lui résister, même sans l'aide d'autres personnages plus grands ou plus lourds que lui. Au départ, il déteste Thomas, mais au fur et à mesure que l'histoire progresse, il comprend que sans Thomas, il est incomplet.

## Déroulé

 **Laura** possède une image très négative d'elle-même : elle pense que n'importe qui, une fois qu'il ou elle a fait sa connaissance, veut l'abandonner. Chris tombe amoureux d'elle, et elle s'avère indispensable au groupe lorsque ses amis se rendent compte qu'elle peut leur fournir de l'élan pour franchir certains obstacles.

 **James** ressemble à Thomas mais en version « inversée » : il est de couleur verte et avec lui la gravité fonctionne à l'envers. Selon lui, beaucoup d'autres IA (intelligences artificielles : les formes géométriques) se moquent de lui à cause de sa couleur et de son comportement étrange. Lorsque Thomas et les autres comprennent son fonctionnement et l'acceptent, il commence à s'accepter lui-même (même s'il reste un peu bizarre aux yeux des autres).

 **John** est plutôt arrogant et détaché, il est important pour lui d'être admiré et de montrer ses aptitudes (notamment sa capacité à sauter très haut). Malgré cela, il prend soin de ses compagnons et se montre loyal et attentif.

 **Sarah** est le plus petit membre du groupe, plus petite encore que Chris. Elle démontre toutefois une grande détermination et une grande force qui lui permettent de sauter très haut, plus haut même que John. Elle peut aussi atteindre des endroits que les autres ne réussissent pas à atteindre.

Une fois les personnages présentés, on pourra demander aux jeunes de faire leur autoportrait. Il s'agira d'une activité individuelle, qui sera réalisée à l'aide d'une feuille de papier vierge, de la colle et des ciseaux. Chaque jeune recevra un exemplaire de l'image page 165.

Les jeunes sont invités à réaliser leur autoportrait en découpant ces formes représentant les personnages du jeu. Il s'agira évidemment d'un autoportrait simplifié et symbolique, puisque réalisé à l'aide de simples formes géométriques collées sur une feuille. L'idée est de se concentrer sur les formes que les jeunes choisissent pour se décrire. Nous leur demanderons de choisir au moins dix formes pour leur portrait, en leur expliquant qu'ils doivent sélectionner les formes correspondant aux personnalités mentionnées ci-dessus les représentant le mieux. Par exemple, quelqu'un qui manque de confiance en soi comme Laura, qui se sent incompris comme James mais qui est également légèrement désireux de faire ses preuves comme John aura recours à cinq longs rectangles roses (Laura), trois petits rectangles verts (James) et deux longs rectangles jaunes (John). Ces formes permettront aux jeunes de dessiner leur portrait (les rectangles peuvent devenir le nez, la bouche, les sourcils, etc.). Certains participants se contenteront de deux personnalités (voire une seule), tandis que d'autres auront besoin de toutes les utiliser. Le point central est que les jeunes prennent le temps de bien lire les descriptions et de réfléchir à ce qui les représente le mieux.

Une fois les autoportraits terminés, faire le bilan avec les jeunes. Nous observons leur travail et les invitons à montrer leur autoportrait et à expliquer leurs choix et la raison de ces choix. Certains d'entre eux ne voudront bien sûr pas en parler ou pourront se sentir mal à l'aise ; nous respectons leur sensibilité et les remercions tout de même pour leur travail. La première partie permet d'introduire le thème des différentes personnalités et identités : la façon dont les individus peuvent être complexes, avoir une personnalité composite et combien ces aspects peuvent être intéressants à découvrir.

Ce sujet doit toujours être gardé en tête quand nous interagissons avec d'autres sur internet : nous connaissons rarement l'identité de la personne derrière l'écran ; elle peut être sensible à certaines questions et être facilement blessée par ce que nous disons. Derrière un avatar se cache une personne que nous ne connaissons pas, avec ses faiblesses, et nous devons la respecter. La prochaine activité explore ce thème, dans le but de réfléchir aux insultes et à la haine qui peuvent surgir lors d'un jeu vidéo et, surtout, à la façon d'exposer ce sujet aux adultes, problèmes auxquels nous tenterons de proposer des solutions.

## ACTIVITÉ 2 (2H30)

### Objectifs

Produire des écrits l'univers des jeux vidéo pour les partager sur les réseaux sociaux.

### Matériel et ressources

- Instagram, Facebook, autres réseaux sociaux
- Smartphones (ou ordinateurs)

### Déroulé

Lancer le débat sur la représentation des jeux vidéo dans les médias

Lors d'un atelier réalisé en Italie dans le cadre de ce projet, les participants ont exprimé des jugements catégoriques à propos des adultes et des jeux vidéo.

Les jeunes pensent que les adultes ne connaissent rien ou presque à l'univers des jeux vidéo et qu'ils ne disposent pas des clés nécessaires pour comprendre la complexité du sujet. Leur seule source d'information serait souvent des médias où le sujet est traité de manière superficielle et polémique (et seulement lorsqu'une actualité est liée aux jeux vidéo), lorsqu'il n'est pas purement et simplement diabolisé. Les jeunes ont également énoncé leur désir de faire découvrir aux adultes (parents et professeurs) cet univers, qui présente de nombreux points intéressants et un potentiel créatif et éducatif. Lancer la discussion autour de ce retour-terrain et rassembler les opinions et idées des jeunes, que l'on pourra noter sur un tableau pour être utilisées plus tard.

Diviser le groupe en deux. Chacun des groupes doit imaginer une publication pour les réseaux sociaux qui exprime quelque chose à propos de la relation entre jeux vidéo et adultes. Il peut s'agir d'expériences personnelles, d'histoires trouvées sur internet ou entendues par des amis, de publications scientifiques ou d'articles de presse.

Le but est d'informer les adultes sur la relation des adolescents avec les jeux vidéo, en incluant la question des discours de haine, mais aussi des solutions, des bonnes nouvelles à propos des communautés de gamers et plus encore. Les groupes peuvent faire des recherches en ligne et récolter des informations et des chiffres.

Quelques idées et suggestions pour poursuivre l'activité :

- Ecrire pour et publier sur les réseaux sociaux.
- Ajouter des images, des vidéos, un hashtag (par exemple #infosjeuxvidéo ou #stophainejeuxvidéo) pour rassembler toutes les publications dans une seule recherche et ainsi regrouper thématiquement les articles. Nul besoin de publier tous les posts au même moment, ils peuvent être planifiés. S'ils le souhaitent, les jeunes peuvent aussi partager les publications sur leur page personnelle.

Vous pouvez également envisager de travailler uniquement sur des chiffres concernant les jeux vidéo.

Qu'est-ce que les adultes voudraient savoir à propos des jeux vidéo et des discours de haine ? Quels chiffres considèrent-ils comme importants ? Dans ce cas, une nouvelle recherche doit être effectuée pour chaque question (chaque groupe pouvant poser une question différente) afin de rassembler des données. Ces chiffres seront ensuite restitués de la manière la plus claire possible, grâce à des diagrammes, des infographies ou des schémas.

Ces activités peuvent devenir récurrentes, à raison de quelques heures par semaine consacrées aux recherches et à la réalisation collective de publications.

Enjoindre les jeunes à collaborer et à comparer leur travail pour produire du contenu peut les aider à réfléchir au potentiel des outils qu'ils utilisent tous les jours, et qui sont malheureusement souvent vecteurs de haine et d'intolérance.

## Objectifs

Créer des avatars pour transmettre des messages.

## Matériel et ressource

- Logiciel en ligne Voki
- Un ordinateur pour présenter Voki, du papier, des smartphones ou autres pour l'utiliser

## Déroulé

Cette dernière activité est l'occasion de faire le bilan des thèmes et des débats qui ont émergé lors des précédentes. On utilisera pour cela Voki, un logiciel en ligne permettant de créer des avatars animés. Son utilisation est gratuite, mais, à l'inverse de la version payante, les fichiers audio sont limités à une minute (nous expliquerons plus loin comment insérer l'audio).

En résumé, Voki permet de concevoir un avatar dont tous les aspects peuvent être personnalisés. Depuis la page d'accueil, cliquer sur « try hit » pour vous rendre directement à la page de création de votre avatar. Grâce aux onglets sur la gauche, vous pouvez ensuite déterminer son apparence : le type de personnage, les traits du visage, les vêtements, l'arrière-plan et bien plus encore. Le dernier bouton permet d'ajouter de l'audio, et ce de plusieurs manières : en saisissant un texte qui sera lu par une synthèse vocale, en enregistrant directement votre voix

ou en téléchargeant un fichier enregistré au préalable. Une fois le personnage terminé (après avoir modifié l'apparence et inséré l'audio), cliquez sur « save ». Vous pouvez à présent partager l'animation sur Facebook, Twitter, par e-mail ou simplement en partageant un lien. Le destinataire n'a qu'à cliquer sur « play » pour entendre le message. Découvrir Voki avec les jeunes sur un ordinateur commun, de préférence relié à un vidéoprojecteur, pour que tout le monde puisse voir. Essayer plusieurs options, différents personnages, arrière-plans, voix, et montrer comment enregistrer et partager les animations. Pour cette phase, les participants sont divisés en groupes (ou en binômes) et chacun doit concevoir un avatar et un message qu'il aimerait partager avec ses amis.

Nous avons vu dans la première activité comment créer un personnage qui parle de nous sans pour autant être reconnaissable, c'est ici l'occasion de mettre ce concept en pratique. Avant la création de l'avatar, on pourra demander aux jeunes ce que signifie « avatar », comment ils sont choisis en général, ce qu'ils représentent et s'ils peuvent en citer un (tiré d'un jeu vidéo, par exemple).

Demander à chaque groupe d'écrire un message pertinent (mais court) concernant une observation qui leur a traversé l'esprit pendant les activités de ce parcours, ou toute autre idée,

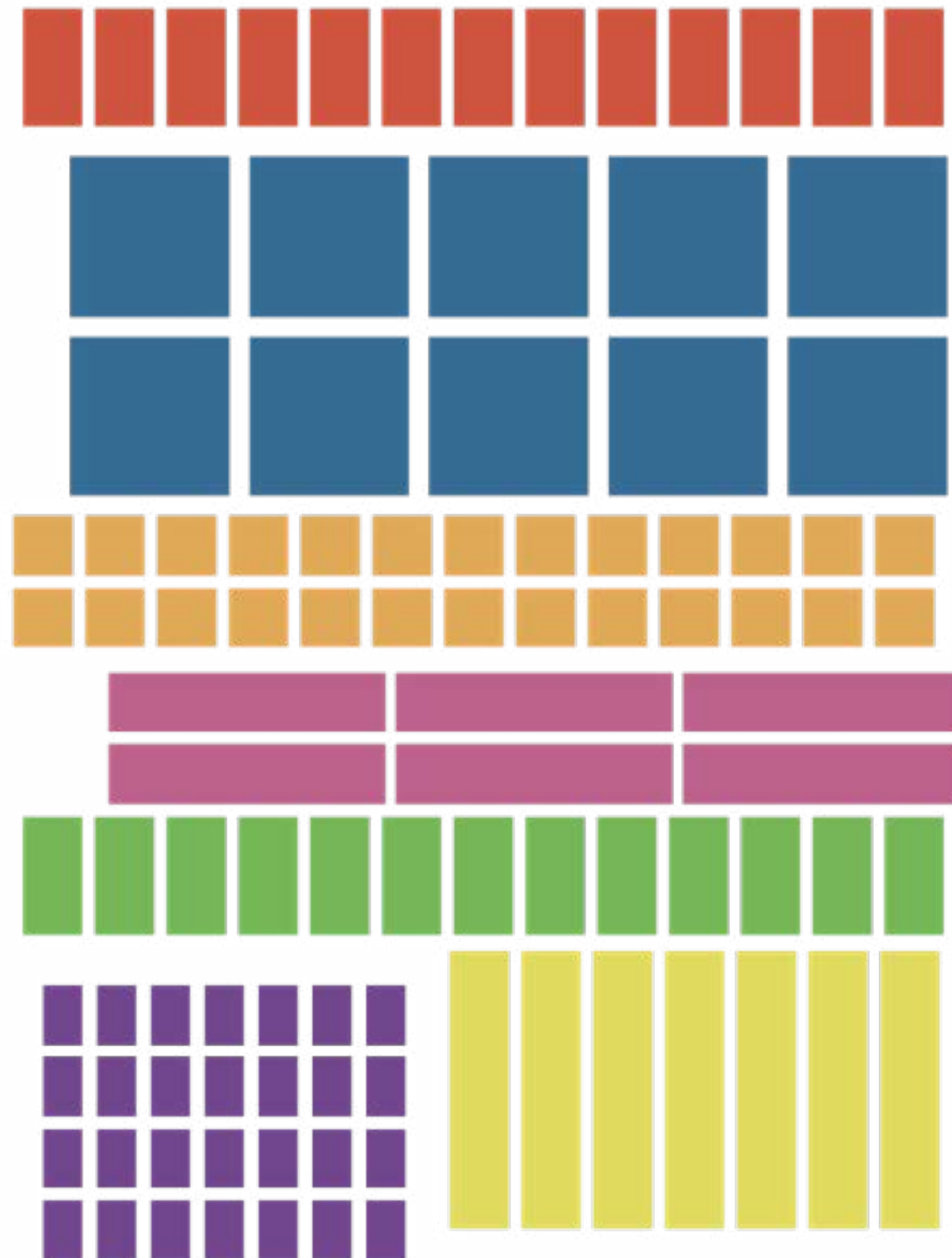
réflexion, invitation... et de l'enregistrer. Les informations rassemblées dans les activités précédentes (au sujet des discours de haine, des adultes et des jeux vidéo) peuvent être un bon point de départ pour formuler les messages. Selon le groupe, les consignes peuvent être plus ou moins strictes, certains jeunes ayant un plus grand besoin d'être encadrés. À ce stade, les groupes créent leur avatar sur leur smartphone ou autre. Le message est de préférence d'abord rédigé sur papier, pour que les jeunes y réfléchissent calmement, puis lu pour l'enregistrement.

À la fin de l'activité, les groupes envoient les liens au professeur, qui peut montrer les créations à tous les participants sur le vidéoprojecteur. Les jeunes peuvent également partager leur message avec d'autres personnes.

Les messages sont écoutés et commentés, en demandant aux auteurs d'expliquer leur choix, que ce soit concernant l'apparence de l'avatar ou le contenu du message. Cette dernière partie est un bon moyen de clôturer l'activité en réfléchissant collectivement aux thèmes soulevés.



## THOMAS WAS ALONE - THE CHARACTERS



## Parcours #12 Cyber-haine



### Compétences



- 1.1 Mener une recherche et une veille d'information
- 1.3 Traiter des données et de l'information



- 2.2 Partager
- 2.4 Collaborer
- 2.5 Nétiquette



- 3.1 Créer des contenus numériques



- 5.2 Identifying needs and technological responses



- 4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée
- 4.3 Protéger la santé et le bien-être

### Tags

- Cyber-haine
- Hater
- Controverse
- Discours de haine
- Empathie
- Effect Cockpit

### Public Cible

Adolescents de 15-18 ans.

Présentation

Cet atelier se concentre sur la cyber-haine, ses causes et les circonstances qui l'entourent ; il a pour but d'aider à comprendre ce qui motive les actions des haters et de prendre pleinement conscience de la place qu'occupe la cyber-haine dans notre société. Au cours de cet atelier, les participants apprendront à définir ce qu'est un hater, à distinguer les spécificités de la cyber-haine à ne pas confondre avec de la critique; ils auront l'occasion de lire des extraits du Code pénal et apprendront les conséquences juridiques du discours de haine. Ils découvriront quelles circonstances peuvent conduire à la tenue de propos haineux et apprendront comment faire face à ce genre de comportement. Au terme de cet atelier, ils seront chargés d'organiser la campagne anti cyber-haine d'un parti politique qu'ils auront imaginé.

Durée 5h30-6h00

Objectif

L'objectif principal de cet atelier est d'offrir une compréhension détaillée du phénomène de la cyber-haine, de ses causes et des moyens de se défendre.

Point d'attention

Les exemples soumis à l'analyse des participants peuvent contenir des termes généralement considérés comme choquants.

Ressources et matériel

- Mentimeter (application)
- Exemples préparés en amont des séances par le médiateur éducatif
- Texte et méthode Hexagone fournis en annexe
- Ordinateur connecté et vidéo projecteur

Méthodes de travail

- Brainstorming
- Discussion
- Présentation
- Films
- Conception de projet
- Carte mental
- Travail sur des textes – analyse

Déroule

ACTIVITÉ 1 : INTRODUCTION CYBER-HAINE (30 MIN)

- Accueil des participants, activités d'organisation, description du programme d'activités à venir et de leurs objectifs
- Projection de la vidéo Médiatropismes sur le discours de haine : <https://www.youtube.com/watch?v=MFmY3pG0abl>



- Discussion ouverte non dirigée
- 

ACTIVITÉ 2 : POPULARITÉ DE LA CYBER-HAINE (15 MIN)

- Échauffement. Travail sur l'application Mentimeter ; débattre du sujet suivant : la popularité de la cyber-haine.
- Travail sur l'application, discussion
- Projecteur, écran ou tableau, ordinateur avec accès internet, téléphones portables des participants.

L'atelier s'ouvre avec une activité qui nécessite de recourir à une application de vote en ligne permettant aux participants d'interagir entre eux (par exemple Mentimeter.com ; le choix de l'application la plus adaptée est laissé à l'animateur en charge de l'atelier).

L'animateur prépare les questions à l'avance : avez-vous déjà fait face à des manifestations de cyberviolence ? En étiez-vous témoin ? Étiez-vous la victime ? Étiez-vous l'agresseur ? L'animateur doit avoir choisi une application pouvant garantir un parfait anonymat au sondage. Après avoir affiché les résultats à l'écran, l'animateur les commente, en insistant particulièrement sur l'ampleur du phénomène (exemple : l'animateur explique que parmi les personnes présentes dans la pièce, une sur quatre a déjà été victime de cyberviolence ; il demande alors aux participants de compter jusqu'à quatre, en faisant se lever les personnes qui tombent sur le chiffre « quatre ». Cette activité a pour but de rendre compte de l'ampleur du problème, en montrant que la cyberviolence n'est pas un phénomène qui « ne concerne que les autres »).

Déroulé

ACTIVITÉ 3 : LA CYBER-HAINE, VIEILLE COMME... SCHOPENHAUER (15 MIN)

- Travail sur un texte extrait de L'art d'avoir toujours raison d'Arthur Schopenhauer
- Travail sur texte (Annexe 1 ci-après), débat.

Pour démarrer l'activité principale de l'atelier, l'animateur distribue aux participants un extrait de L'art d'avoir toujours raison d'Arthur Schopenhauer et leur demande de le lire. Après quelques minutes, l'animateur leur pose les questions suivantes : quels sont les arguments de Schopenhauer ? Quel est l'intérêt de recourir à des attaques ad personam (personnelles) ? À quel point sont-elles efficaces ? Qu'espère accomplir l'« attaquant » ? Ensuite, l'animateur oriente la conversation de manière à ce que les participants se rendent compte que cette stratégie d'attaquer son adversaire verbalement n'est en rien une nouveauté, qu'elle est même tout à fait ordinaire, et qu'on y est seulement bien plus exposés du fait de notre utilisation constante d'internet.

ACTIVITÉ 4 : DIFFÉRENCE ENTRE CYBER-HAINE ET DISCOURS DE HAINE (25 MIN)

- Travail avec la méthode de l'hexagone – différence entre cyber-haine et discours de haine
- Lecture de l'article 222-33-2-2 du code pénal : <https://www.legifrance.gouv.fr/codes/id/LEGIARTI000037289658/2018-08-06/>
- Lecture de l'article Wikipedia sur la loi Avia : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Loi\\_contre\\_les\\_contenus\\_haineux\\_sur\\_internet](https://fr.wikipedia.org/wiki/Loi_contre_les_contenus_haineux_sur_internet)
- Travail avec les hexagones, discussion,
- Hexagones préparés à l'avance (voir exemple annexe no 2), présentation multimédia, ordinateur avec accès internet, écran, projecteur

Travail avec les hexagones, discussion

- Hexagones préparés à l'avance (voir exemple annexe no 2), présentation multimédia, ordinateur avec accès internet, écran, projecteur

Déroulé

ACTIVITÉ 5 : DIFFÉRENCE ENTRE HAINE ET CRITIQUE (10 MIN)

- Cette activité a pour but de montrer la différence entre haine et critique.
- Travail sur des exemples de commentaires trouvés en ligne, discussion
- Documents rassemblant différents commentaires trouvés sur internet, qui contiennent des exemples de cyber-haine ou de critiques.

L'animateur donne une définition précise de ce qu'est la haine et de ce qu'elle n'est pas. L'activité a pour but de montrer la différence entre haine et critique.

L'animateur distribue des documents contenant des exemples de messages ou commentaires (qui peuvent avoir été trouvés en ligne ou inventés par l'animateur) et demande aux participants de les répartir dans deux catégories : «haine» et «critique».

À la fin du temps imparti, l'animateur fait remarquer que l'on a tendance à abuser du mot «haine» aujourd'hui, tout commentaire critique étant qualifié de propos haineux.

ACTIVITÉ 6 : REPRÉSENTATIONS DU HATER (45 MIN)

- Dresser le portrait du hater.
- Discussion, travail d'atelier – création d'un collage
- Matériel d'écriture

L'animateur demande aux participants à quoi ressemble un *hater* typique et ce qu'il fait de ses journées. Comment imaginent-ils un *hater* ? Quel genre de personne sont les haters ? Ensuite, l'animateur répartit les participants en petits groupes et leur demande de créer un collage.

À la fin du temps imparti, l'animateur demande aux groupes de présenter le fruit de leur travail et d'en débattre avec les autres. Dans la plupart des cas, l'image créée correspond probablement à un certain stéréotype du *hater*. Dans l'imaginaire général, un hater est une personne frustrée et solitaire qui « se venge » sur le reste du monde.

La prochaine activité a pour but de montrer une image résolument différente de ce qu'est un *hater*.

Déroulé

ACTIVITÉ 7 : DÉCONSTRUIRE LE STÉRÉOTYPE HATER (10 MIN)

- Montrer l’omniprésence de la cyber-haine et son caractère universel, déconstruire le stéréotype du hater.
- Présentation multimédia au besoin
- Études de cas
- Présentations multimédia ou documents contenant des exemples de commentaires de haters

Études de cas. L’animateur montre aux participants des exemples de cyber-haine qu’il aura préparés à l’avance (au moyen de diapositives ou en distribuant des documents).

Les exemples doivent permettre aux participants de prendre conscience que la cyber-haine n’est pas seulement présente dans des groupes d’adolescents, mais aussi parmi les professeurs, les avocats, les amateurs de voitures, etc.

Hommes et femmes, jeunes et vieux, tous peuvent être victimes de cyber-haine, qui est un phénomène répandu et qui ne se limite pas aux jeunes ou à ceux qui n’ont pas ou peu fait d’études. Pour le comprendre pleinement, il est nécessaire de se défaire des stéréotypes.

ACTIVITÉ 8 : CARTE MENTALE SUR LE "SUCCÈS" DE LA CYBER-HAINE (20 MIN)

- Création d’une carte mentale illustrant les raisons pour lesquelles la cyber-haine est si répandue
- Une application pour créer des cartes mentales, par ex. FreeMind ou GitMind
- Carte mentale, discussion
- Ordinateur avec accès internet, écran, projecteur

Création d’une carte mentale (sur papier, ou bien via une application adaptée connue de l’animateur ; dans ce dernier cas, l’animateur projette le processus à l’écran).

La carte mentale a pour sujet les raisons pour lesquelles la cyber-haine est si populaire. L’animateur demande aux participants de discuter librement du sujet et note leurs remarques sur la carte.

Dans le même temps, il oriente la conversation de manière à faire apparaître les éléments suivants : anonymat, effet cockpit, accès constant aux victimes, impression d’être une star, absence de contact avec la victime en dehors d’internet.

Déroulé

ACTIVITÉ 9 : L'EFFET COCKPIT (25 MIN)

- Exercice d’empathie pour montrer le fonctionnement de l’effet cockpit.
- Une application de messagerie instantanée (par ex. Hangouts, Messenger)
- Exercice d’empathie, discussion
- Téléphones portables des participants

Exercice d’empathie. L’animateur demande aux participants de se répartir en deux groupes. Les groupes s’assoient sur deux rangées de chaises dos à dos, disposées à une certaine distance les unes des autres. Les participants utilisent une application de messagerie instantanée, et peuvent par exemple créer un groupe sur Messenger (ou toute autre application ; le choix est laissé à l’animateur). L’un des deux groupes commence par jouer le rôle des haters.

La tâche de l’autre groupe est d’essayer de se défendre. Les participants ont interdiction de se retourner, de se regarder, etc. pendant toute la durée de l’exercice. Au besoin, l’animateur peut étendre un rideau entre les deux groupes pour les séparer. L’animateur lance un débat dans l’application (portant sur un sujet de son choix) et demande aux participants de continuer la discussion, avant de se retirer de la conversation, jouant le rôle de simple observateur.

Une fois le temps imparti écoulé, les groupes échangent leurs rôles. Un nouveau débat est lancé ; les haters deviennent les victimes et vice-versa.

Une fois cette première partie de l’activité terminée, l’animateur demande aux participants de faire part de la facilité ou difficulté qu’ils ont eu à jouer leurs rôles. Qu’ont-ils ressenti ? À quoi pensaient-ils durant l’activité ? Discuter avec eux de leur ressenti et de leurs impressions.

L’animateur demande ensuite aux participants de retourner leurs chaises de manière à faire face à l’autre groupe. Si un rideau avait été utilisé, penser à l’enlever. Une fois encore, le premier groupe commence par jouer les haters et le deuxième les victimes, avant d’échanger leurs rôles au bout de quelques minutes. La tâche des haters est d’attaquer les victimes, qui doivent, elles, se défendre.

À la fin de l’exercice, l’animateur demande aux participants quelle était la différence entre les deux parties de l’activité. Il s’avérera sûrement que la deuxième partie était plus difficile, car il n’est plus aussi facile de blesser quelqu’un lorsqu’on voit la victime ou l’expression de son visage, lorsqu’on connaît ses réactions.

Déroulé

ACTIVITÉ 10 : GESTION DE LA CYBER-HAINE (15 MIN)

- Création d'un livret proposant des moyens de gérer une situation de cyber-haine.
- Discussion, brainstorming
- Tableau, feutres/craies

Discussion :  
L'animateur parle aux participants de moyens de lutter contre la cyber-haine ou d'y répondre. Il peut choisir de commencer par collecter toutes les réponses (brainstorming) et de les écrire au tableau. L'animateur commente ensuite chacune d'elle, en soulignant certains éléments :

- Répondre à une attaque par une autre attaque n'est pas une bonne idée, car cela contribue à la création d'un cercle vicieux d'agression ;
- Le plus simple est de ne pas répondre aux provocations ; c'est la réponse la plus efficace, car le hater finira par se lasser tôt ou tard ;
- On peut aussi bloquer le hater, ce qui est possible sur la plupart des sites internet ;
- Il est toujours utile de signaler le message haineux à l'administrateur ou au modérateur, qui pourra retirer le hater du groupe et/ou le bloquer ;
- Il est important de documenter toute action contraire à la loi, c'est pourquoi il faut penser à prendre des captures d'écran avant de signaler ou de bloquer un hater

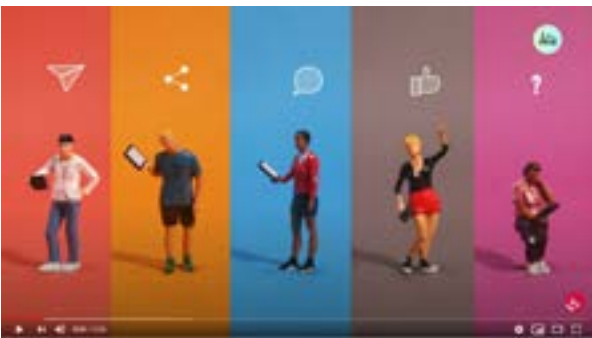
- Il est toujours utile de demander de l'aide à des adultes, par exemple à ses parents, à ses professeurs, au psychologue scolaire ou à d'autres personnes de confiance.

ACTIVITÉ 11 : GESTION PSYCHOLOGIQUE DE LA CYBER-HAINE (20 MIN)

- Vidéo montrant l'approche psychologique à adopter pour répondre à la cyber-haine
- Vidéo, discussion, entraînement
- Ordinateur avec accès internet, écran, projecteur

Vidéo. L'animateur montre aux participants la vidéo suivante :

[https://www.youtube.com/watch?v=O\\_yslUp6Y\\_8](https://www.youtube.com/watch?v=O_yslUp6Y_8)



Il en discute avec eux. Il demande aux participants de discuter des conséquences psychologiques du cyber-harcèlement.

L'animateur demande ensuite aux participants de se mettre par deux et d'imaginer des solutions en cas de détresse psychologique, en particulier pour renforcer l'estime de soi des victimes. Le groupe débat ensuite des solutions proposées.

Déroulé

ACTIVITÉ 12 : ANALYSER UNE CAMPAGNE CONTRE LA CYBER-HAINE (15 MIN)

- Film présentant une campagne anti-cyberhaine relativement médiatisée et à l'impact notable.
- Film, discussion
- Ordinateur avec accès internet, écran, projecteur

Film. L'animateur projette à l'écran un film sur la campagne 2019-220 du ministère de l'éducation nationale « Non au harcèlement » : <https://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/ressources/campagne-2019-2020/>



L'animateur discute avec les participants de l'efficacité de cette campagne. Rassembler les opinions sur ses points forts et ses points faibles.

ACTIVITÉ 13 : CRÉER UNE CAMPAGNE CONTRE LA CYBER-HAINE (60 MIN)

- Travail d'atelier consistant à créer une campagne contre la cyber-haine pour un parti politique imaginaire.
- Matériel d'écriture, ordinateurs avec accès internet (ou téléphones portables) pour chaque groupe

Préparation d'une campagne contre la cyber-haine. L'animateur répartit les participants en plusieurs groupes de quelques personnes. Les groupes doivent accomplir la tâche suivante : Préparer les éléments nécessaires à la mise en place d'une campagne d'un parti socio-politique qu'ils viennent d'inventer et qui rejoint la course électorale avec le slogan suivant : STOP À LA CYBERVIOLENCE (les participants déterminent eux-mêmes le nom du parti et ses objectifs). Sont inclus dans les éléments nécessaires à la campagne : le design d'une affiche et d'une brochure (fait par exemple avec l'application Canva), les textes de posts pour les réseaux sociaux du parti, le design du site internet du parti, de son logo, et un court film promotionnel. Les participants devront mettre à profit les connaissances sur la cyber-haine acquises au cours de cet atelier.

Une autre manière de réaliser cet exercice serait d'inventer le nom d'un parti, son slogan et son logo, et de répartir ensuite les participants en plusieurs groupes qui travailleront chacun sur un élément de la promotion du parti. Une fois leur tâche terminée, les groupes présentent les résultats de leur travail. L'animateur prend alors le rôle du conseiller, leur fait part de ses réflexions, de ses conseils, etc.

ACTIVITÉ 14 : CLÔTURE

- Résumé, retours des participants sur le parcours pédagogique
- Retour vers les notes prises lors de la première activité
- En quoi, si c'est le cas, les activités menées ensemble, ont modifié ces idées, remarques etc
- Ordinateur avec accès internet, écran, projecteur

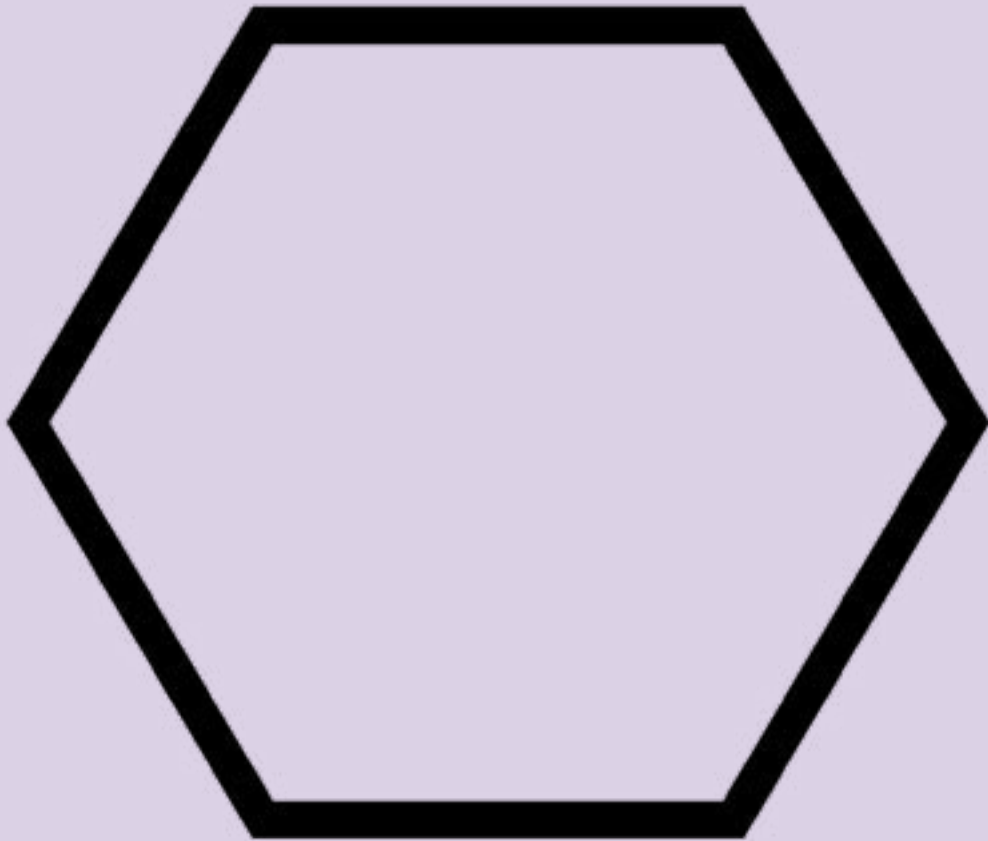
Annexe 1

*Ultime stratagème.*  
Soyez personnel, insultant, malpoli

Lorsque l'on se rend compte que l'adversaire nous est supérieur et nous ôte toute raison, il faut alors devenir personnel, insultant, malpoli. Cela consiste à passer du sujet de la dispute (que l'on a perdue), au débateur lui-même en attaquant sa personne : on pourrait appeler ça un argumentum ad personam pour le distinguer de l'argumentum ad hominem, ce dernier passant de la discussion objective du sujet à l'attaque de l'adversaire en le confrontant à ses admissions ou à ses paroles par rapport à ce sujet. En devenant personnel, on abandonne le sujet lui-même pour attaquer la personne elle-même : on devient insultant, malveillant, injurieux, vulgaire. C'est un appel des forces de l'intelligence dirigée à celles du corps, ou à l'animalisme. C'est une stratégie très appréciée car tout le monde peut l'appliquer, et elle est donc particulièrement utilisée. On peut maintenant se demander quelle est la contre-attaque, car si on a recours à la même stratégie, on risque une bataille, un duel, voire un procès pour diffamation. Ce serait une erreur que de croire qu'il suffit de ne pas devenir personnel soi-même. Car montrer calmement à quelqu'un qu'il a tort et que ce qu'il dit et pense est incorrect, processus qui se retrouve dans chaque victoire dialectique, nous l'aigrissons encore plus que si nous avons utilisé une expression malpolie ou insultante. Pourquoi donc ? Parce que comme le dit Hobbès dans son de Cive, chap. 1 : *Omnis animi voluptas, omnisque alacritas in eo sita est, quod quis habeat, quibuscum conferens se, possit magnifice sentire de seipso*. Pour l'homme, rien n'est plus grand que de satisfaire sa vanité, et aucune blessure n'est plus douloureuse que celle qui y est infligée. (De là viennent des expressions comme « l'honneur est plus cher que la vie », etc.) La satisfaction de cette vanité se développe principalement en se comparant aux autres sous tous aspects, mais essentiellement en comparant la puissance des intellects. La manière la plus effective et la plus puissante de se satisfaire se trouve dans les débats.

Arthur Schopenhauer, L'art d'avoir toujours raison, traduit de l'allemand, source : <https://www.schopenhauer.fr/oeuvres/fichier/l-art-d-avoir-toujours-raison.pdf>

Annexe 2



Created by Hea Poh Lin from *Noun Project*

Parcours #13 **Les joueuses et les jeux. Rôle du gamer dans les mondes réel et virtuel**



Compétences



2.3 S'engager dans le monde numérique



3.1 Développer des contenus numériques



4.2 Protéger les données personnelles et la vie privée  
4.3 Protéger la santé et le bien-être

Tags

- Violence
- Haine
- Femmes
- Humiliation
- Genre
- Rôle social
- Rôles dans les jeux
- Gamer
- Sexisme

Public Cible

Adolescents de 15-18 ans.

Résumé

Ce parcours se penche sur la question des femmes dans les jeux en ligne au sens large. Au cours des activités, les participants seront informés et sensibilisés aux différentes formes de violence (et plus généralement, d'injustice) subies par les femmes dans la communauté des jeux en ligne et dans les jeux eux-mêmes.

La dernière étape de ce parcours proposera un débat à l'oxfordienne sur les éventuelles inégalités de traitement entre hommes et femmes dans la communauté des joueurs en ligne. Les arguments de ce débat final seront forgés tout au long du parcours.

L'objectif du parcours est de faire prendre conscience aux participants de la manière dont les stéréotypes de genre fonctionnent et de réduire les comportements haineux dans la communauté du jeu en ligne.

Durée : 6H00

Cautions

- Certaines activités de ce parcours portent sur des fantasmes sexuels de joueurs pouvant être perçus comme choquants ou pervers.

Objectifs

- Sensibiliser les participants sur les inégalités, les injustices et les discriminations vécues par les femmes dans la communauté du jeu vidéo.
- Trouver un moyen de faire connaître le problème et de mettre en place un travail sérieux (à long terme) pour le régler.
- Mettre en lumière les perceptions culturelles de la femme, parfois négligées dans la communauté des joueurs en ligne.
- Créer une campagne de lutte contre les violences envers les joueuses.
- Débattre sur l'égalité hommes-femmes dans la communauté des joueurs en ligne.

Ressources et matériel

- Canva : <https://www.canva.com/>
- Ordinateur connecté et video projecteur
- Un ordinateur connecté pour 2 ou 3 participants

Animation

- Débat
- Brainstorming
- Analyse de textes
- Conception de moyens d'action
- Présentations

Déroulé

ACTVITÉ 1 : SÉQUENCE INTRODUCTIVE (30 MIN)

- Accueil des participants, organisation, présentation du calendrier de l'atelier, présentation des objectifs du programme, annonce du débat final.
- Discussion ouverte sur la question du discours de haine
- Présentation de la définition et caractéristiques clés du discours de haine par le médiateur éducatif

ACTIVITÉ 2 : RÔLE DES FEMMES DANS LA SOCIÉTÉ (15 MIN)

- Quel est le rôle de la femme dans la vie de chacun et quelles représentations y sont associées ?• –
- Discussion, travail avec des cartes (association de cartes)
- Images de l'annexe 1, et de l'annexe 2.

Le vrai travail de cet atelier commence par la division de la classe en deux groupes. Le premier reçoit la photo de la femme/ amante et le second celle de la femme/ mère. L'animateur demande aux jeunes d'écrire toutes les idées que l'image leur évoque. À la fin du temps imparti, il récupère les réponses. Au cours de la discussion qui suit, il amène le groupe à une conclusion commune : les femmes jouent souvent des rôles variés.

Et les joueuses ? On ne peut pas deviner qui elles sont: peut-être des mères ou des femmes mariées. Mais pourquoi observe-t-on brutalités, violences et discriminations contre les femmes dans les jeux en ligne alors que la majorité des gens ne feraient jamais référence à leur mère ou leur épouse de cette façon (par exemple avec des mots grossiers) dans la vie réelle ?

Déroulé

ACTIVITÉ 3 : LES JOUEUSES DANS LA VIE QUOTIDIENNE (20 MIN)

- Les joueurs dans la vie de tous les jours
- Analyse de textes, discussion
- Annexe n° 3 : extrait de « La mise en scène de la vie quotidienne » d’Erving Goffman

L’animateur distribue l’annexe n° 3 aux participants et leur demande de lire le texte. Il lance la discussion autour du texte pour aborder les points suivants :

- Le fait que la société impose des rôles aux gens, en particulier en fonction de leur genre, et que l’on intériorise souvent
- Le fait que chacun(e) est amené à jouer des rôles différents selon les situations dans la vie quotidienne.
- Que les relations hommes-femmes aussi changent selon les situations et les cultures.
- Que le jeu vidéo n’est rien de plus qu’une situation de la vie quotidienne. Mais une situation particulière puisque, via les avatars, les joueurs et les joueuses peuvent se « débarrasser » des rôles sociaux. Pour le meilleur. Ou pour le pire

ACTIVITÉ 4 : VIOL DANS LES JEUX DE RÔLE (90 MIN)

POINT D'ATTENTION :

***Cette activité traite d’une réalité qui peut choquer (voire donner des idées), celle du viol dans les jeux de rôle. En fonction de votre sensibilité et de la composition de votre groupe, vous pouvez choisir de faire ou de ne pas faire cette activité. Vous pouvez aussi la remplacer par une activité sur les violences subies par les femmes dans les jeux vidéo en remplaçant le témoignage présenté dans l’annexe 4 par une recherche collective d’exemples de scènes, dans les jeux vidéo, où des femmes se font maltraiter.***

- Discussion sur le viol dans les jeux de rôle. Création d’une campagne sur les réseaux sociaux avec la méthode EAST ou FISO.
- Création d’une campagne avec la méthode EAST.
- Ordinateurs avec accès à internet ou smartphones/tablettes. Annexe n° 4, annexe n° 5.

L’animateur distribue l’Annexe n° 4 (témoignage d’une jeune femme sur le viol dans les jeux de rôle) aux participants et leur demande de la lire. Remarque : ce témoignage concerne les jeux de rôle mais peut s’étendre aux jeux en ligne, qui peuvent entraîner des rencontres IRL. À la fin du temps imparti, l’animateur explique qu’il s’agit dans le texte de jouer un rôle comme défini lors de la session précédente.

Déroulé

Les personnes qui utilisent la violence jouent souvent un rôle sans s’interroger sur les conséquences de leur comportement en dehors du jeu.

Ensuite, l’animateur demande aux participants quelles formes de violence sont utilisées contre les joueuses et contre les personnages féminins, puis il leur demande de citer des noms de jeux dans lesquels des situations violentes peuvent arriver (et les écrit au tableau au fur et à mesure).

Après la première partie de cette session, l’animateur demande aux participants de concevoir une campagne sur les réseaux sociaux contre les violences faites aux femmes dans les jeux en ligne. Cette campagne peut s’inspirer du mouvement #MeToo ou prendre d’autres formes. Elle doit être composée de 5 publications de nature informative et argumentative (l’objectif est de convaincre autant de monde que possible de ne pas faire appel à la violence ou d’entamer une discussion sur le sujet).

La campagne devra être conçue en équipes et à l’aide de la méthode EAST ou FISO : l’animateur devra diviser la classe en petits groupes et leur distribuer l’Annexe n° 5. Il cite un exemple de campagne utile et efficace portant sur un autre sujet : celui-ci doit être parlant pour le public de votre pays. Lorsque les participants ont terminé, chaque groupe présente le résultat de son travail. L’animateur commente les projets avec la classe, en mettant l’accent sur la créativité et la diversité dans les idées.

ACTIVITÉ 5 : PLAFOND DE VERRE ET PLANCHER COLLANT (30 MIN)

- « Plafond de verre » et « plancher collant » dans la vie professionnelle et dans la communauté du jeu vidéo.
- Présentation multimédia
- Analyse de documents, discussion
- Annexe n° 6, Annexe n° 7

L’animateur définit les termes «plafond de verre» et «plancher collant» (Annexe 6). Il demande aux participants s’ils ont entendu parler de ces phénomènes, si certaines personnes de leur entourage les ont expérimentés et s’ils savent que la création de ces termes est le résultat de recherches.

Il demande ensuite aux participants de réfléchir à la façon dont les termes de «plafond de verre» et «plancher collant » peuvent être appliqués à la communauté des joueurs et à la façon dont les femmes sont traitées. Après un échange bref, l’animateur distribue l’Annexe 7 à tous les participants et leur demande individuellement de nommer les étapes par lesquelles tout joueur doit passer pour être bien classé ou intégrer une bonne équipe.

Au bout d’un moment, il demande aux participants de marquer ou d’ajouter les étapes par lesquelles les joueuses doivent passer (l’objectif est de comparer les difficultés que doivent affronter les hommes et les femmes dans les jeux vidéo).

Déroulé

L'animateur fait remarquer que les femmes, aujourd'hui, sont de plus en plus informées et à l'aise dans la communauté des joueurs. Elles n'attendent pas de traitements de faveur ou de concessions, mais jouent aussi bien que les hommes, voire mieux. Elles en parlent également beaucoup sur les forums, dans des interviews, etc.

ACTIVITÉ 6 : STÉRÉOTYPES SEXISTES (40 MIN)

- « Femme au volant » et les blagues sur les blondes. Un atelier mené grâce à la méthode des hexagones permettra aux participants de comprendre quels stéréotypes de genre concernent les femmes.
- Travail avec les hexagones, discussion
- Hexagones préparés à l'avance, Annexe n° 8.

L'animateur explique au groupe qu'ils vont travailler avec les hexagones. Il en distribue plusieurs à chaque personne. Il écrit le mot « femme » sur l'un des hexagones, puis le place sur le sol, au centre. Il demande ensuite aux participants d'écrire sur leurs hexagones tous les stéréotypes qu'ils associent aux femmes puis de les emboîter avec l'hexagone central, pour créer une sorte de ruche (cf. Annexe n° 8).

À la fin de cette partie de l'exercice, le groupe discute des sources des stéréotypes visant les femmes, des groupes sociaux dans lesquels ils entendent le plus souvent des réflexions négatives (ou positives ?), la façon dont les

femmes répondent aux blagues sur les blondes, etc.  
Avec le groupe, l'animateur identifie les stéréotypes présents dans le monde virtuel, réfléchit à des moyens de les faire disparaître et se demande si nous avons ce qu'il faut pour les mettre en œuvre.

ACTIVITÉ 7 : CRÉATION DISPOSITIF ANTI-DISCRIMINATION (40 MIN)

- Création d'un personnage féminin et d'un dispositif anti-discrimination dans les jeux vidéo
- Ordinateur avec accès à internet
- Travail sur les personnages féminins dans les jeux vidéo
- Matériel : grande feuille de papier, crayons, feutres, journaux, ciseaux, papier de couleur, etc.

L'animateur montre l'article suivant, sur les plus grandes héroïnes de l'histoire des jeux vidéo

<https://www.pesesurstart.com/2018/11/02/voici-les-9-plus-grandes-heroines-de-lhistoire-des-jeux-video>

L'animateur demande aux participants s'ils connaissent ces personnages. Il attire l'attention des participants sur leurs objectifs respectifs, leurs atouts, et enfin, leurs silhouettes et leurs vêtements. Il divise le groupe en équipes et distribue le matériel à chacune d'entre elles. Chaque équipe doit concevoir son propre personnage (apparence, pouvoirs, compétences, objectifs) et créer un dispositif anti-discriminations pour un jeu (pour les

Déroulé

joueurs et pour les développeurs du jeu) : celui-ci devra se composer de cinq éléments. Chaque équipe utilise le support qui lui semble adéquat : ils peuvent présenter un dessin commenté, réaliser un collage, etc.  
À la fin de ce travail, chaque équipe présente ses idées. L'animateur en garde une trace au tableau et les commente avec le groupe : lesquelles pourraient être utilisées dans un jeu, lesquelles sont irréalisables ?

ACTIVITÉ 8 : GRAND DÉBAT (80 MIN)

- Débat à l'oxfordienne : les femmes sont-elles traitées de la même manière que les hommes dans la communauté du jeu en ligne ?
- Annexe n° 9.

L'animateur présente les règles du débat à l'oxfordienne, qui sont détaillées dans l'Annexe n° 9. La colonne de gauche énumère l'ordre des différentes actions, et celle de droite résume ce que chaque personne doit faire.

Préparez la classe avec vos participants et organisez un débat à l'oxfordienne sur le sujet suivant : les femmes sont-elles traitées de la même manière que les hommes dans la communauté du jeu en ligne ? À la fin du débat, l'animateur résume aux participants le résultat obtenu et les arguments utilisés des deux côtés.

ACTIVITÉ 9 : CLÔTURE (15 MIN)

- Résumé, retours des participants
- Discussion, utilisation possible de Mentimeter

L'animateur remercie les jeunes d'avoir participé à l'atelier et les félicite pour leurs contributions. Il les encourage à continuer de travailler. Il leur rappelle que la lutte contre la discrimination et la haine est une importante pour une vie sociale virtuelle saine. Malheureusement, il n'existe pas de solution technique pour réduire drastiquement ce phénomène.

Il est conseillé à l'animateur de laisser les participants échanger leurs réflexions sur l'atelier. Par exemple, il peut lancer un sondage d'évaluation à l'aide du logiciel Mentimeter.

## Annexes 1 & 2



## Annexe 3

Extrait de *La Mise en scène de la vie quotidienne*, Erving Goffman, 1973, Éditions de Minuit / (version originale, en anglais : 1956)

### AUTOUR DE LA METAPHORE DU THEATRE...

Parfois l'acteur agit d'une façon minutieusement calculée, en employant un langage uniquement destiné à produire le type d'impression qui est de nature à provoquer la réponse recherchée. Parfois l'acteur agit de façon calculée, mais ne s'en rend compte qu'à demi. Parfois il choisit de s'exprimer d'une certaine façon, mais essentiellement parce que la tradition de son groupe ou parce que son statut social l'impose et non pas pour obtenir de ses interlocuteurs une réponse particulière (en dehors d'une vague approbation). Parfois les traditions attachées à un rôle amènent l'acteur à produire une impression bien définie, d'un type déterminé, bien qu'il ne soit, ni consciemment ni inconsciemment, disposé à créer une telle impression. Il se peut que ses interlocuteurs, quant à eux, soient favorablement impressionnés par les efforts que fait l'acteur pour communiquer quelque chose, ou bien qu'ils se méprennent sur la situation et s'arrêtent à des conclusions qui ne sont justifiées ni par l'intention de l'acteur ni par les faits. En tout cas, pour autant que les autres agissent comme si l'acteur avait produit une impression déterminée, on peut adopter un point de vue fonctionnel ou pragmatique et dire que l'acteur a « effectivement » projeté une définition donnée de la situation et a « effectivement » contribué à conférer à un état de choses donné une certaine signification. [...]

Ainsi, quand un acteur se trouve en présence d'un public, sa représentation tend à s'incorporer et à illustrer les valeurs sociales officiellement reconnues, bien plus, en fait, que n'y tend d'ordinaire l'ensemble de son comportement. Il s'agit là, en quelque sorte, en adoptant le point de vue de Durkheim et de Radcliffe-Brown, d'une cérémonie, d'une expression revivifiée et d'une réaffirmation des valeurs morales de la communauté. Bien plus, dans la mesure où l'on finit par regarder comme la réalité même l'expression qu'en donnent les représentations, on confère à ce que l'on tient à ce moment-là pour le réel une sorte de consécration officielle. [...]

Les collégiennes américaines ne faisaient pas étalage, et sans doute ne le font-elles pas davantage aujourd'hui, de leur intelligence, de leurs talents et de leur esprit de décision, lorsqu'elles se trouvaient en compagnie de garçons qui leur faisaient la cour ; elles témoignaient par-là d'une grande maîtrise psychologique en dépit de leur réputation internationale de légèreté. On rapporte que ces comédiennes permettent à leurs soupirants de leur fournir des explications fastidieuses à propos de choses qu'elles savent déjà ; elles cachent leur force en mathématiques à leurs compagnons moins capables ; elles se laissent battre au ping-pong in extremis :

« L'un des trucs les plus amusants consiste à faire de temps à autre des fautes d'orthographe. Mon petit ami semble s'en amuser beaucoup et il m'écrit dans sa lettre : « Chérie, tu ignores décidément l'orthographe. », »

## Annexe 4

### **C'est pas toi, c'est ton personnage**

J'avais 16 ans et j'étais la seule fille du groupe. Mon ami habitait en banlieue, ses parents étaient sortis. On jouait à un jeu de rôle. Les jeux de rôles sont des jeux d'imagination : chaque jeu se déroule dans un monde imaginaire, dans le passé ou le futur. Dans un jeu de rôle, vous pouvez être qui vous voulez : un humain, un nain, un elfe, ou un orque. Chacun joue son rôle : de cette façon, de grandes histoires prennent vie. Le maître du jeu fixe le décor, demande aux joueurs ce qu'ils font lors de scènes individuelles et l'histoire se développe. Le maître du jeu doit rester neutre, mais il peut ajouter de nouveaux personnages au groupe. Dans notre jeu, celui dont je parle, j'avais créé un personnage de magicienne. Nous étions assis autour d'une grande table, nous étions quatre. Nos personnages accomplissaient différentes missions, l'histoire se déroulait dans un Moyen-Âge lugubre. À un moment donné, le maître du jeu m'a demandé de quitter la pièce avec lui. Il m'a emmenée dans un dressing et a fermé la porte. Il n'a pas allumé la lumière. Il m'a présenté une scène lors de laquelle mon personnage était kidnappé et violé. Le ravisseur était un genre de beau prince ou un roi. Ce dont je me souviens le plus c'est les mots « avec douceur » : maintenant il te viole avec douceur.

Je me suis sauvée, je me suis précipitée dans la salle de bain pour vomir. J'ai demandé à mon petit ami de sortir avec moi, j'ai chuchoté dans son oreille ce qui venait de se passer, sans utiliser le mot « viol ». J'étais gênée, je pleurais. Mon petit ami a crié sur le type qui m'avait fait ça : il n'a pas utilisé le mot non plus. Puis on est retournés autour de la table. Le maître du jeu a annoncé que je pouvais maintenant me venger. Une scène a été présentée, dans laquelle nous allions nous battre contre le violeur. J'ai déclaré que mon personnage mourait dans cette bagarre. Je ne voulais plus jouer avec un personnage qui avait été violé. Ce sentiment est venu très vite, mais pas d'un seul coup. J'ai senti que quelque chose de mal s'était produit et que c'était irréversible. J'ai essayé de faire bonne figure, mais je n'allais pas bien. Je voulais partir, mais pour aller à l'arrêt de bus je devrais prendre une route peu fréquentée. Mon petit ami m'a demandé de rester. Il était inquiet pour moi, mais il voulait continuer de jouer. Je ne voulais en parler à personne. Je m'entendais dire que j'étais trop sensible et que j'exagérais : « C'est pas grave. C'est pas toi, c'est ton personnage ». Mon petit ami ne voulait pas que j'en parle non plus.

Je me demandais dans quelle mesure je «l'avais cherché». Souvenez-vous, les choses qui se produisent dans les jeux de rôle ont lieu à la fois entre les personnages dans le jeu et entre les joueurs dans la vraie vie. Le maître du jeu m'a fait quitter la pièce, et dans le jeu... Il a kidnappé mon personnage. Certaines personnes jouent comme ça : si vous n'avez pas de scène, vous partez pendant un moment. Les joueurs ne peuvent pas entendre quelque chose quand ils ne sont pas présents lors de la scène : c'est une explication facile. Mais je pense que ce garçon savait tout simplement que ça n'était pas bien. J'ai arrêté de jouer avec ce groupe, et j'ai commencé à en chercher un autre. Et puis une question s'est posée : est-ce que je devrais annoncer dès le début que je ne veux pas de viol ? Maintenant je le fais et les gens pensent que je suis folle.

Au début, je pensais que c'était un faux pas, mais j'ai réalisé par la suite que ça n'était pas un cas isolé. Lors d'une de mes premières parties avec ma nouvelle équipe, j'étais emprisonnée avec d'autres personnages. Plusieurs autres joueurs ont déclaré qu'ils violaient mon personnage. Je les ai arrêtés et j'ai voulu partir. Je me rappelle le scandale que j'ai provoqué en interrompant la session. À la fin de ma première année de jeu, le total s'élevait à 5 viols, sans compter les situations lors desquelles mes personnages ont été harcelés ou menacés de viol. J'ai commencé à avoir peur que lors d'une session les joueurs ne violent pas mon personnage, mais moi.

J'ai commencé à créer des personnages résistants au viol. Par exemple, un de ces personnages est une harpie, l'autre est très moche. Mais ça n'aidait pas toujours.

Je suis toujours en contact avec ce garçon : on se croise à des réunions de jeu de rôle. Il a violé mon personnage. Je suis triste quand je le croise. Je ne sais pas quoi lui dire.

*Gwałt w grze* [Le viol dans le jeu], Małgorzata Łojkowska, 26 mars 2014, „Duży Format”. [https://Wyborcza.pl/duzyformat/1,127290,15691884,Gwalt\\_w\\_grze.html](https://Wyborcza.pl/duzyformat/1,127290,15691884,Gwalt_w_grze.html)

## Annexe 5

### Préparer une campagne en ligne en utilisant la méthode EAST (en français : FISO)

E for **EASY!** – F comme **FACILE** !

Tout d'abord, vos publications doivent être courtes. Les réseaux sociaux ne se prêtent pas aux longs essais. Quoi que l'on en pense, nous sommes habitués aux messages courts et concis maintenant. Il est important d'adapter le niveau de langue à votre public. Peu de gens surfent sur le net avec un dictionnaire de mots étrangers sous la main. Vous devez toujours vous souvenir de votre objectif. Dites au public de votre campagne ce que vous attendez de lui de manière simple. N'ayez pas peur de vous adresser directement au public.

A for **ATTRACTIVE!** – I comme **INTÉRESSANT** !

Souvenez-vous, nous vivons à une époque où l'accès à l'information n'est en général pas un problème. Nous sommes plutôt assaillis par une avalanche de messages partout où nous allons, et nous n'accordons d'attention qu'à ceux qui nous intéressent le plus. Souvenez-vous aussi que tout le monde n'a pas les mêmes intérêts. En créant du contenu pour les réseaux sociaux, donnez à votre public ce qui les intéresse. Pour cela, vous pouvez faire des recherches ou vous fier à votre intuition. Il est également utile d'ajouter un visuel accrocheur à votre travail. Les émotions sont importantes également. Vos publications devraient en susciter. Et elles devraient être positives. On se souvient plus facilement d'une chose émouvante. Au final, ajoutez une distinction importante : soit du divertissement, soit du contenu qui encourage la réflexion. Mêler les deux pourrait s'avérer désastreux.

S for **SOCIAL!** – S comme **SOCIAL** !

Action – réaction. Sur les réseaux sociaux, le plus important, c'est l'interaction (l'engagement). Le public veut agir : partager, aimer, recommander, annoncer, inviter, répondre, écrire des avis, se vanter et construire activement son image sur les réseaux sociaux. Donc assurez-vous que le contenu de votre campagne est facile à partager. Souvenez-vous ! Les utilisateurs engagés sont les meilleurs alliés de votre campagne. Répondez efficacement à leurs questions : personne n'aime que ses questions restent sans réponse. Enfin, laissez de l'espace à votre public potentiel. Lui aussi est créatif et a parfois des choses intéressantes à partager !

T for **TIMELY!** – O comme **OPPORTUN** !

Faire chaque chose en son temps est toujours une bonne idée. Si vous faites quelque chose d'important, l'ÉCHÉANCE est, paradoxalement, votre pire ennemie et votre meilleure amie. Planifiez bien votre activité sur les réseaux sociaux. Personne n'aime les longs silences. En attendant vos messages, le public peut oublier votre campagne. Donc ne préparez pas 3 publications le même jour pour ensuite garder le silence pendant 3 semaines. Veuillez noter que la majorité des réseaux sociaux offre la possibilité de planifier des publications. Assurez-vous que vos publications correspondent aux questions, événements et tendances du moment pour le public de votre campagne. Du contenu dépassé n'intéresse personne.

## Annexe 6

### Ségrégation au travail

Giddens Anthony, *Sociology*, 6. ed, Cambridge, Polity Press, 2009, p.905-906 (non traduit en français).

Les travailleuses sont traditionnellement concentrées dans des professions routinières et mal payées. Beaucoup de ces métiers sont hautement genrés, c'est-à-dire qu'ils sont couramment considérés comme des « métiers féminins ». Le secrétariat et les emplois de service à la personne (comme les soins infirmiers, le travail social et la garde d'enfants) sont occupés en grande majorité par des femmes et sont généralement considérés comme des professions « féminines ». La ségrégation sexiste dans le milieu professionnel se réfère au fait que les hommes et les femmes sont concentrés sur des types de métiers différents, fondés sur des conceptions dominantes de ce qu'est un travail « masculin » ou « féminin ». Le sexisme dans le milieu professionnel possède des composantes verticales et horizontales. La ségrégation verticale se réfère à la tendance des femmes à se retrouver dans des positions avec peu d'autorité et de perspectives de promotion, alors que les hommes occupent des places avec plus de pouvoir et d'influence. La ségrégation horizontale se réfère à la tendance des hommes et femmes à occuper des catégories différentes de métier. Par exemple, les femmes dominent largement des positions domestiques et de routine dans l'administratif, alors que les hommes sont regroupés dans les postes manuels qualifiés et semi-qualifiés.

Le « plancher collant » : ce terme décrit un phénomène relevant du domaine plus large de la discrimination sexiste sur le marché du travail, qui s'applique principalement au statut des travailleuses. Il est utilisé pour décrire une situation dans laquelle il est impossible ou presque de recevoir une promotion. Les travailleuses sont « bloquées » à leur poste actuel et sont dans l'incapacité d'être promues ou de développer leur carrière.

(Source en français : [https://www.lexpress.fr/emploi/gestion-carriere/ce-plancher-collant-qui-ralentit-la-carriere-des-femmes\\_1827860.html](https://www.lexpress.fr/emploi/gestion-carriere/ce-plancher-collant-qui-ralentit-la-carriere-des-femmes_1827860.html))

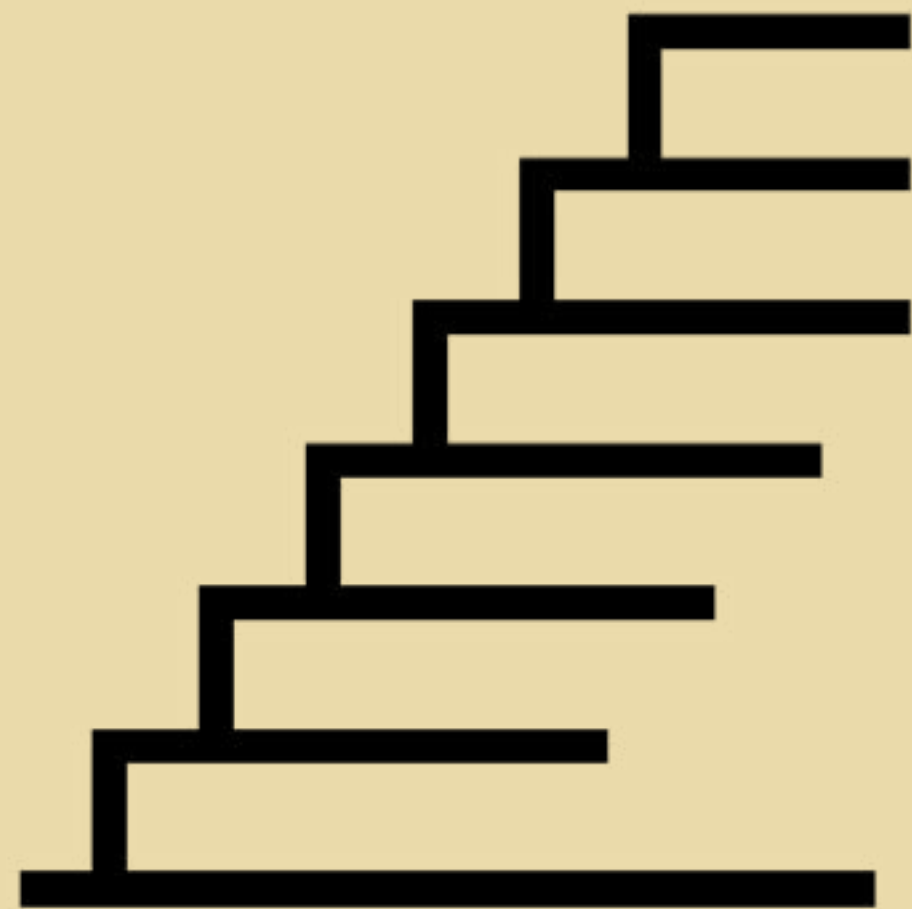
Le « plafond de verre » : barrière invisible qui rend l'accès aux postes de haut niveau dans le monde des affaires et la politique difficile pour les femmes, mais aussi pour les minorités nationales, ethniques, sexuelles ou religieuses, ainsi que pour les personnes handicapées, etc.

Le phénomène est « invisible », car en général, pour chaque cas spécifique de difficultés de promotion, les organisations donnent une autre explication, mais dans le même temps et en utilisant des analyses statistiques au niveau global de la population, on observe que les femmes (et les minorités mentionnées ci-dessus) à qualifications égales sont moins susceptibles d'obtenir une promotion et reçoivent des salaires plus bas.

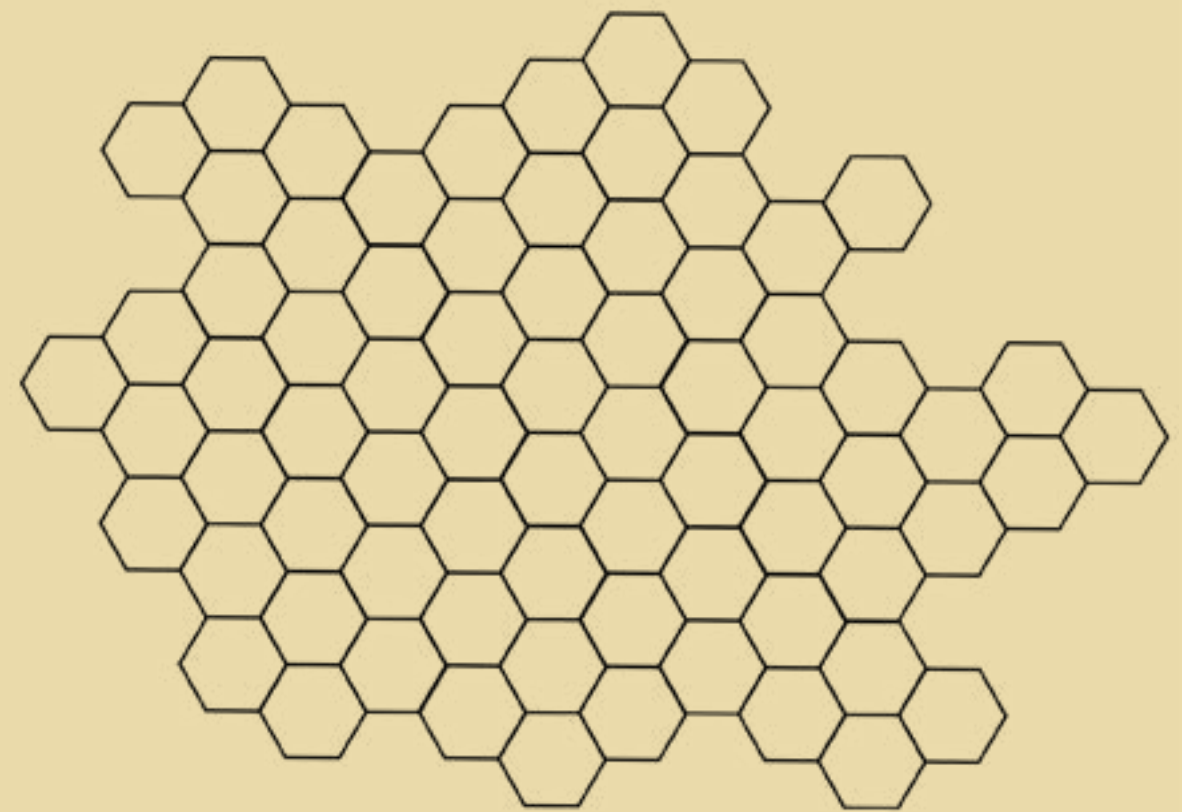
« Le plafond de verre n'est pas seulement une barrière liée à l'incapacité pour un individu de s'en sortir à une position plus élevée. Le plafond de verre concerne davantage les femmes en tant que communauté qui se voient empêchées d'avoir une carrière parce qu'elles sont des femmes ». Il existe même dans les pays communément admis comme pionniers de l'égalité des sexes.

Les raisons de l'existence du plafond de verre peuvent provenir, par exemple, des rôles établis qui assignent des positions de direction aux hommes, dans la lignée traditionnelle de la division des responsabilités dans la famille (selon laquelle les femmes sont plus souvent impliquées dans la gestion du foyer et la garde d'enfant), et par la création de « ghettos professionnels » (offrir à des femmes des métiers dans lesquels la promotion est difficile).

Source : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Plafond\\_de\\_verre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Plafond_de_verre)



## Annexe 8



# Annexe 9

## RÈGLES DU DÉBAT À L'OXFORDIENNE

ATTRIBUTION DES RÔLES  
FORMATION DES ÉQUIPES  
ANNONCE DU SUJET DU DÉBAT  
TEMPS DE PRÉPARATION POUR LES ÉQUIPES  
OUVERTURE DU DÉBAT

ORATEUR 1 – AFFIRMATIF  
ORATEUR 1 – NÉGATIF  
ORATEUR 2 – AFFIRMATIF  
ORATEUR 2 – NÉGATIF  
ORATEUR 3 – AFFIRMATIF  
ORATEUR 3 – NÉGATIF  
ORATEUR 4 – AFFIRMATIF  
ORATEUR 4 – NÉGATIF

QUESTIONS DU PUBLIC  
RÉPONSES AUX QUESTIONS DU PUBLIC  
DÉLIBÉRATIONS DU JURY  
ANNONCE DES RÉSULTATS DU DÉBAT

PRÉSIDENT

- Dirige le débat
- Présente les orateurs
- Annonce le sujet du débat
- Annonce le résultat du débat
- S'assure que les orateurs restent courtois et se comportent correctement

SECRÉTAIRE

Chronomètre les discours

- 4 minutes par discours
- Informe de la fin du temps imparti environ 30 secondes avant la fin
- 1 minute pour les questions du public
- 1 minute pour les réponses aux questions du public

JURY

- Évalue les discours des orateurs

ORATEURS

- Orateur1—définit la discussion, cite les arguments les plus importants
- Orateur2—élabore les arguments et se réfère aux arguments soulevés par les opposants
- Orateur3—discrédite les arguments soulevés par l'autre parti et éventuellement développe ses propres arguments
- Orateur4—résume les arguments avancés par le parti donné.





## Parcours #14 **Rewind**

### Compétences



2.1 Interagir  
2.4 Collaborer  
2.5 Nétiquette

4.3 Protéger sa  
santé et son  
bien-être

### Tags

- Erreurs
- Discours de haine
- Harcèlement
- Pardon
- Résolution de problèmes
- Photographie

### Public Cible

Âge: à partir de 16 ans

## Présentation

Dans son livre ‘Grammatica della Fantasia’, Gianni Rodari écrit " Dans chaque erreur réside une histoire potentielle ».

L’erreur est fondamentale pour grandir : la vie, c’est essayer des choses et si l’on ne se trompait jamais, nous ne progresserions pas. Le reconnaître est particulièrement important pendant l’adolescence, surtout dans le domaine relationnel. Reconnaître ses erreurs, en comprendre l’importance et les conséquences et essayer d’y remédier est fondamental pour développer des relations interpersonnelles saines.

Ce parcours pédagogique traite la question de l’erreur dans le domaine du discours de haine.

Le discours de haine, surtout chez les jeunes, est souvent le fruit d’une réaction émotionnelle. Par exemple, il arrive souvent, lors de jeux vidéo que des gamers se défoulent de leur frustration – parce qu’ils ont perdu par exemple – en prononçant des propos qu’ils n’emploient pas d’habitude, et dont ils sous-estiment la portée.

Or les écrits en ligne laissent des traces, qu’il est presque impossible d’effacer. D’où l’impression que « ce qui est fait en ligne est fait » et que l’on n’y peut plus rien. Ce qui n’est guère constructif. Réfléchir aux conséquences de ses propos mais aussi identifier des stratégies de réparation est important.

Tout le monde fait des erreurs et souhaite pouvoir faire marche-arrière et repartir de zéro.

C’est très exactement ce qui arrive à Maxine Caulfield, l’héroïne de “Life is Strange », la série de jeux vidéo utilisée dans ce parcours pédagogique.

Max est une étudiante en photographie de 18 ans qui découvre qu’elle a le pouvoir de remonter le temps pour influencer le cours des événements. Au début de l’épisode Chrisalys, Max prévoit l’arrivée d’une énorme tempête et utilise son don pour sauver sa ville. Les actions des joueurs influent le cours de l’histoire, qui peut être réécrite à tout moment en revenant dans le passé.

Bien sûr, dans la vie, c’est impossible. Mais on peut apprendre de ses erreurs. Comme Max, les participants à cette activité vont regarder la réalité à travers le médium photographique, qui sera leur outil pour reconstruire l’histoire de leurs erreurs et identifier des stratégies pour y remédier.

## Points d'attention

- Prévoir la possibilité pour les participant de prendre des photos en se déplaçant dans un espace assez vaste (plusieurs salles de classes, espaces extérieurs...)
- Le jeu “Life is strange” aborde des questions sensibles comme le harcèlement, et contient des contenus choquants (insultes, drogue, meurtres)

## Objectifs

L’objectif de cette activité est d’encourager les participants à réfléchir à leur comportement en ligne. Se remettre en question, admettre faire parfois des erreurs et chercher à y remédier en changeant est essentiel pour développer la capacité à communiquer correctement en ligne.

A travers le jeu vidéo « Life is Strange », qui permet de revenir en arrière et s’appuie sur le média photo, les participants analysent la façon dont ils se comportent en ligne et comment apprendre de leurs erreurs et les réparer.

## Ressources nécessaires

Life is Strange – Episode 1 "Chrisalis". (Anglais, sous-titres français). Créé par le studio DONTNOD Entertainment et produit par Square Enix, ce jeu pour smartphone et tablettes peut être téléchargé sur Google Play Store et Apple Store. Ce premier épisode est gratuit, les autres sont payants.

## L'histoire

Max Caulfield a été admise à la Blackwell Academy, une prestigieuse école de photographie. L’école se trouve à Arcadia Bay, où elle a grandi et qu’elle a quitté 5 ans plus tôt. A la rentrée, mi-automne, Max a une vision dans laquelle une tempête cataclysmique détruit sa ville. Elle réalise également qu’elle a le pouvoir de remonter le temps.

C’est grâce à ce don qu’elle est capable de sauver son amie d’enfance Chloé, qui allait se faire tuer par un garçon qui la menaçait. Réunies, les deux amies se retrouvent ensuite à mener l’enquête sur la disparition d’une jeune fille nommée Rachel Amber, la meilleure amie de Chloé. De surprises en surprises, elles réalisent que les apparences sont trompeuses... A la fin de l’épisode, Max comprend que la tempête dont elle a rêvé déferlera sur la ville dans 4 jours.

Pendant la partie, le joueur est aux manettes. Il peut décider de la façon dont Max interagit avec les autres personnages, à travers des dialogues à choix multiples et des puzzles. Très souvent, les décisions sont d’ordre « moral » : Max se retrouve à avoir à décider si elle doit dire la vérité ou s’il vaut mieux mentir, se moquer d’une personne qu’elle a harcelé ou la réconforter, couvrir un ami en assumant ses fautes ou pas, etc.

Life is Strange s’appuie beaucoup sur « l’effet papillon<sup>1</sup> » : lorsque Max utilise son pouvoir pour modifier, ne serait-ce qu’une tout petit événement dans le passé, cela peut avoir des conséquences macroscopiques. Cet effet est explicitement signalé dans le jeu par l’apparition d’un papillon qui apparaît sur l’écran lorsque le joueur prend des décisions qui auront des répercussions dans l’avenir.

## Approche Pédagogique

Le thème central de cette activité est l’erreur. Il nous semble qu’une approche exclusivement répressive de la «faute», comme la violence en ligne, est contreproductive. Nous souhaitons que les participants à cet atelier aient l’opportunité d’analyser et de questionner leurs comportements, même négatifs, de façon constructive, en réfléchissant aux conséquences de leurs actions sur autrui et en identifiant des stratégies pour y remédier.

<sup>1</sup> L’effet papillon est issu de la théorie mathématique dite « Théorie du Chaos », qui étudie le comportement très peu prévisible des systèmes dynamiques très sensibles aux conditions initiales. Le terme vient de l’article du météorologiste Edward Lorenz intitulé « Le battement d’ailes d’un papillon au Brésil peut-il provoquer une tornade au Texas ?

Pour y parvenir, les participants doivent se sentir à l'aise pour parler en toute franchise de leurs erreurs dans une atmosphère ouverte, sans jugements. Il est important de réunir les conditions de ces échanges bienveillants.

Ceci permettra de créer la sensation d'entrer dans un espace protégé où chacun peut parler librement. Nous suggérons qu'en début et fin de chaque session, l'animateur réunisse les participants dans un cercle où ils pourront se donner la main pour présenter les activités ou leurs conclusions. Ce type de technique simple impliquant un contact physique contribue à créer un climat de confiance au sein du groupe.

L'utilisation de photos permet aux participants de se concentrer sur l'effet de leurs actions. Le regard des autres sur ces images est une façon de prendre de la distance, du recul. Le travail d'équipe joue un rôle central dans cet atelier. Le fait de jouer ensemble facilite l'amélioration des capacités dialectiques et une réflexion métacognitive sur les thèmes abordés dans le jeu. Partager les responsabilités induites par des choix et développer en groupe des stratégies de remédiation dans un contexte ouvert, sans jugement, favorise la créativité des participants et l'identification de stratégies plus efficaces.

#### ACTIVITÉ 1 (2H00)

A travers des activités physiques, des interviews et l'introduction du jeu « Life is Strange », les participants travaillent sur le thème du lien entre actions et conséquences.

#### Matériel à prévoir

Outre le jeu vidéo et les smartphones ou tablettes pour y jouer, un espace où les participants peuvent se déplacer librement, des smartphones/ appareils photo, un tableau, du papier et des crayons.

Présentation : les participants se disposent en cercle. La première personne fait un geste à la personne qui est sur sa gauche, qui l'imité en le modifiant légèrement, etc. A la fin, la première personne reçoit son propre geste transformé par sa circulation dans le groupe. Il renvoie ce geste dans l'autre sens, pour produire un effet « rewind » qui doit permettre de retrouver le geste initial en fin de parcours.

Discussion sur le « rewind », ou retour en arrière: l'animateur demande aux participants s'il leurs est déjà arrivé de souhaiter revenir en arrière et introduit la thématique de l'effet papillon.

Les participants se répartissent en groupe de deux et discutent de l'effet papillon. L'animateur peut distribuer une fiche avec quelques questions pour faciliter les échanges:

- Avez-vous déjà souhaiter revenir dans le passé?
- A quelle occasion ?
- Pensez-vous que ce serait une bonne chose d'avoir ce pouvoir ?
- Quelles sont les erreurs que vous souhaiteriez ne plus répéter ?

A la fin de l'activité, les participants discutent entre eux ; l'animateur prend des notes sur le tableau. Séquence de jeu Life is Strange.

Les participants se divisent en groupes de 4 et jouent à Life is Strange pendant environ une demie heure. Au sein des groupes, les participants ont des rôles bien définis :

- Le premier est responsable des mouvements du personnage.
- Le second acte les décisions prises collectivement, et arbitre en cas de besoin.
- Le troisième est en charge de la gestion du temps.
- Le quatrième est la mémoire du groupe, il prend note de tout ce qu'il se passe.

A la fin de la séquence de jeu, l'animateur demande aux participants où ils sont arrivés dans l'intrigue et ce qu'il s'est passé.

Quelques questions possibles :

- Où êtes-vous arrivés dans le jeu ?
- A-t-il été facile de prendre des décisions ? Combien de fois n'avez-vous pas réussi à vous mettre d'accord et avez-vous eu besoin d'un arbitrage ?
- Dans le jeu, il y a de questions « éthiques » sur la façon dont on doit se comporter avec les autres, avec des phrases à choisir. Comment avez-vous géré cela ? D'après-vous, quelles réponses étaient les plus efficaces ? Pourquoi ?
- Dans vos relations en ligne, vous est-il arrivé de vous comporter d'une façon qui ne colle pas avec ce que vous considérez comme être « juste », ou avez-vous été témoin ou victime de commentaires haineux ?

- Comment avez-vous réagi dans ces cas-là ? Comment la personne destinataire des commentaires haineux a-t-elle réagi ?

Si vous aviez tort, l'avez-vous réalisé tout de suite ? Qu'est-ce qui vous a fait comprendre que vous faisiez une erreur ?

L'animateur explique ensuite en quoi consistent les discours de haine en ligne.

- En avez-vous rencontrés ? Dans ce cas, qu'avez-vous fait ?

L'animateur demande aux participants si, dans leur vie en ligne, ils ont été confrontés à des situations dans lesquelles ils auraient souhaité revenir en arrière pour changer le cours des choses. Il distribue des feuilles de papier pour que chacun puisse mettre par écrit ces expériences. Les participants se disposent en cercle et l'animateur lit ces textes. Tout participant se reconnaissant dans une situation fait un pas en avant, vers l'intérieur du cercle. A la fin, l'animateur demande aux participants de voir si leur position dans le cercle a changé ou pas, et prend une photo. Il garde les descriptions rédigées par les participants.

En utilisant la photographie comme outil narratif, les participants explorent le concept d'erreur.

A prévoir

- Sites de photographies (voir sitographie)
- Ordinateur connecté et vidéo projecteur
- Appareils photos ou smartphones
- Possibilité de sortir pour prendre des photos hors de la salle
- Présentation des situations évoquées lors de la session précédente. Par exemple
- Insultes racistes
- Commentaires homo-transphobiques
- Commentaires dégradants sur l'apparence physique
- Commentaires sexistes

Les participants se retrouvent dans un cercle pour s'accueillir. Comme Max, le personnage du jeu, qui utilise régulièrement des selfies, chaque participant pose comme s'il prenait un selfie qui illustre son humeur du moment. L'animateur montre les exemples de situations évoquées par le groupe lors de la session précédente, avec la photo du cercle final qu'il a prise et demande si la liste thématique leur semble correcte, complète, etc. Le groupe la modifie, l'enrichit.

L'animateur montre des galeries de photo qui illustrent le fait qu'il y a beaucoup de manières de raconter des histoires avec la photographie : un cliché peut suffire ou une séquence d'images peut être nécessaire ; on peut adopter un style métaphorique ou descriptif ; on peut se focaliser sur un détail ou choisir un champs plus large...

Histoires d'erreurs

L'animateur demande aux participants de former différents groupes selon la liste des thèmes des situations de haine déterminée précédemment. Chacun choisit son thème/ groupe librement. Les thèmes ne sont pas imposés : si un groupe est trop important, l'animateur le divise juste en deux plus petits groupes travaillant sur le même sujet ; si un thème n'intéresse personne, il ne sera pas traité.

Chaque groupe travaille sur la construction d'une narration photographique sur le thème qu'il a choisi. Il peut s'inspirer juste du thème et raconter une histoire « à partir de scratch » ou raconter en photo l'une des situations qui a été décrite par l'un des participants.

Chaque groupe décide ce qu'il va raconter. Chacun part avec son appareil photo / smartphone pour prendre des photos en rapport avec l'histoire. Après une vingtaine de minutes, les membres des groupes se rassemblent et se montrent leurs photos. Ce sont les images à partir desquelles ils vont créer leurs narrations photographiques.

A nouveau en groupe, les participants développent leur idée :

- Quel « style » ?
- Utilisation de métaphores ? Approche plus réaliste ?
- Une seule photo ou une séquence ?

Les groupes créent leurs histoires photographiques. Ils leur donnent un titre. A la fin de l'activité, les groupes envoient leurs histoires à l'animateur, qui les projette en plénière.

A nouveau disposés en cercle, les participants, chacun son tour, prennent la pause pour un nouveau selfie qui illustre leur humeur à la fin de cette activité.

ACTIVITÉ (2H00)

Dans la "vraie vie", c'est vrai, on ne peut pas revenir en arrière et changer le cours de l'histoire. Toutefois, c'est important d'apprendre de ses erreurs et de chercher à réparer celles qui ont été commises.

A prévoir

- Une feuille de papier A3
- Un marker couleur par participant (de même couleur pour tous)
- De l'espace
- Des appareils photos / smartphones
- Un ordinateur connecté
- Un vidéoprojecteur

Séquence de bienvenue :  
Les participants se mettent en cercle, assis par terre, jambes croisées. L'animateur distribue à chacun un marker de la même couleur et place une feuille A3 devant le premier participant. Celui-ci dessine un trait sur la feuille et la passe à son voisin de droite, qui ajoute son trait etc. Un dessin collectif est ainsi réalisé, dans lequel les traits individuels disparaissent pour se fondre à la création collective. Les participants donnent un titre à ce dessin.

S'ensuit un petit debrief sur le pouvoir transformatif de l'effort collectif.

L'animateur montre aux participants les histoires réalisées la veille. Il demande aux participants comment ils pourraient agir pour remédier aux erreurs qui sont évoquées dans les histoires, dès lors où l'on ne peut remonter le temps.

Chaque groupe travaille sur son histoire, en essayant de s'inspirer des « lectures » proposées en plénière, brainstorme sur des stratégies possibles de réparation, qu'ils racontent en photos. Ces histoires photos sont transmises à l'animateur. Les histoires photographiques, enrichies de solutions sont projetées en plénière et commentées par le groupe. Les participants, assis en cercle se passent le dessin collectif réalisé en début de session. Chacun écrit un mot ou une phrase qui résume sa perception de l'activité.

En bref

Tout le monde fait des erreurs et adopte la mauvaise attitude de temps à autre, surtout en ligne : en effet, dans ce contexte distant, il est difficile de réaliser immédiatement les conséquences de son comportement sur les autres. Pourtant, il est nécessaire d'apprendre de ses erreurs, de les analyser et de trouver des stratégies pour y remédier.

Sources / Liens

'Life is strange", vidéo de présentation : <https://youtu.be/9vZSHec0S9k>

Pour montrer aux jeunes différentes façons de raconter des histoires en utilisant la photographie :

- Daguerre : [https://fr.wikipedia.org/wiki/Louis\\_Daguerre](https://fr.wikipedia.org/wiki/Louis_Daguerre)
- Cartier Bresson : <https://www.henricartierbresson.org/>
- Duane Michals : <http://www.dcmooregallery.com/artists/duane-michals/series/sequences>
- Gillian Wearing : <http://www.artnet.com/artists/gillian-wearing/>
- Diane Arbus : <http://www.artnet.com/artists/diane-arbus/>
- Elliot Erwitt : <https://www.magnumphotos.com/photographer/elliott-erwitt/>
- Anna Boyiazis : <https://www.annaboyiazis.com/>

Parcours #14 **Atelier vidéo**



Compétences abordées  
.....

**Disciplines concernées : toutes matières, et en particulier géographie, histoire, enseignement moral et civique, sciences numériques et technologie, sciences numériques et sociales**

| Tags<br>.....                                                                                                                      | Public Cible<br>.....        |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------|
| <ul style="list-style-type: none"><li>• Discours de haine en ligne</li><li>• Cyber-harcèlement</li><li>• Réseaux sociaux</li></ul> | Âge 12 – 18 (collège, lycée) |

Résumé

Cet atelier sur le discours de haine est issu du programme Médiatropismes, qui propose aux médiateurs éducatifs une série de vidéos et de fiches ateliers permettant de traiter des enjeux clés en matière de citoyenneté numérique. Un programme co-produit avec l’INA, avec le soutien du ministère de la Culture qu’il nous a semblé pertinent de mettre à disposition du kit français de Play Your Role.

Ce document contient :  
Une piste d’atelier de 50 minutes (EMI-LAB)  
Un petit précis de base sur les discours de haine (EMI-BASES)

Ressources et matériel

Un vidéo projecteur / ordinateur connecté  
La vidéo Médiatropismes :  
<https://youtu.be/MFmY3pG0abl>



Déroulé

1) Débattre avec le groupe sur ...

- Suggestion de questions :
- Qu’est-ce qu’évoque pour vous le terme « discours de haine » ? A quoi le reconnaissez-vous ?
  - Savez-vous ce que l’on n’a pas le droit de dire en ligne comme ailleurs ?
  - A votre avis, qui est le plus ciblé par les discours de haine ?
  - Avez-vous déjà rencontré des discours de haine dans vos échanges en ligne ?
  - Comment se comporter pour les éviter ?
  - Comment peut-on réagir pour les combattre ?

2) Faire visionner la vidéo dans son intégralité

Qu’en pensez-vous ? Notez les réactions spontanées des jeunes.

3) Analyser, interpréter et réagir : reprendre la vidéo avec le groupe, en mode débat

Timing [0,00 – 0,20]

INTRODUIRE... EN DOUCEUR : LIAISONS NUMERIQUES ET REVENGE PORN

| SCÉNARIO                                                                                        | MESSAGES-CLÉS                                                                                      | ANALYSER                                                                                                                                         | POUR DÉBAT                                                    |
|-------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------|
| ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                 | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                    | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                                                                  | ● ● ● ● ● ● ● ●                                               |
| Je t'aime moi non plus.<br>Les liaisons numériques peuvent devenir des liaisons dangereuses ... | Les médias sociaux peuvent transformer des histoires d'amour qui finissent mal en véritable enfer. | Dans le feu de la colère, les médias sociaux donnent des outils pour amplifier les tensions et donner lieu à des campagnes de cyber harcèlement. | Que pensez-vous de rompre par SMS ou messagerie instantanée ? |

Timing [0,21 – 1:25]

ENTRER DANS LE DUR : INTELLIGENCE ARTIFICIELLE ET CHATBOT

| SCÉNARIO                                                                                                                                                     | MESSAGES-CLÉS                                                             | ANALYSER                                                                                                                                                                                                                                                                         | POUR DÉBAT                                                                |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|---------------------------------------------------------------------------|
| ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                                                                              | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                           | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                                                                                                                                                                                                  | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                           |
| Timing [0,21 – 0:45]                                                                                                                                         |                                                                           |                                                                                                                                                                                                                                                                                  |                                                                           |
| L'IA peut compliquer les choses lorsqu'elle intervient sous forme d'un chatbot dénué de conscience, qui attise les discours de haine sur les médias sociaux. | L'intelligence artificielle peut attiser les campagnes de haine en ligne. | Utilisés en général pour les services d'aide aux consommateurs et à fins de discours de haine uniquement par des groupes un peu geek – rassurez-vous – les chatbots ont la capacité de créer de toutes pièces des arguments de haine à partir des conversations des internautes. | Pensez-vous qu'il faille des lois qui réglementent l'usage des chatbots ? |

| SCÉNARIO                                                                                                   | MESSAGES-CLÉS                                                                              | ANALYSER                                                                                                                                                                                             | POUR DÉBAT                                                                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                            | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                            | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                                                                                                                      | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                                                                                    |
| Timing [0,46 – 0 :56]                                                                                      |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                    |
| Sont convoqués tristesse et dégoût chez les victimes. Peur et colère chez les agresseurs.                  | Les discours de haine font appel et provoquent des émotions de base négatives.             | Il est important de repérer les registres de l’émotion sur lesquels jouent les discours de haine, notamment la colère et la peur. Elles alimentent des angoisses profondes, pas toujours explicites. | Avez-vous déjà ressenti ces émotions en public ? Comment vous êtes-vous comporté ? Qu’auriez-vous fait de différent, sachant que vos émotions ont été manipulées ? |
| Timing [0,57– 1 :25]                                                                                       |                                                                                            |                                                                                                                                                                                                      |                                                                                                                                                                    |
| Plus problématique encore... menaces et représailles envers des personnes différentes, étrangères ou non ! | Minorités et personnes « différentes » sont les cibles privilégiées des discours de haine. | Le discours de haine est la plupart du temps adossé à des phénomènes culturels et politiques de rejet de l’autre.                                                                                    | Quelles sont les principales cibles des discours de haine que vous avez rencontrées ? Pourquoi, à votre avis ?                                                     |

Timing [1,26 – 2,21]

A QUI PROFITE LE DISCOURS DE HAINE?

| SCÉNARIO                                                     | MESSAGES-CLÉS                                                                             | INTERPRÉTER                                                                                           | POUR DÉBAT                                                           |
|--------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------|
| ● ● ● ● ● ● ● ●                                              | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                           | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                       | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                      |
| Ces sentiments violents virent vite aux ressentiments figés. | Les sentiments négatifs se transforment souvent en ressentiments qui sont là pour rester. | Les effets des discours de haine sont des effets à long termes, qui se sédimentent et se superposent. | Prenons le stéréotype : en quoi peut-il mener au discours de haine ? |

|                                                                                                  |                                                 |                                                                                                                                                                |                                                                                                                                    |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| Se développe un magma de ressentiments acides... féminicides, fratricides, poussant au génocide. | Ils peuvent donner lieu à des actions violentes | Des flambées de violence qui peuvent sembler ne venir de nulle part proviennent souvent de vagues ressentiments attisés par une actualité, une situation, etc. | En quoi les violences faites aux femmes peuvent-elles êtres causées par les discours de haines banalisés que l'on entend souvent ? |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------|----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|

Timing [2,22 – 3,23]

QUELLES SOLUTIONS ?

| SCÉNARIO                                                                                                                                                                           | MESSAGES-CLÉS                                                                | RÉAGIR                                                                                              | POUR DÉBAT                                                                                                         |
|------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                                                                                                    | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                              | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                     | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                                    |
| Timing [2,22 – 2,31]                                                                                                                                                               |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                                    |
| Que faire pour réguler ces émotions individuelles et collectives...                                                                                                                | Pas simple de réguler les émotions.                                          | Prendre en compte la nature émotionnelle des discours de haine.                                     | Selon vous, les discours racistes sont-ils de nature émotionnelle ou politique, ou les deux ?                      |
| Timing [2,32 – 2,43]                                                                                                                                                               |                                                                              |                                                                                                     |                                                                                                                    |
| Identifier ces émotions de base et leurs ressentiments associés est essentiel. Le discours de haine n'est ni normal, ni légal, ni moral et il ne faut pas culpabiliser la victime. | La banalisation des discours de haine est la pierre angulaire de leur essor. | Identifier émotions et ressentiments Débanaliser Confronter à la loi Ne pas culpabiliser la victime | Si l'on reste sur les discours racistes, que peut-on faire pour aider une victime qui en est victime, selon vous ? |

| SCÉNARIO                                                                                    | MESSAGES-CLÉS                                                                                       | RÉAGIR                                                                                                                      | POUR DÉBAT                                                                                                         |
|---------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------|-----------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                             | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                     | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                                             | ● ● ● ● ● ● ● ●                                                                                                    |
| Timing [2,44 – 3,01]                                                                        |                                                                                                     |                                                                                                                             |                                                                                                                    |
| Il faut agir au niveau des différents acteurs impliqués.                                    | Penser victime mais aussi agresseur et témoins dans les cas de harcèlement est essentiel.           | Signaler<br>Porter plainte<br>Faire appel à sa communauté<br>Agir au niveau des agresseurs, des victimes et des témoins     | Avez-vous déjà été témoin de cyber-harcèlement ? Avez-vous pu faire quelque chose ?                                |
| Timing [3,02 – 3,23]                                                                        |                                                                                                     |                                                                                                                             |                                                                                                                    |
| Au-delà de la loi, chacun peut beaucoup pour que les discours de haine ne s'installent pas. | La loi ne peut pas tout, morale et éthique ont leur mots à dire pour contrer les discours de haine. | Retrouver des émotions positives<br>Recourir à la négociation<br>Faire appel à la vigilance<br>Etablir des contre-discours. | Si l'on reste sur les discours racistes, que peut-on faire pour aider une victime qui en est victime, selon vous ? |

**4) Conclure**  
Créer ensemble un petit pense-bête des actions de signalement possibles en cas de dérapage sur les médias sociaux que les jeunes utilisent le plus.

# LES EMI BASES



## Définitions

**Discours de haine** : 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.

**Cyber-intimidation ou harcèlement en ligne** : Le terme se réfère à des formes de harcèlements menés à l'aide d'outils et de services électroniques. Cela peut inclure l'affichage de menaces, de rumeurs, de remarques sexuelles, d'insultes et de discours de haine. Les conséquences peuvent être très dommageables pour les victimes (engendrant notamment la peur, la colère, la dépression et une faible estime de soi.). En EMI, cela relève des désordres de l'information, des contenus et comportements préjudiciables en ligne et des risques pour la liberté d'expression (effets dissuasifs) ainsi que du bien-être.

## Les émotions de base

De nombreux chercheurs sont arrivés à un relatif consensus pour décrire 4 émotions principales, dont certaines peuvent alimenter le discours de haine. Pour combattre le discours de haine, il est bon de s'entraîner à les reconnaître et à les différencier car elles sont souvent entremêlées, pour donner de la nostalgie, de l'envie, de la frustration, de l'anxiété, et de la haine (peur et colère à la fois). Les prendre en compte est un moyen de riposte qui renforce les efforts de réfutation.

- La peur : elle répond au ressenti d'une menace réelle ou imaginaire, sur laquelle on a peu de contrôle (et son réflexe est la fuite ou la paralysie).
- La tristesse : elle répond au ressenti de perte réelle ou imaginaire (et son réflexe est le repli).
- La colère : elle répond au ressenti de manque de contrôle réel ou imaginaire d'une situation ou d'un entourage (et son réflexe est l'attaque).
- La joie : elle répond au ressenti de satisfaction des désirs et besoins (et son réflexe est l'apaisement, le calme).

Principales motivations

- Exclusion, ostracisme
- Marginalisation
- Sectarisme
- Domination et pouvoir

Les différents types de solutions pour combattre les stéréotypes

**AUTO-REGULATION** : Solutions adoptées par les médias de masse et les médias sociaux eux-mêmes, comme la modération des médias sociaux, le signalement de cas extrêmes...

**REGULATION** : La France interdit la publication de propos diffamatoires ou insultants depuis 1881. Depuis une série de loi se sont succédées, qui permettent de légiférer la « provocation à la discrimination, à la haine ou à la violence à l'égard d'une personne ou d'un groupe de personnes en raison de leur origine ou de leur appartenance à une ethnie, une nation, une race ou une religion déterminée ».

Le cyber-harcèlement fait l'objet d'un arsenal spécifique, avec l'article 222-33-2 du code pénal modifiée par l'article 2 de la loi numéro 2012-954 en date du 6 août 2012. La loi Avia de mai 2020 « conte les contenus haineux sur Internet » vise à renforcer les obligations des plateformes pour intercepter les contenus haineux et améliorer les procédures de signalement. Elle prévoit des sanctions envers les plateformes qui ne retirent pas sous 48h les propos haineux illicites.

**EDUCATION** : Solutions adoptées par les acteurs de la société civile, pour susciter des points de vue multiples, éveiller l'esprit critique, produire des contre-discours. Le ministère de l'Education nationale consacre une plateforme à la lutte contre le cyber-harcèlement : <https://www.nonauharcèlement.education.gouv.fr/>

**CITOYENNETE** : Solutions adoptées par tous pour établir valeurs de diversité culturelle, résolution de conflit, participation.

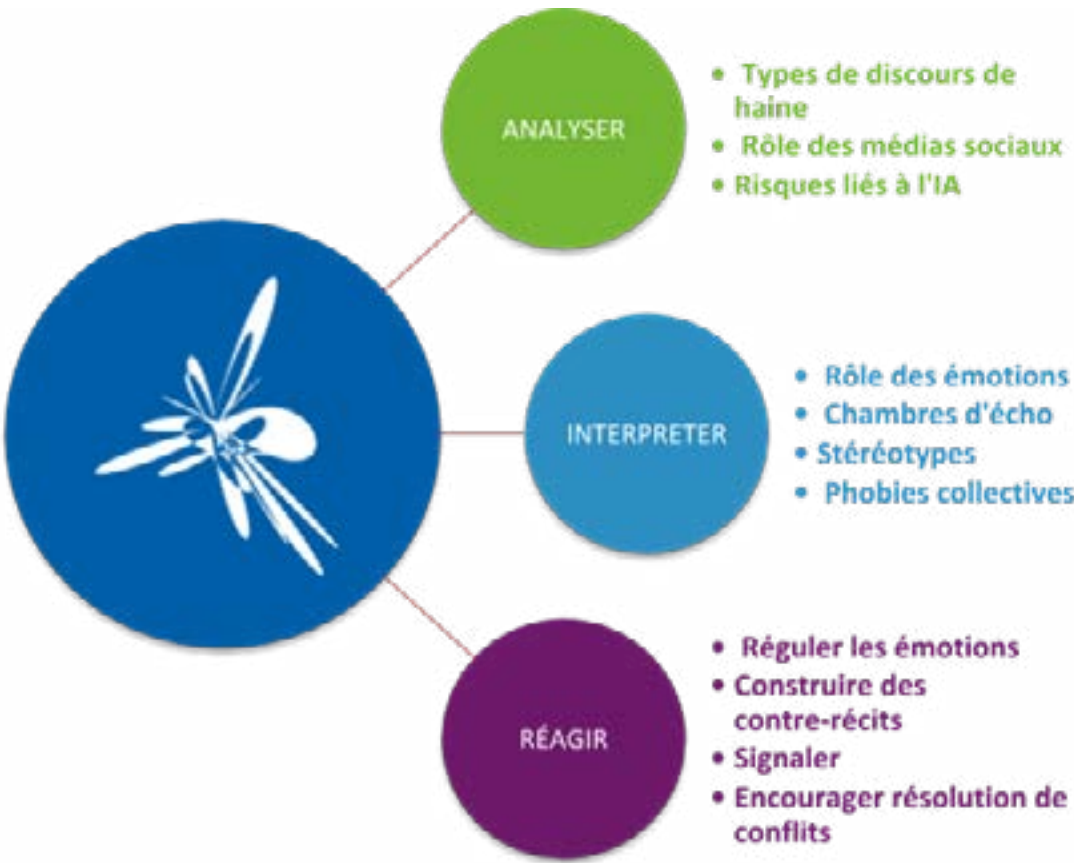
Construire l'esprit critique

PRENEZ DE L'AIR (**ANALYSER, INTERPRETER, REAGIR**)

**ANALYSER** : Se poser les questions du Quoi et du Comment

**INTERPRÉTER** : Se poser les questions du Qui et du Pourquoi et avec quelles Conséquence

**RÉAGIR** : Trouver des solutions politiques/ sociales/ culturelles/ économiques/ juridiques ; se mobiliser en tant citoyens



## Pour aller plus loin

---

### **Ressources Savoir Devenir** ([savoirdevenir.net/ressources/](http://savoirdevenir.net/ressources/))

- Ressources pédagogiques
- Textes de lois, Rapports, Etudes, Publications

### **Ressources Partenaires**

- Pour les animateurs : La médiathèque éduc'active des Ceméa ([yakamedia.cemea.asso.fr/](http://yakamedia.cemea.asso.fr/))
- Pour les bibliothèques : L'espace professionnel du site de la Bpi ([pro.bpi.fr/pro](http://pro.bpi.fr/pro))

Ce document et la vidéo sont sous licence Creative Common CC BY-NC-ND  
Attribution – Réutilisation non commerciale – Pas de modification

La série audiovisuelle Médiatropismes est une co-production **Savoir Devenir** et l'**INA**  
avec le soutien du **Ministère de la Culture**.

