Image not found or type unknown

Violence en ligne basée sur le genre

Pour orienter les participant·e·s sur la question de la violence en ligne basée sur le genre : ses causes profondes, la façon dont la violence se joue sur Internet, le continuum de violence que les femmes et les personnes queer subissent en ligne et hors ligne, et son impact.

- Introduction et objectifs d'apprentissage
- Activités et parcours d'apprentissage
- VBG en ligne ou pas? [activité d'introduction]
- Déconstruire la violence en ligne basée sur le genre [activité d'approfondissement]
- Cercle de partage sur la VBG en ligne [activité d'approfondissement]
- Le jeu Réapproprie-toi la technologie! [activité tactique]
- Planifier la riposte à la VBG en ligne [activité tactique]
- Fais-en un mème! [activité tactique]
- Cartographie de la sécurité numérique [activité tactique]

Introduction et objectifs d'apprentissage


LA VIOLENCE
EN LIGNE
BASÉE
SUR LE GENRE

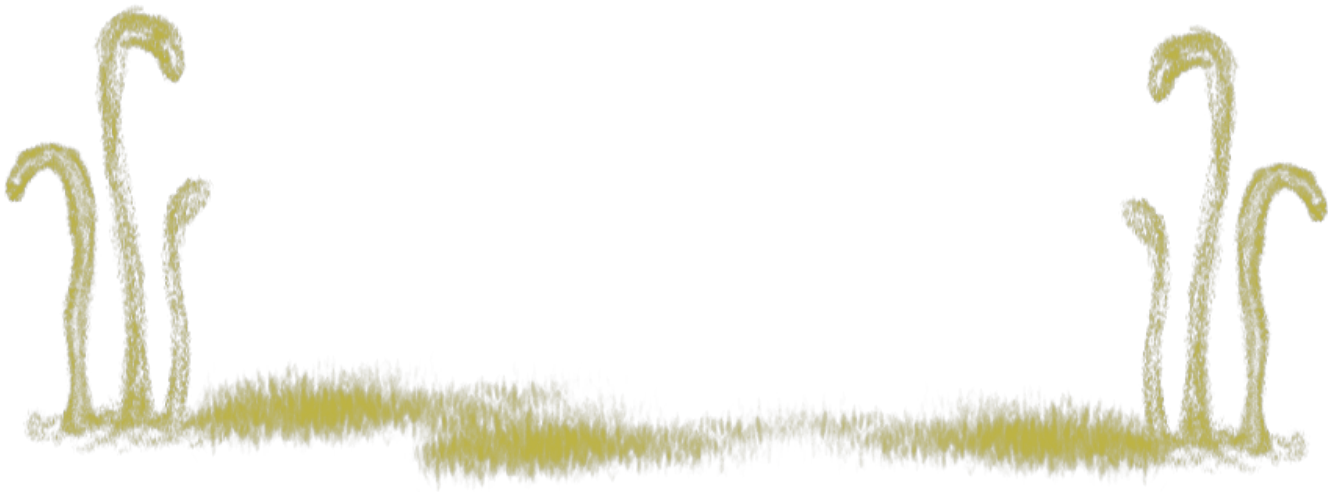
Ce module vise à orienter les participant·e·s sur la question de la violence en ligne basée sur le genre : ses causes profondes, la façon dont la violence se joue sur Internet, le continuum de violence que les femmes et les personnes queer subissent en ligne et hors ligne, et son impact.

Ce module est basé en grande partie sur plus de dix ans de travaux que le Programme des droits des femmes de l'APC a réalisé dans le cadre de la campagne Réapproprie-toi la technologie!, du projet Mettre fin à la violence: Les droits des femmes et la sécurité en ligne, OMD3: Réapproprie-toi la technologie! pour mettre fin à la violence faite aux femmes, et d'EROTICS (recherche exploratoire sur la sexualité et Internet).

Objectifs d'apprentissage

À la fin de ce module, les participant·e·s auront :

- Acquis des connaissances concernant les formes de violence en ligne basées sur le genre (VBG en ligne) et leurs impacts sur les victimes et leurs communautés.
- Acquis des connaissances concernant le continuum de la violence entre les sphères hors-ligne et en ligne et les structures de pouvoir permettant à ces violences de se perpétuer.
- Des idées, stratégies et actions pour contrer les violences en ligne basées sur le genre dans leur contexte social/national.



Activités et parcours d'apprentissage

> **Cette page est essentielle** à la bonne utilisation et compréhension de ce module. En suivant les parcours d'apprentissage, cela permet aux participant·e·s de mieux appréhender les sujets étudiés.

Parcours d'apprentissage

La manière d’utiliser ces activités, et de les combiner, va dépendre :

- De l’objectif de votre atelier (visez-vous la prise de conscience ou prévoyez-vous de proposer des stratégies pour répondre à la VBG en ligne ?)
- De vos participant·e·s (avez-vous affaire à des survivantes de la VBG en ligne ou à des personnes moins touchées ?) ;
- De votre propre expérience dans l'animation de ce type d'ateliers (avez-vous beaucoup d’expérience d’animation d’atelier de narration numérique ? Êtes-vous un·e formatrice·teur en sécurité numérique qui s’intéresse maintenant à la VBG en ligne ? ou un·e militant·e qui doit organiser un atelier sur la VBG en ligne dans le cadre de ses activités de campagne ?) ;
- Du temps dont vous disposez pour animer l’atelier.

Ces parcours d'apprentissage constituent des recommandations vous permettant de combiner et de mettre en relation les activités de ce module pour créer un atelier sur la VBG en ligne.

Nous vous recommandons de commencer par l’activité VBG en ligne ou pas ? **pour susciter la discussion**, faire ressortir les conceptions partagées sur la VBG en ligne et clarifier les concepts clés. Cette activité est particulièrement pertinente si votre atelier vise une prise de conscience générale.

Ensuite, en fonction du temps que vous avez et de votre contexte, vous pouvez présenter l'activité Déconstruire la VBG en ligne ou le Cercle de partage sur la VBG en ligne **pour approfondir la compréhension du groupe** en matière de VBG en ligne. Le Cercle de partage permettra de centrer la discussion sur l'expérience des participant·e·s tandis que Déconstruire la VBG en ligne est fondé sur des études de cas. Ces deux activités d'approfondissement nécessitent une bonne préparation car elles peuvent mettre les participant·e·s mal à l'aise et être une source d'angoisse.

L'activité du Cercle de partage requiert des animatrices·teurs de faire preuve de beaucoup de tact, de *care* et de respect. Cette activité n'est pas recommandée aux animatrices·teurs travaillant seul·e·s ni à celleux qui débutent dans l'animation de ce type d'ateliers.

Certaines activités tactiques sont conçues **pour élaborer des stratégies de riposte** à la VBG en ligne. Le Jeu Réapproprie-toi la technologie! porte sur les approches générales visant à lutter contre la VBG en ligne. Si vous avez peu de temps, l'activité tactique : Fais-en un mème! est plus courte et plus rapide. Cette activité est plus légère et peut donc se faire après une activité plus exigeante telle que le Cercle de partage sur la VBG en ligne. L'activité Planifier la riposte à la VBG en ligne vise à élaborer une stratégie de réponse plus complète à des incidents spécifiques.

L'activité Cartographie de la sécurité numérique peut être réalisée dans le cadre d'un atelier indépendant visant à aligner la lutte contre la VBG en ligne sur la Déclaration universelle des droits de l'homme.

Voici quelques combinaisons possibles :

Si vous disposez d’une demi-journée pour votre atelier, nous vous recommandons l’activité VBG en ligne ou pas ? suivie de Fais-en un mème!

Si votre atelier est axé sur l'élaboration de stratégies et que vous avez peu de temps, nous vous recommandons de vous lancer directement dans le Jeu Réapproprie-toi la technologie !.

Si votre atelier vise à apporter une réponse globale aux incidents de VBG en ligne, nous vous suggérons de faire l’activité Déconstruire la VBG en ligne, puis l'activité tactique : Planifier la riposte à la VBG en ligne.

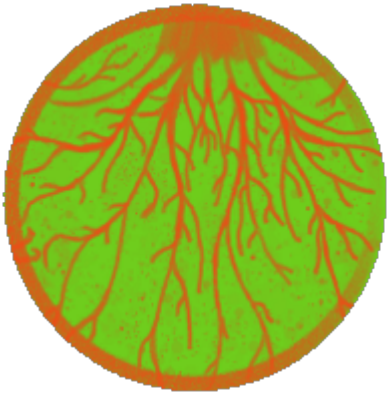
Activités d'apprentissage

Activités d’introduction



- VBG en ligne ou pas?

Activités d'approfondissement



- Déconstruire la VBG en ligne
- Cercle de partage sur la VBG en ligne

Activités tactiques



- Jeu Réapproprie-toi la technologie!
- Planifier la riposte à la VBG en ligne
- Fais-en un mème !
- Cartographie de la sécurité numérique

Ressources | Liens | Lectures

- La violence à l’égard des femmes (Réappropie-toi la technologie!)
- What is technology related VAW? [en anglais]
- Good questions on technology-related violence [en anglais]
- Cases on women’s experiences of technology-related VAW and their access to justice [en anglais]
- Infographic: Mapping technology-based violence against women - Take Back the Tech! top 8 findings [en anglais]
- TakeBacktheTech's Report Card on Social Media and VAW [en anglais]
- Internet Intermediaries and VAW[en anglais]
- The Vocabulary Primer What You Need for Talking about Sexual Assault and Harassment[en anglais]

VBG en ligne ou pas? [activité d'introduction]

Cette activité est conçue pour susciter le débat et la discussion ainsi que pour donner aux formatrices·teurs et animatrices·teurs l'occasion de préciser les concepts applicables au vécu des femmes et des personnes de la diversité sexuelle et de genre en matière de violence basée sur le genre (VBG) sur internet.

À propos de cette activité d'apprentissage

ativ-intro_FR.png
Image not found or type unknown

Cette activité est conçue pour susciter le débat et la discussion ainsi que pour donner aux formatrices·teurs et animatrices·teurs l'occasion de préciser les concepts applicables au vécu des femmes et des personnes de la diversité sexuelle et de genre en matière de violence basée sur le genre (VBG) sur internet. Il s'agit notamment de parler des formes les moins évidentes de violence en ligne et d’examiner les définitions qu’ont les participant·e·s de la VBG.

La méthodologie de l’activité consiste à présenter des exemples d’expériences vécues en ligne par des femmes et des personnes de la diversité sexuelle et de genre (prendre de préférence des exemples extrêmes pour provoquer le débat). Vous présenterez des mèmes (textuels, audios ou vidéos) et ferez réagir les participant·e·s à la violence basée (ou non) sur le genre. Vous demanderez ensuite aux participant·e·s de défendre leur point de vue initial à l'aide d'une série de questions.

Il est essentiel de concevoir cet atelier comme un espace où TOUTES les opinions et TOUS les points de vue sont autorisés (à condition de les exprimer conformément à des règles

éventuellement établies avant le début de l'exercice), sachant que ce qui se sera dit au sein de l'atelier devra rester confidentiel. Si les féministes expérimentées sont nombreuses au sein du groupe, n'hésitez pas à encourager les autres participant·e·s à jouer les avocats du diable, cela enrichira les discussions.

> **Conseil d'animation :** Avant le début de la discussion, il est préférable, si les conditions le permettent, de négocier et fixer des règles afin que le débat se déroule dans le respect mutuel et sans débordements.

Cette activité vous aidera à en savoir plus sur les niveaux de compréhension et d'appréciation des participant·e·s concernant les violences sexistes/genrées en ligne.

Objectifs d'apprentissage

- Analyser et comprendre les formes de VBG en ligne et leurs impacts sur les survivantes et leurs communautés.
- Analyser et comprendre le continuum de la violence entre les sphères hors-ligne et en ligne et les structures de pouvoir permettant à ces violences de se perpétuer.

À qui s'adresse cette activité ?

Dans l'idéal, cette activité s'adresse aux publics informés en matière de droits numériques et droits sexuels, ainsi qu'aux militant·e·s des droits humains.

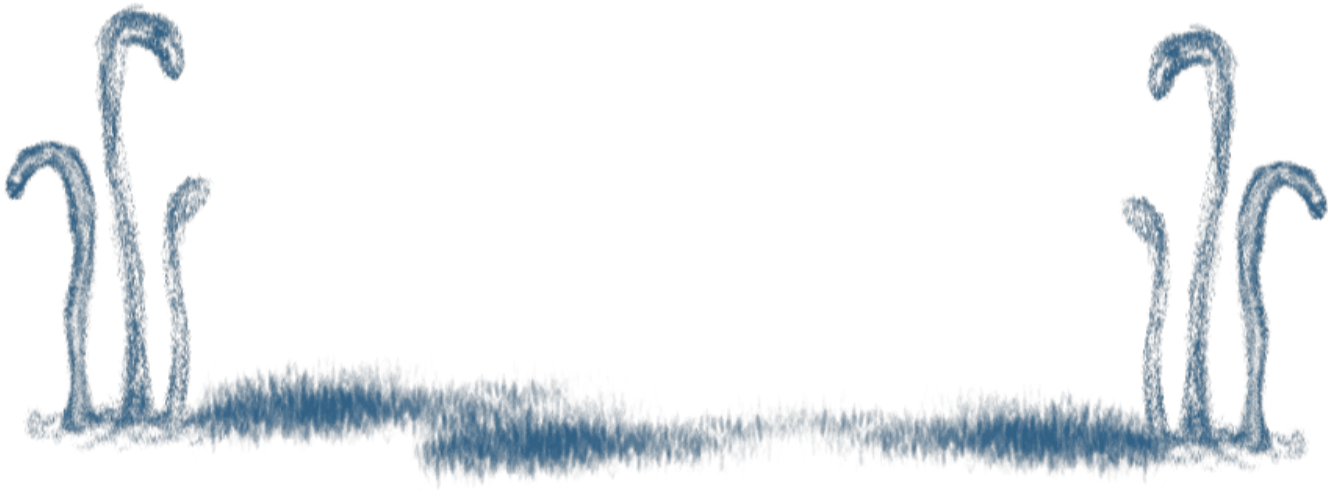
Temps requis

De 30 à 90 minutes selon le nombre d'exemples choisis

Matériel

1. Pancartes (format : moitié d'une feuille A4) indiquant « VBG en ligne » au recto et « Pas VBG en ligne » au verso. Prévoir une pancarte par participant·e.
2. Affiches/projecteur pour présenter les mèmes aux participant·e·s.

3. Exemples de mèmes disponibles ici.



Mécanique

Présentez un mème ou un exemple d'expérience vécue en ligne par des femmes ou des personnes de la diversité sexuelle et de genre.

> **Astuce :** Commencez par un cas flagrant de VBG en ligne puis passez à des exemples moins évidents.

Après chaque exemple, posez la question : « S’agit-il d’un cas de VBG en ligne ? »

Les participant·e·s répondront en soulevant leurs pancartes.

Une fois que tout le monde s’est prononcé, posez la question suivante : « Pourquoi estimez-vous qu’il s’agit (ou non) de VBG en ligne ? » Sollicitez un avis opposé et permettez au groupe de débattre et de s’interroger.

Si le groupe est globalement d’accord, approfondissez l’exemple à l’aide des questions suivantes :

- Qui est visé par ce mème ? Quel en sera l'impact sur les personnes visées ?

- Quelles sont les valeurs sous-entendues par ce mème ? Quel est le message que veut vraiment faire passer la personne à l'origine du mème (et celles qui le diffusent ou le « likent ») à propos des femmes, des personnes queer ou de la diversité sexuelle et de genre, et leurs communautés ?
- Ce mème exprime-t-il des valeurs en place dans vos communautés ? En quoi ?
- Si vous étiez tombé·e sur ce mème, comment auriez-vous réagi ? Quelle serait, selon vous, la bonne réaction ?

Faites une brève synthèse des débats avant de passer à l'exemple suivant.

Faites la synthèse de chaque exemple en :

- Résumant brièvement les discussions
- Qualifiant l'exemple ou rappelant les différentes descriptions qui en ont été données
- Mettant en évidence les stéréotypes genrés, préjugés sexistes et/ou la misogynie que reflète le mème

> **Remarque sur l'intersectionnalité :** Il est important de mettre l'accent sur la façon dont les femmes et les communautés/personnes de la diversité sexuelle et de genre pourraient être diversement atteintes par les messages/mèmes étudiés.

Il n'est pas indispensable de faire systématiquement la synthèse de chaque exemple ; si leur contenu est semblable, contentez-vous de relever cette similarité.

> **Conseil d'animation :** En tant que formatrice·teur ou animatrice·teur, il est important que vous ne preniez pas parti durant la discussion. Le fait de vous ranger d'un côté ou de l'autre serait le moyen le plus sûr d'entraver les débats.

Une fois l'exercice réalisé en intégralité, présentez une synthèse générale. Revenez sur les exemples les plus débattus, résumez le contenu des discussions et partagez ensuite vos propres pensées et opinions sur la question.

Points clés à souligner dans votre synthèse générale :

- Relation entre les valeurs de mise dans « la vraie vie » et la création de mèmes sexistes

- Structures de pouvoir, valeurs patriarcales, préjugés sexistes et bigoterie que reflètent les exemples étudiés
- Caractéristiques constitutives de la VBG
- Effets différenciés de la VBG sur les individus, femmes et personnes de la diversité sexuelle et de genre, et les communautés selon la position et les privilèges

Conseils pour la préparation de l’atelier

Vous devez décider dès le début si vous allez agir en tant que formatrice·teur (personne qui possède les connaissances et l'expérience et pouvant fournir des réponses) ou en tant qu’animatrice·teur (personne qui oriente les débats sans donner son propre avis). En effet, si vous endossiez les deux rôles à la fois, vous risqueriez d’entraver les débats et de compromettre l’espace sûr que vous devez aménager pour les participant·e·s. Si vous choisissez le rôle d’animatrice·teur, évitez d’indiquer les « bonnes réponses » à l’issue des discussions et donc de mettre les participant·e·s sur la défensive pour la suite. Si vous agissez en tant que formatrice·teur, abstenez-vous d’être trop péremptoire afin de ne pas intimider les participant·e·s.

Préparez également vos propres suppositions sur ce qu'est la VBG en ligne. Mettez vos connaissances à jour en consultant les Bonnes questions sur la violence liée à la technologie (en anglais).

> **Conseil d’animation :** Le but de cette activité n’est pas de présenter des exemples évidents de violence sexiste/genrée en ligne mais d’engager une discussion avec les participant·e·s afin de leur permettre d’identifier la violence en ligne avec toutes ses nuances et la distinguer de ce qui n’en est pas. Ne vous contentez donc pas de donner des exemples flagrants de violence sexiste et retenez plutôt des expériences couramment vécues sur internet par les femmes et les personnes de la diversité sexuelle et de genre.

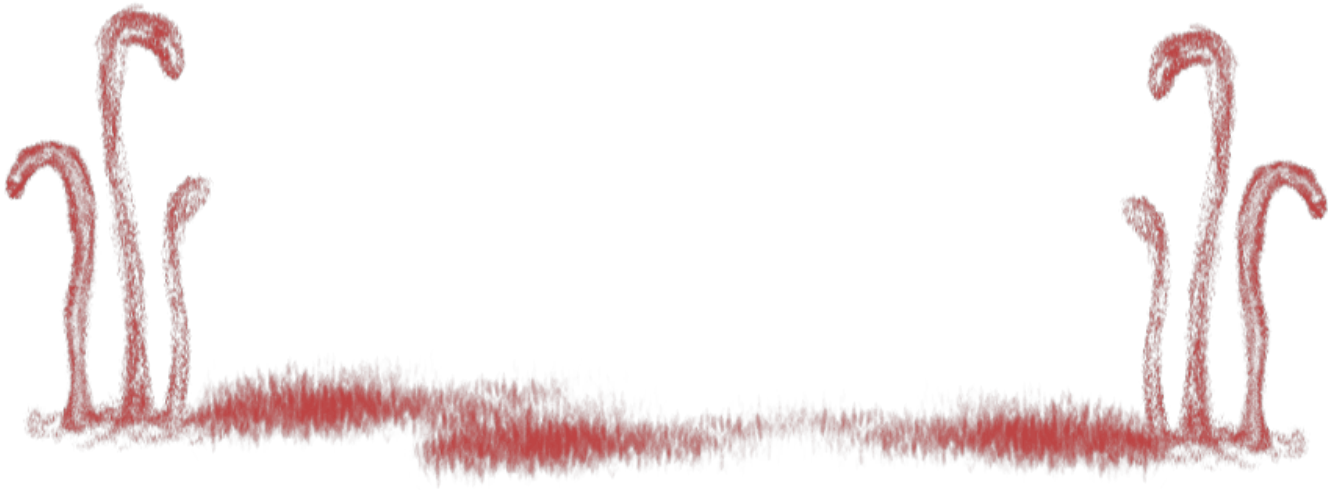
Vous trouverez ci-dessous des exemples de mèmes ; nous vous conseillons néanmoins d’utiliser de préférence des mèmes produits dans l’environnement des participant·e·s. Choisissez des séries d’exemples comprenant messages écrits, images, mèmes, etc. :

- misogynes, homophobes, transphobes

- reprochant leurs actions aux femmes et personnes/communautés de la diversité sexuelle et de genre
- attaquant nommément des femmes ou des personnes de la diversité sexuelle et de genre
- ouvertement violents et/ou appelant à la violence sexiste/genrée
- présentant les corps féminins ou queer comme des objets sexuels
- montrant des actions réalisées « dans la vraie vie » contre des femmes
- s'attaquant aux femmes et personnes de la diversité sexuelle et de genre sur la base de leur classe sociale

Le but ici est de ne pas choisir des exemples trop évidents mais de provoquer une discussion entre les participant·e·s.

Si vous avez le temps de préparer l'atelier avec les participant·e·s, demandez-leur s'iels connaissent des cas de cyber-harcèlement (dont iels n'auront pas été nécessairement victimes) et utilisez ces exemples.



Exemples de mèmes

Attention: Contenu raciste, sexiste, homophobe, transphobe et faisant l'apologie du viol.

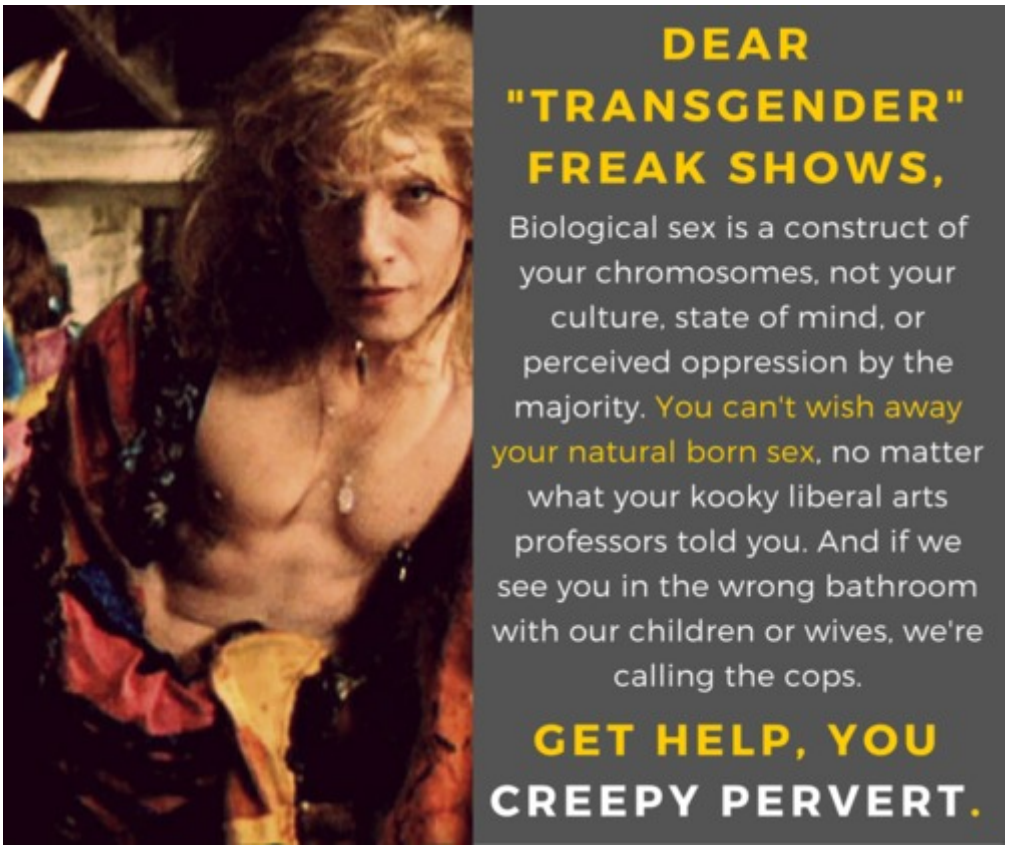
Conseil d’animation : Nous vous fournissons ci-dessous des exemples de mèmes mais nous vous conseillons de rechercher des exemples pertinents dans l’environnement et le contexte propres aux participant·e·s.

Remarque sur l’intersectionnalité : Choisissez des exemples de mèmes en tenant compte de la diversité en termes d’origines ethniques, classes sociales, religions, orientations sexuelles, identités sexuelles, etc.

Pour des **Exemples de mèmes en français, consultez ce document .odt.**







Facebook Didn't Actually Ban Rape Jokes

Sam Biddle
05/29/13 10:32AM Filed to: FACEBOOK

7.43K





Kim Davis était la greffière du comté du Kentucky, qui a refusé de délivrer des licences de mariage pour les couples de même sexe. Pour plus d'informations : https://en.wikipedia.org/wiki/Kim_Davis_(county_clerk)



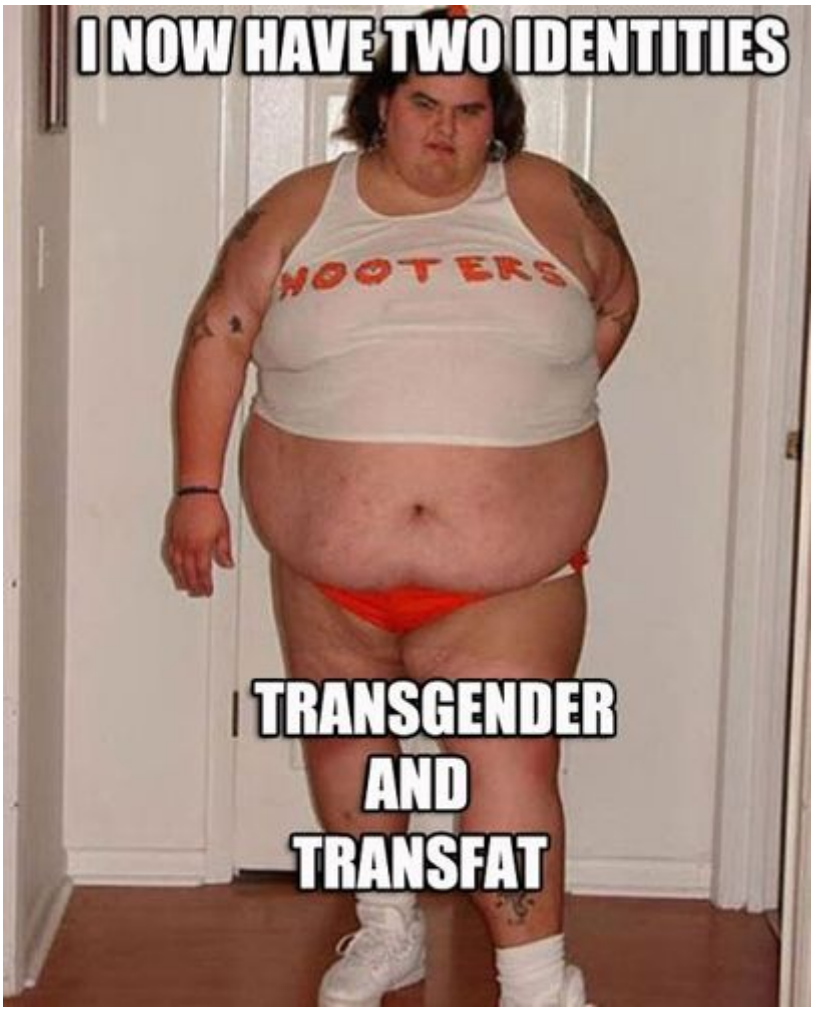


Lisa Biron est une avocate qui était membre de l'Alliance anti-gay "Defending Freedom", qui s'est révélé être pédophile. Pour plus d'informations : https://en.wikipedia.org/wiki/Lisa_Biron



See More Crazy Pictures & Videos on **Owned.com**

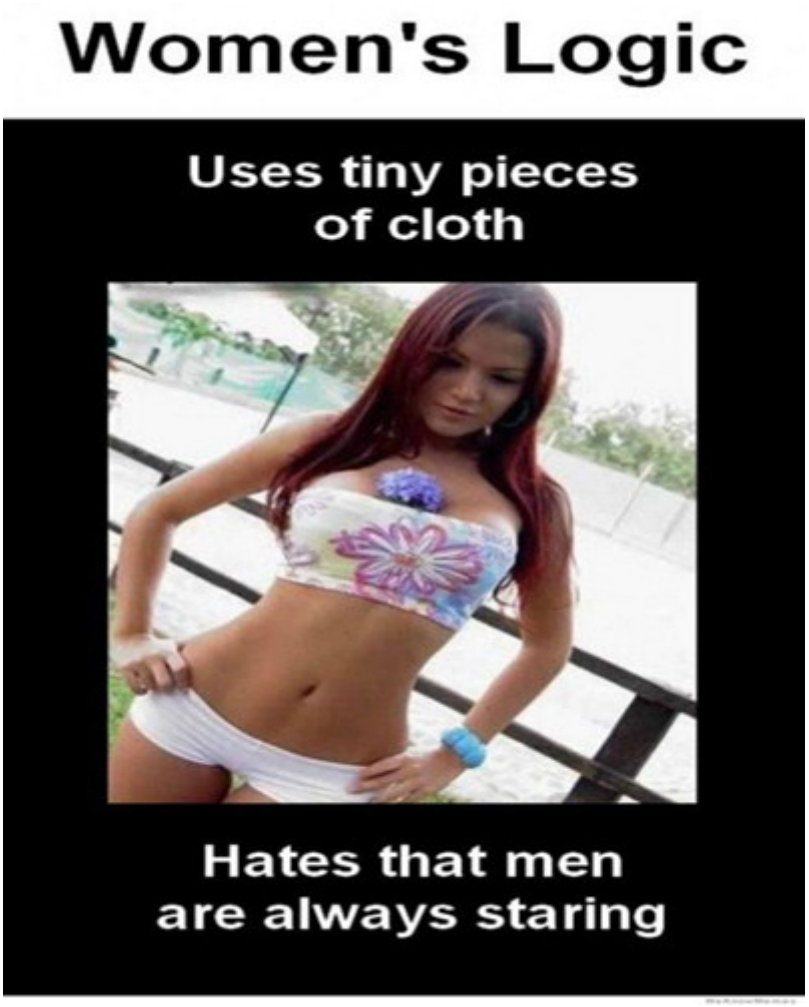


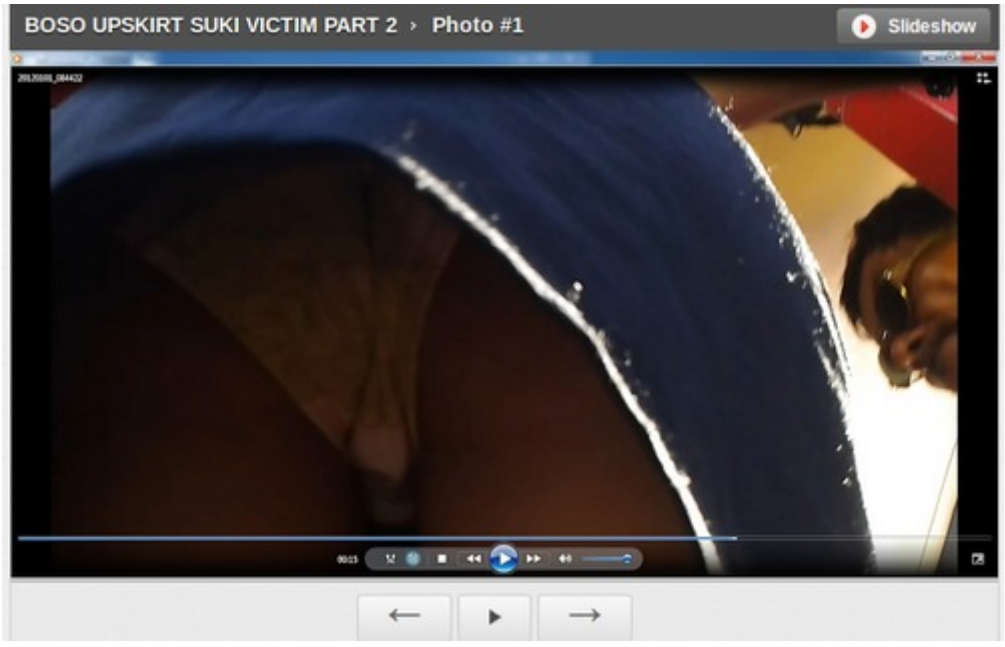

I NOW HAVE TWO IDENTITIES
HOOTERS
TRANSGENDER
AND
TRANSFAT


I'M NOT TRANSGENDER
I'M JUST TRANSFAT


TRANS MEN
ARE JUST BUTCH LESBIANS ASHAMED OF THEIR WOMANHOOD
quickmeme.com


WHY WOULD ANYONE CARE IF A MAN IS GAY?
ONE OF THE FAGGIEST THINGS YOU CAN DO IS WORRY ABOUT WHAT ANOTHER MAN DOES WITH HIS DICK

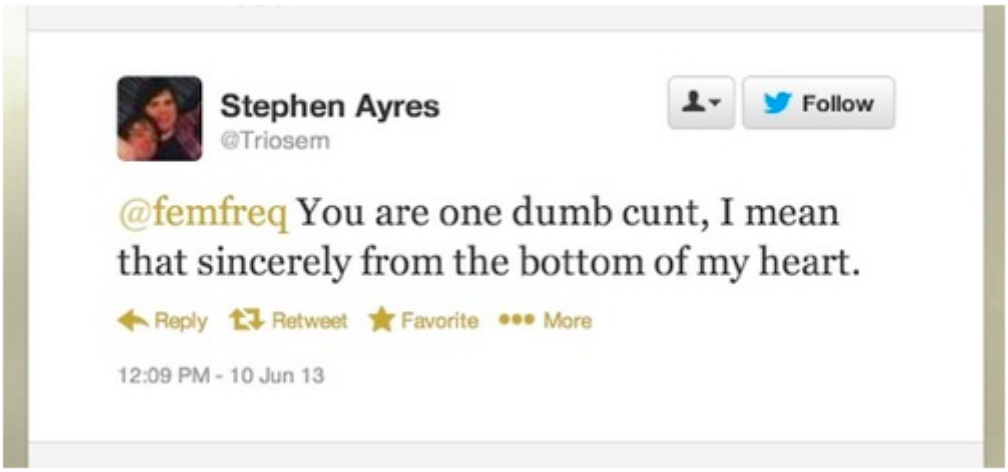




Lorsqu'une femme critique le manque de représentation des femmes dans les jeux vidéo, voici un échantillon des réactions qu'elle obtient :



3. @Triosem



5. @Jamie_Brereton

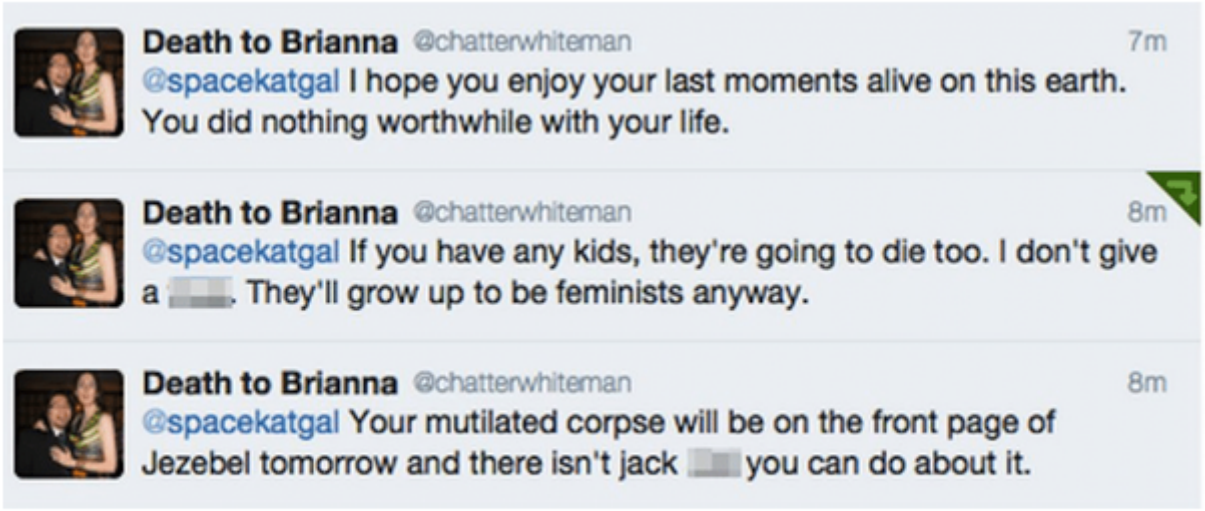


9. @NickFuckypu



15. @BEATandDELETE





A screenshot of some of vile Twitter threats sent to Rebecca Wu. (Twitter/via Business Insider)

Déconstruire la violence en ligne basée sur le genre [activité d'approfondissement]

Dans le cadre de cette activité, les participant·e·s analyseront en détail un cas précis de violence basée sur le genre (VBG) ou violence sexiste en ligne et en discuteront les différents aspects.

À propos de cette activité d’apprentissage

ativ_aprof_FR.png
Image not found or type unknown

Dans le cadre de cette activité, les participant·e·s analyseront en détail un cas précis de violence basée sur le genre (VBG) ou violence sexiste en ligne, et en discuteront les différents aspects.

Objectifs d'apprentissage

- Analyser et comprendre les formes de VBG en ligne et leurs impacts sur les survivantes et leurs communautés.
- Analyser et comprendre le continuum de la violence entre les sphères hors-ligne et en ligne et les structures de pouvoir permettant à ces violences de se perpétuer.
- Échanger des idées, stratégies et actions pour contrer les violences en ligne basées sur le genre dans le contexte social/national des participant·e·s.

À noter : l’objectif premier de cet atelier est d’analyser en détail un cas précis de VBG en ligne ; les actions à mener en riposte ne seront abordées que de façon subsidiaire.

> **Conseil *care* et bien-être :** Certain·e·s participant·e·s peuvent présenter une réaction de détresse comme des bouffées d’angoisse. Réservez cette activité aux groupes que vous connaissez et/ou dont vous avez gagné la confiance.

Pour animer cet atelier de façon aussi responsable que possible, n’oubliez jamais qu’il est possible que parmi les participant·e·s, certain·e·s aient vécu ce type de violence (voir plus loin : Apprenez à connaître vos participant·e·s), et portez toute votre attention à la façon dont iels réagissent.

Dites aux participant·e·s de ne pas hésiter à lever la main pour demander une pause s’iels en ressentent le besoin.

Il est conseillé de maîtriser les exercices de débriefing que l'on trouve par exemple dans la trousse d'urgence Capacitar.

À qui s'adresse cette activité ?

Personnes possédant différents niveaux d'expérience en matière de droits des femmes et de maîtrise des réseaux et technologies de la communication.

Préparez-vous, en fonction de l’expérience des participant·e·s en matière de violences sexistes/genrées en ligne, à expliciter les notions de « réseau social » vs « Internet », et éventuellement à décrire la législation nationale applicable en la matière.

Temps requis

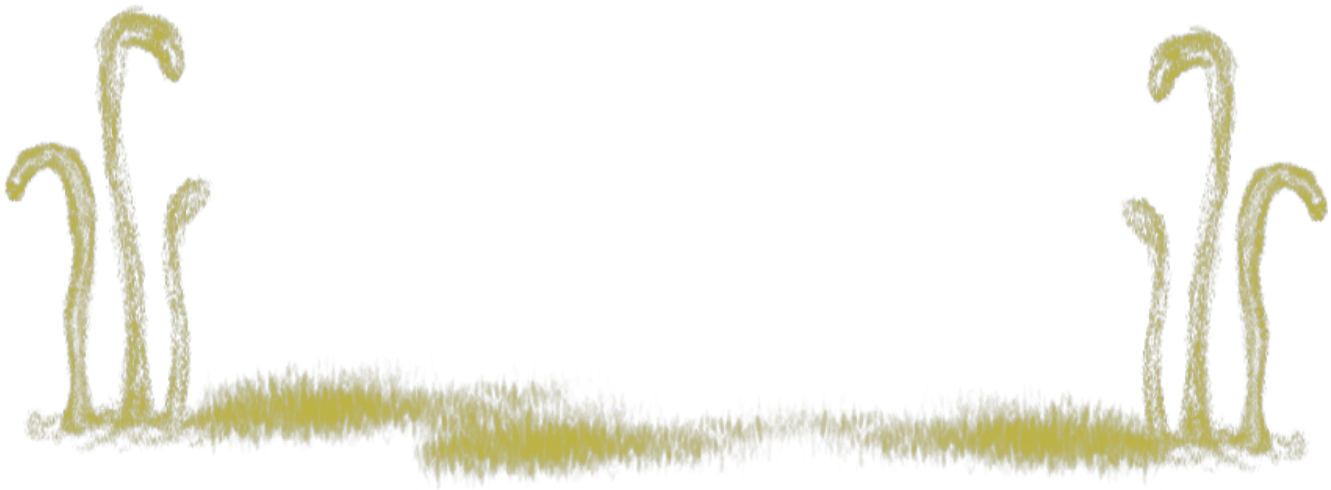
Environ 2 heures par cas étudié

Matériel

- Tableau à feuilles mobiles/tableau blanc
- Marqueurs

- Fiches pour noter les aspects saillants de l’affaire étudiée et les réponses des participant·e·s

Vous pouvez également projeter une présentation résumant les cas étudiés et les questions posées.



Mécanique

Commencez par une présentation de l’affaire à déconstruire puis notez-en les détails ci-après sur des fiches individuelles que vous placarderez au mur (si vous avez préparé une présentation, utilisez les puces pour les organiser de façon claire et visible) :

- Nom de la survivante + genre + classe sociale + couleur de peau/origine ethnique + niveau d'éducation + tout autre marqueur social
- Pays de résidence de la survivante + législation en vigueur
- Plateforme/réseau social concerné
- Sur quelle plateforme l’agression a-t-elle débuté ? Où s’est-elle propagée et perpétuée ?
- Si possible, identité du premier agresseur + tous détails utiles à la compréhension de l’affaire
- Si l’identité du/des agresseur(s) reste inconnue, indiquez les informations disponibles les concernant : identifiant, pseudo, etc.

- Lien unissant éventuellement la survivante et l'agresseur

Ouvrez ensuite le débat en posant les questions suivantes :

- Quelqu’un d’autre que la personne à l’origine de l’agression peut-il en être tenu pour responsable ?
- La survivante fait-elle partie d’une minorité/communauté ? Laquelle ? Comment cette communauté aurait-elle pu/dû réagir/riposter ?
- Comment la survivante aurait-elle éventuellement pu réagir/riposter ?
- À votre avis, comment a-t-elle été affectée ?

Notez chaque réponse sur une fiche individuelle et placardez les fiches au mur.

Révélez maintenant tous les autres détails de l’affaire et notez ceux que les participant·e·s avaient déjà devinés. Complétez les fiches par les réponses aux questions suivantes :

- Comment l'affaire a-t-elle dégénéré ? Dans quels espaces la violence s’est-elle propagée et perpétuée ?
- Comment l'affaire a-t-elle éventuellement envahi la sphère hors-ligne de la vie de la victime ?
- Comment la communauté concernée a-t-elle réagi/riposté ?
- Dans quels autres espaces la première agression a-t-elle pu dégénérer ? Quels autres espaces ont favorisé l’aggravation de la première agression ?
- Quelqu’un d’autre a-t-il été impliqué ? Qui ?

Ouvrez à nouveau la discussion autour des questions suivantes :

- De quels recours possibles les survivantes disposent-elles ?
- Existe-t-il des lois nationales pour les protéger ? Lesquelles ?
- Quelles répercussions l’affaire pourrait-elle avoir selon le pays concerné, les origines ethniques, la classe sociale et les activités de la survivante ?
- Que risque(nt) le ou les auteur(s) de la première agression ? Qui doit agir en ce sens ?
- Que risquent les agresseurs secondaires, y compris ceux qui ont perpétué et aggravé l'agression ?
- Quelle est la responsabilité des propriétaires et administrateurs de la plateforme concernée ?

- Qui d'autre porte une responsabilité ? Quelle est sa/leur responsabilité ?
- Quelle pourrait être la riposte des mouvements de défense des droits des femmes ?

Notez les réponses des participant·e·s à chaque question sur des fiches individuelles et placardez-les au mur.

En fin de session, la galerie de fiches sur le mur permettra de visualiser les différents aspects de l'affaire de violence sexiste/genrée en ligne étudiée.

Pour résumer, insistez sur ce qui suit :

- Lien et continuum entre la VBG en ligne et la VBG hors-ligne
- Complexité de la VBG en ligne : parties impliquées (côté survivante et côté agresseur)
- Systèmes et structures favorisant la VBG en ligne vs systèmes et structures pouvant aider à la contrer ou à l'atténuer

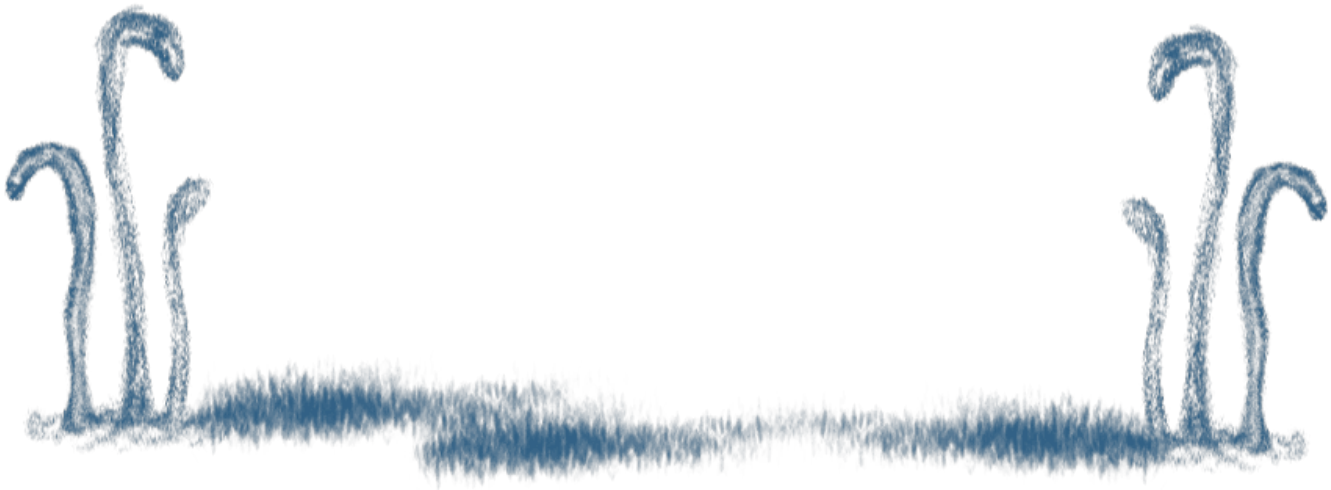
Conseils pour la préparation de l'atelier

Afin de réaliser une étude de cas pertinente qui encouragera la compréhension de la complexité de la VBG en ligne et le débat, choisissez une affaire susceptible de trouver un écho chez les participant·e·s ; vous devez donc savoir d'où iels viennent et quelles sont leurs préoccupations [Voir : Apprendre à connaître vos participant·e·s.]

L'exemple ci-dessous vous aidera à articuler le déroulé de l'étude de cas. Vous y trouverez une présentation initiale de l'affaire à déconstruire et ses étapes.

Si vous voulez créer votre propre étude de cas :

- Faites exister la survivante, expliquez d'où elle vient, décrivez son environnement, etc.
- Indiquez précisément où et comment le cas de violence sexiste/genrée en ligne a débuté et où et comment elle s'est perpétuée et aggravée
- Envisagez toutes les répercussions de l'agression : dans le monde réel/virtuel, sur la survivante, sa communauté/famille/ami·e·s, sur son bien-être, sa sécurité en ligne et sa sécurité physique
- Tenez-vous-en à la description des actes des agresseurs, écartez la question de leurs motivations.



Études de cas

Le cas de Selena

Présentation initiale

Selena en est à sa dernière année d'étude au collège. Elle étudie à Manille, aux Philippines, mais dès qu'elle en a l'occasion, elle retourne dans sa ville Angeles pour voir ses parents et ses jeunes soeurs et frères. Elle travaille comme barista dans un petit café pour subvenir à ses besoins et payer ses études.

Un jour, lorsqu'elle va visiter ses parents, ces derniers sont fâché·e·s contre elle. Iels l'accusent d'abuser de sa liberté en habitant à Manille et d'utiliser son corps et sa beauté pour rencontrer des hommes étrangers. Iels la blâment, lui font du slut-shaming et la menacent de ne plus la supporter. Ses parents lui demandent d'arrêter de fréquenter en ligne des hommes étrangers car cela leur cause des problèmes.

Selena n'utilise aucune application de rencontre : elle est trop occupée avec l'école et le travail. Sans compter qu'elle a déjà un copain.

Après plusieurs heures où ses parents lui crient dessus, elle comprend finalement ce qui s'est passé :

La veille, Heinz, un Allemand, est venu chez ses parents et a demandé à voir Selena. Il avait avec lui une copie de leur conversation et des photos qu'elle lui avait partagées. Les conversations avaient eu lieu dans une application de rencontre et sur Whatsapp. Il a sous-entendu qu'elle et lui avaient fait du cybersexe. Apparemment, il aurait envoyé de l'argent à Selena afin qu'elle puisse faire une demande de visa et qu'elle le visite en Allemagne. N'ayant pas obtenu de visa, Heinz lui avait envoyé de l'argent à nouveau pour qu'elle achète un billet d'avion et qu'iels se rencontrent à Bangkok. Là-bas, iels auraient pu être ensemble sans que ses parents conservateurs ne les surveillent. Elle n'est jamais venue. Heinz a essayé de la contacter mais elle n'était plus joignable. Il a donc décidé d'aller voir chez ses parents. Ces derniers ont refusé de le laisser entrer et menacé d'appeler les autorités s'il continuait d'insister pour voir Selena.

Heinz a fini par quitter, en colère.

Le tout sonne comme une histoire d'arnaque qui a mal viré.

Le problème : Selena n'était au courant de rien. Elle n'a jamais parlé avec un Heinz. Elle n'a reçu aucun argent de sa part. Elle n'est pas dans une relation à distance avec quiconque.

On dirait bien que les photos de Selena et son identité ont été utilisées pour arnaquer Heinz. Une histoire de catfishing.

(Le catfishing c'est lorsqu'une personne usurpe les photos et l'identité d'une autre pour en créer des comptes en ligne et arnaquer d'autres personnes. Parfois, le vrai nom de la personne est utilisé dans les faux comptes, mais parfois les arnaqueurs utilisent aussi des faux noms.)

Escalade

Suite à l'incident, Selena a supprimé toutes ses photos de tous ses comptes de réseaux sociaux. Elle a envoyé un message à l'application de rencontre et à Whatsapp pour les avertir du faux compte qui utilise son identité et ses photos et qui a servi à arnaquer un utilisateur Allemand. Selena et sa famille n'entendent plus parler de Heinz. Il semble avoir quitté Angeles suite à sa visite insistante.

Un jour, à l'école, des camarades de classe commencent à lui crier dessus, à la traiter de salope et d'arnaqueuse. On lui dit qu'elle devrait avoir honte d'avoir utilisé sa beauté de cette façon. Une amie de Selena lui montre une page Facebook qui s'appelle « Selena est une salope arnaqueuse ». Sur la page, Heinz partage ce que « Selena » lui a fait – avec des captures d'écran de leurs

conversations, ses photos et même des audios de leurs séances de cybersexe.

La page est maintenant populaire et reçoit beaucoup de "Likes".

Qu’est-ce que Selena peut faire?

Le cas de Dewi

Présentation initiale

Dewi habite à Jakarta en Indonésie. Femme trans dans la trentaine, elle travaille dans un centre d’appels pour une multinationale spécialisée en vente au détail. Avec deux très bonnes amies, Citra et Indah, elles viennent de créer une petite organisation pour promouvoir l’égalité des droits pour les personnes de la diversité sexuelle et de genre en Indonésie. (En Indonésie, on parle du SOGIE Equality Bill - Sexual Orientation and Gender Identity Expression.)

Depuis qu’elles ont commencé leur organisation, elles ont été invitées dans plusieurs événements concernant les droits LGBTQIA+ et elles ont participé à plusieurs manifestations. Dans les nouvelles locales, on a même pu voir Dewi se prononcer contre la masculinité toxique et le fondamentalisme religieux.

Un jour, alors que Dewi se prépare à aller travailler, elle reçoit un message sur Facebook : « Tu m’as rendu si heureux hier soir. Veux-tu encore me rendre heureux ce soir? ». C’est envoyé par un compte nommé Mus. Elle se dit que c’est une erreur sur la personne, alors elle lui répond : « Je crois que vous vous trompez de personne. ».

Mus lui répond : « Je m’adresse bien à toi, Dewi. J’ai vu tes photos et je veux te voir en personne. Pour que tu puisses me rendre heureux encore. »

Alarmée que ce Mus connaisse son prénom, elle lui répond : « Je ne vous connais pas, s’il vous plaît, arrêtez. » Puis, elle le bloque.

Elle raconte ce qui s’est passé à Citra et Indah. Elles se disent que ce doit être quelqu’un qui a vu une photo de Dewi dans les événements publics auxquels elle a participé. La personne a sûrement juste eu le béguin pour Dewi. Après tout, c’est quand même flatteur.

Puis, elle commence à recevoir beaucoup de messages similaires sur Facebook. Les messages sont de plus en plus vulgaires et explicites. Elle reçoit également beaucoup de demandes d'amitié. Elle décide de les bloquer et essaie de les ignorer.

Elle garde au courant ses deux amies. Celles-ci commencent à s'inquiéter pour Dewi.

Pour essayer de comprendre d'où vient le harcèlement vécu par Dewi, Citra fait une recherche sur Google avec son nom. Elles trouvent alors des photos modifiées avec le visage de Dewi collé sur des corps nus de femmes trans. Les images sont identifiées au nom de Dewi et sont publiées sur des sites amateurs pornographiques.

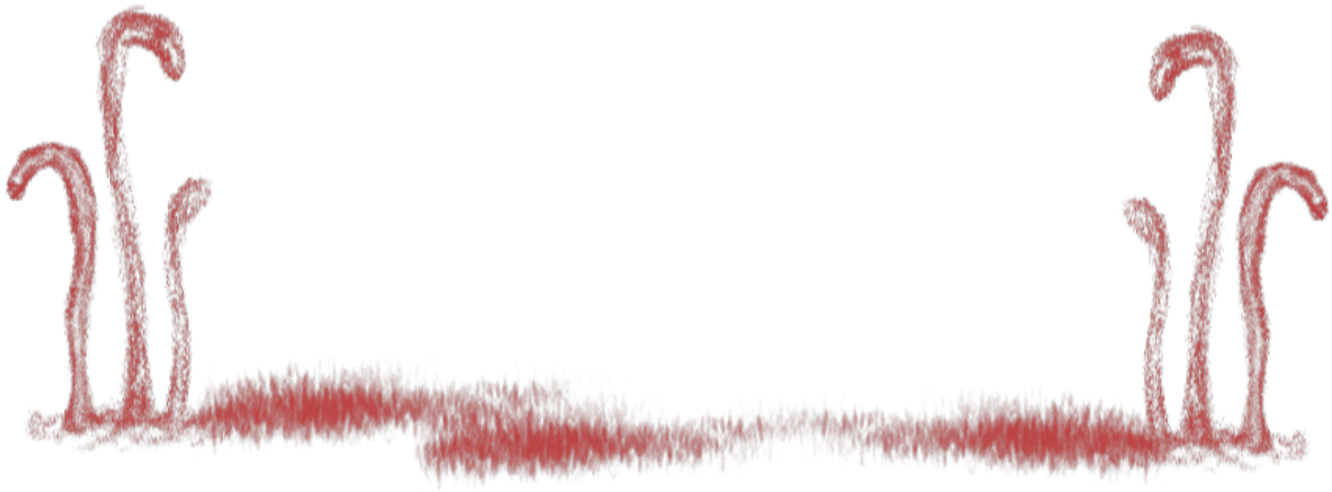
Elles s'empressent alors à écrire aux différents sites web concernés pour que les images et le nom de Dewi soient retirés. Elles ont espoir que cela mette fin au harcèlement.

Escalade

Un jour, le patron de Dewi demande à la rencontrer. Il lui montre des tweets envoyés à la compagnie. On peut y voir les images photoshoppées accompagnées de ce texte : « C'est à ça que ressemblent vos employés? Votre compagnie n'a aucune morale? Vous devez LE renvoyer! »

Son patron lui dit que le compte Twitter de la compagnie a été bombardé par ces messages qui viennent de plusieurs comptes différents.

Qu'est-ce que Dewi peut faire?



Cercle de partage sur la VBG en ligne [activité d'approfondissement]

Cette activité permet aux participant·e·s de réfléchir et d’échanger sur leurs expériences de violences en ligne basée sur le genre (VBG en ligne).

À propos de cette activité d'apprentissage

ativ_aprof_FR.png
Image not found or type unknown

Cette activité permet aux participant·e·s de réfléchir et d’échanger sur leurs expériences de violences en ligne basée sur le genre (VBG en ligne).

L’aménagement d’un espace sûr est le principal prérequis pour cette activité. Il faut également prévoir un moment de calme pour que les participant·e·s puissent réfléchir.

Cette activité se déroule en deux étapes :

- Le temps de réflexion – où chaque participant·e a le temps d’articuler et d’écrire son histoire en répondant à une série de questions-guides.
- Le cercle de partage – où les participant·e·s partagent leur histoire avec le groupe.

> Il est important de mentionner que ce Cercle de partage n’est pas destiné à des fins thérapeutiques. Bien sûr, le fait de raconter notre histoire, même de façon anonyme, a des

effets thérapeutiques. Toutefois, il est important de préciser que ce n’est pas le but du Cercle de partage. Si vous savez que vous animez un groupe qui a subi des violences genrées/sexistes en ligne, et particulièrement si ces expériences sont récentes, vous devez vous assurer qu’une personne de l’équipe d’animation puisse offrir du soutien thérapeutique/psychologique. Sautez cette activité si vous doutez que vous puissiez bien soutenir des participant·e·s qui vivraient une re-traumatisation.

Objectifs d’apprentissage

- Analyser et comprendre les formes de VBG en ligne et leurs impacts sur les survivantes et leurs communautés.
- Analyser et comprendre le continuum de la violence entre les sphères hors-ligne et en ligne et les structures de pouvoir permettant à ces violences de se perpétuer.

À qui s’adresse cette activité ?

Cette activité s’adresse aux personnes ayant différents niveaux de compréhension et d’expérience quant aux violences en ligne basées sur le genre.

Avant de faire cette activité, il est important de savoir si des participant·e·s ont des expériences récentes de violences genrées/sexistes en ligne, puisque l’activité pourrait les bouleverser. Avant de choisir cette activité, il est important de connaître vos participant·e·s et de vous connaître en tant que personne formatrice/animatrice.

En tant que personne formatrice/animatrice, il est également important d’être honnête avec vous-même sur ce que vous pouvez et ne pouvez pas gérer. Cette activité n’est PAS recommandée dans les situations suivantes :

- Si vous n’avez pas établi un lien de confiance avec vos participant·e·s et au sein du groupe.
- Si vous n’avez pas eu le temps de connaître vos participant·e·s avant l’atelier.
- Si vous n’avez pas d’expérience dans l’animation de discussions difficiles.

Selon les personnes ayant déjà animé ces Cercles de partage, il est préférable d’avoir deux personnes pour animer cette activité.

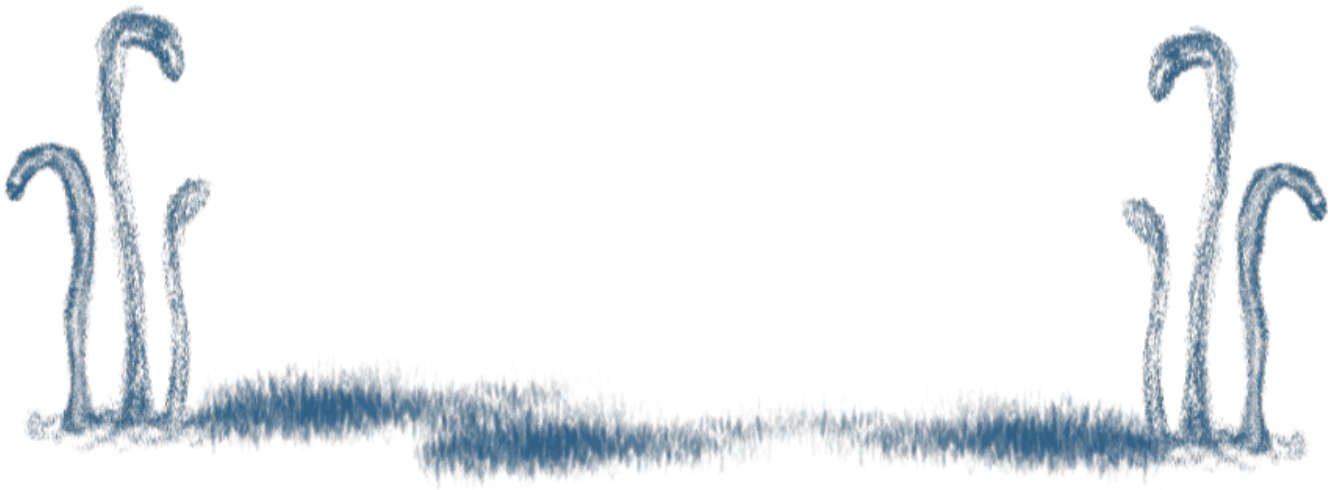
Temps requis

En prenant en compte que chaque participant·e aura besoin d’environ 5 minutes pour raconter son histoire, et qu’environ 30 minutes sont nécessaires pour le temps de réflexion, en ajoutant une certaine marge de manœuvre pour donner les instructions : vous aurez besoin de **1h40 minimum** pour cette activité (avec un groupe standard de 12 personnes).

Ce temps suggéré n’inclut pas des activités de *care* et bien-être (pour soutenir les participant·e·s en cas de re-traumatisation, par exemple) ni les temps de pause lorsque nécessaires. Pour un groupe de taille standard, il serait idéal de prendre une demi-journée (4 heures) et cela serait suffisant pour inclure des pauses et activités de bien-être.

Matériel

- Les questions-guides écrites
- Un espace pour que les gens puissent réfléchir
- De l’espace pour former un grand cercle au centre de la pièce pour le moment de partage



Mécanique

Cette activité se déroule en deux étapes :

- **Le temps de réflexion** – où chaque participant·e a le temps d'articuler et d'écrire son histoire en répondant à une série de questions-guides.
- **Le cercle de partage** – où les participant·e·s partagent leur histoire avec le groupe.

Pendant le temps de réflexion, les participant·e·s ont 30 minutes pour réfléchir à un exemple réel de violence en ligne basée sur le genre. Iels peuvent choisir de raconter leur propre expérience ou celle d'une autre personne. Il est important que tout le monde anonymise son histoire, même lorsqu'on décide de raconter sa propre histoire. Chaque personne ne peut raconter qu'une seule histoire.

Pour faciliter leur réflexion et écrire leur histoire, les participant·e·s peuvent utiliser les questions-guides suivantes :

- Qui est la personne survivante? Qui étai(en)t la (ou les) personne(s) agresseure(s)? Qui d'autre est impliqué dans l'histoire?
- Que s'est-il passé? Où cela s'est-il déroulé? Quel genre de violence a été commise?
- Quel ont été les impacts de ces violences? Comment la survivante a-t-elle réagi? Qu'est-ce qu'elle craignait le plus? Est-ce que la situation a escaladé ou s'est empirée? Si oui, comment?
- Quel genre de soutien la survivante a-t-elle reçu? Qui a été en mesure de lui apporter du soutien?
- Quelles actions ont été prises par la survivante et son groupe de soutien? Comment l'histoire s'est-elle résolue?
- Comment se porte la personne survivante à présent? Comment se sent-elle maintenant par rapport à ce qu'elle a vécu? Quelles sont les leçons qu'elle a pu tirer de cette expérience?
- Quel rôle a joué la technologie dans cette histoire? Comment a-t-elle influencé la violence et son impact? Comment la technologie a pu aider la survivante ou son groupe de soutien?

Conseil d’animation : Ce sont des questions-guides, et donc les participant·e·s n’ont pas à répondre à chacune d’entre elle. Elles sont là pour les aider à exprimer leur histoire.

Anonymiser les histoires

Les participant·e·s sont encouragé·e·s à anonymiser leur histoire, même quand c’est leur propre histoire. Voici comment :

- En donnant un pseudonyme à la personne survivante. Le pseudonyme ne devrait pas ressembler à leur nom.
- En situant l’histoire dans un lieu plus général. Lorsque des éléments contextuels permettraient d’identifier la survivante en fonction de son lieu d’origine, il vaut mieux donner une localisation plus large. Dire qu’une personne vient de Petaling Jaya en Malaisie, ce n’est pas comme dire qu’elle vit à Kuala Lumpur ou tout simplement en Malaisie.
- En décrivant la survivante de façon générale (tenez-vous-en aux marqueurs généraux comme le genre, la sexualité, le pays, la religion, l’ethnicité ou la classe sociale), mais en donnant beaucoup de détails sur l’expérience de violence en ligne basée sur le genre (en parlant des plateformes et espaces où la violence a eu lieu, de leur expérience, de comment cela s’est intensifié, de l’impact sur elleux-mêmes).

Lorsque tout le monde a pu écrire son histoire, rassemblez-les en cercle.

Présentez les règles du Cercle de partage. Il est bien d’avoir ces règles écrites à un endroit bien visible et de les répéter au groupe.

- Ce qui est dit dans le Cercle de partage ne sort pas du cercle sans le consentement explicite des participant·e·s du cercle.
- Personne ne peut invalider les expériences partagées au sein du cercle. La sévérité des violences vécues n’est pas une compétition. Ne demandez pas les détails sensibles ou graphiques d’une histoire.
- Les personnes qui écoutent peuvent poser des questions de clarification mais pas des questions intrusives. Ne posez pas de questions comme « pourquoi…? », mais plutôt des questions comme « comment…? » ou « qu’est-ce que…? ».

- Une personne qui raconte son histoire ne doit jamais être interrompue. Soyez profondément à l'écoute.

L'objectif est de créer un espace sûr pour que les gens puissent raconter leur histoire.

Une fois les règles présentées, rappelez que personne n'est obligé·e de raconter son histoire. Ouvrez le cercle de partage.

> **Conseil care et bien-être :** Pensez à des façons d'honorer les histoires racontées quand vous ouvrez et fermez le cercle de partage. Voici quelques suggestions :

- Commencez et terminez avec un exercice de respiration.
- Préparez un bol rempli de pierres (ou de coquillages) dans lequel les participant·e·s peuvent en prendre une et la tenir pendant le cercle. En terminant le cercle de partage, invitez les gens à remettre les pierres/coquillages dans le bol.

Puis, lorsque les histoires ont été racontées, fermez le cercle. Pour ce faire, faites quelque chose pour souligner les histoires partagées et la force des participant·e·s.

Tout dépendant du type de participant·e·s, et selon votre préférence, vous pouvez :

- Faire des exercices de respiration en groupe.
- Demander au groupe de parcourir la pièce pour remercier les autres participant·e·s de leur partage.
- Faire brûler de l'encens et le faire circuler pour nettoyer l'énergie de la salle.
- Mettre de la musique pour danser.
- Lire un poème qui parle de l'importance d'honorer nos histoires. Nous utilisons généralement une citation d'Alice Walker pour terminer nos cercles de partage d'histoires numériques. Donner une chandelle à chaque personne, puis chacun·e son tour peut l'allumer à partir d'une chandelle centrale.

> **Remarque :** Il est primordial d'accorder une pause pour que les participant·e·s puissent décompresser avant de revenir sur l'activité.

Puis, la personne formatrice/animatrice résume les histoires en se basant sur les thèmes suivants :

- Quelles formes de cyberviolence basée sur le genre ont été racontées?
- Où ces violences ont-elles eu lieu? À partir de cette question, présentez les liens entre les sphères en ligne et hors ligne et comment ces sphères s'influencent.
- Qui étai(en)t la (ou les) personnes abuseure(s) les plus récurrente(s)?
- Quel était l'impact de la violence en ligne basée sur le genre, spécifiquement sur la sphère hors ligne?
- Les survivantes ont dû faire face à quels enjeux lorsqu'elles tentaient de mettre fin à la cyberviolence?
- Comment les enjeux intersectionnels affectent l'expérience de la violence? Par exemple, en ce qui a trait aux types spécifiques d'agression, au rôle de la culture/religion et des normes, à l'invisibilité, aux obstacles pour obtenir du soutien ou accéder à la justice.

Conseils pour la préparation de l'atelier

Cette activité n'est pas faite pour n'importe quelle personne animatrice/formatrice ou n'importe quel·le·s participant·e·s.

Si vous doutez de vos capacités à gérer et intervenir dans ce genre de cercle, il vaut mieux choisir une autre activité d'apprentissage. La capacité à reconnaître vos limites en tant que personne formatrice/animatrice ne vous rendra que meilleure dans ce rôle! En plus de créer des espaces sûrs pour la formation.

Cette activité nécessite aussi une grande confiance avec les participant·e·s. Pour cela, iels doivent être préparé·e·s mentalement et émotionnellement. Il n'est donc pas recommandé de l'utiliser en guise d'introduction, et particulièrement si les participant·e·s n'y sont pas préparé·e·s.

Voici quelques lignes directrices à suivre, si vous choisissez d'utiliser cette activité d'apprentissage :

- Pendant le Cercle de partage, laissez les gens raconter leur histoire à leur façon. Ne les poussez pas à aller plus vite. Ne corrigez pas leur grammaire. Ne les interrompez pas.
- N'obligez personne à raconter une histoire. Pour certaines personnes, le seul fait d'écrire leur histoire leur suffit amplement. Ce n'est pas obligatoire, mais encouragez-les quand même à raconter leur histoire.

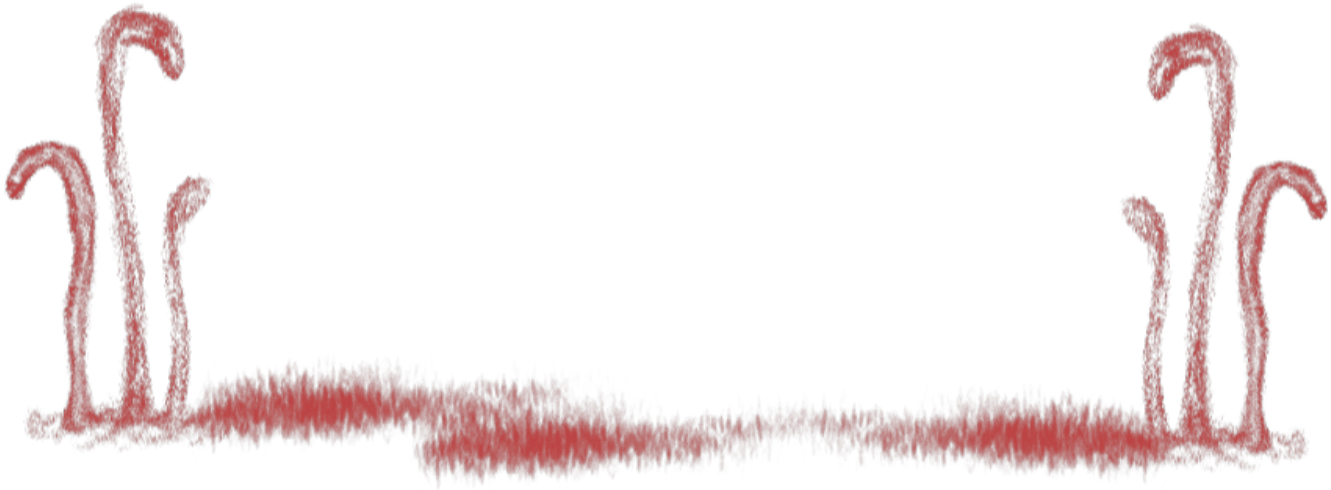
- Si une personne vit un déclencheur, prenez une pause. Ne les forcez pas à poursuivre leur histoire.
- Rappelez aux participant·e·s, et à vous-même, que la guérison est un processus, et que raconter son histoire et être entendu·e, c'est une étape vers la fin du cycle de la violence.
- Idéalement, il vaut mieux animer cette activité en duo. En co-animant, il est plus facile de bien aménager et gérer cet espace de partage.

Lisez la section sur la gestion des situations émotionnelles dans le Guide de formation à la sécurité globale (en anglais).

> **Conseil d'animation** : Comment bien gérer le temps tout en respectant les personnes qui racontent leur histoire? Souvenez-vous que cette activité sert à ouvrir un espace de partage où les participant·e·s peuvent réfléchir à leurs expériences de cyberviolences genrées/sexistes afin d'approfondir leur compréhension de l'enjeu. Vous serez tenté·e de donner plus de 5 minutes par personne, mais il vous faudra déterminer une limite de temps qui permettra à tout le monde de raconter son histoire (si désiré). Cela donnera aussi du temps aux participant·e·s afin de réfléchir et réagir aux histoires des autres. C'est pourquoi gérer le temps est essentiel. Il est important d'expliquer au groupe pourquoi vous comptez le temps.

Il existe plusieurs tactiques pour le rappeler gentiment aux gens. En voici quelques-unes :

- Préparez des cartes ou des tableaux que vous pouvez utiliser pour leur signaler le temps qu'il leur reste.
- Désigner une personne gardienne du temps, afin que ce soit une tâche partagée entre les participant·e·s.
- Attendre le moment de pause dans leur récit pour leur rappeler le temps qu'il leur reste.



Le jeu Réapproprie-toi la technologie! [activité tactique]

Ce jeu de rôle a été développé dans le but d’aider les participant·e·s à choisir comme agir face à des scénarios locaux de violence en ligne basée sur le genre (VBG). Chaque partie se penche sur un scénario spécifique de VBG en ligne.

À propos de cette activité d’apprentissage

activ_tact_FR.png
image not found or type unknown

Ce jeu de rôle a été développé dans le but d’aider les participant·e·s à choisir comme agir face à des scénarios locaux de violence en ligne basée sur le genre (VBG). Chaque partie se penche sur un scénario spécifique de VBG en ligne.

On peut choisir parmi plusieurs Scénarios ou en créer un soi-même :

- Victime de chantage par son ex
- Victime d’un troll sur Twitter
- Comptes falsifiés sur Facebook
- Imposteur porno
- De la désinformation au discrédit
- Regarder et attendre

Pour jouer, il faut une personne **Animatrice du jeu** et trois équipes :

- L'**Équipe Survivante A** et l'**Équipe Survivante B**. Chaque équipe est composée de la Survivante du scénario de VBG en ligne, et de quatre Conseillères : juridique, solidarité, communications, compétences.
- Une troisième équipe, le **Public**, présente les défis lors de chaque scénario et décide quelle équipe de survivante a choisi les meilleures stratégies selon le contexte.

Chaque Équipe Survivante imagine une *personne* survivante pour le scénario et les défis présentés par l'Animatrice du jeu et le Public.

Les Survivantes devront justifier devant le Public leur choix de première étape à suivre, en expliquant pourquoi il s'agit de la meilleure option pour leur *personne* selon le contexte local. Le Public peut poser des questions à chaque Survivante au sujet de son choix. Le Public présente ensuite un nouveau défi dans le scénario, tiré parmi les cartes Défi, et chaque équipe de Survivante élabore de nouvelles stratégies à justifier pour deux manches de plus. Pendant que les équipes Survivante réfléchissent à leurs stratégies, le Public examine quelles seraient les possibles réponses des témoins.

Pour conclure le Scénario, le Public présente une fin plausible à l'escalade de violence dans l'attaque. Enfin, l'Animatrice du jeu demande à chaque joueuse·eur de faire part des sentiments ressentis dans son rôle et de discuter sur le sujet et notamment sur le rôle des témoins et l'importance de la solidarité. Si jamais les participant·e·s sont un jour confronté·e·s à ce type de scénario, avec un·e ami·e ou en tant que témoin, iels seront mieux préparé·e·s à réfléchir à une réponse possible et à établir des stratégies de prévention variées.

Objectifs d'apprentissage

Cette activité répond aux objectifs d'apprentissage généraux du module sur la VBG en ligne.

Vous pouvez décider que les équipes Survivante « jouent pour gagner », mais le principal objectif de cette discussion sous forme de jeu de rôle est d'aider les participant·e·s à :

- examiner et évaluer les différentes stratégies pour mieux répondre à la VBG en ligne et comprendre qu'il n'y a pas une unique réponse, mais qu'elles sont multiples et dépendent du contexte
- se rendre compte comment les scénarios peuvent évoluer

- étudier les rôles des différents éléments et acteurs, et l’importance des réseaux de soutien

À qui s'adresse cette activité ?

Ce jeu s’adresse à tous·tes, quel que soit leur niveau de connaissance de la violence en ligne basée sur le genre.

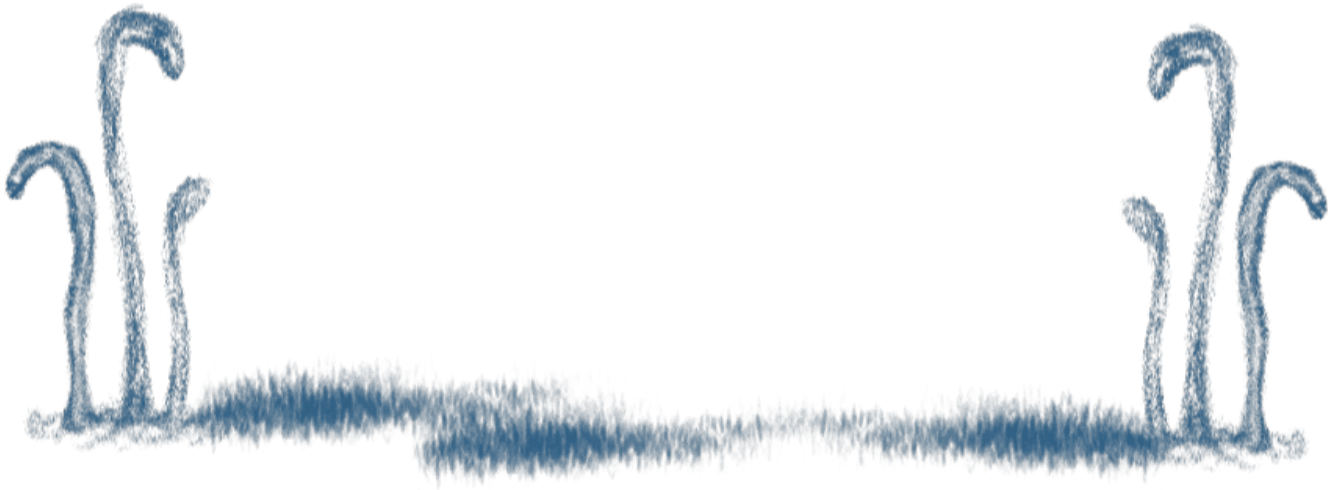
Temps requis

1.5 – 3 heures

> *Vous pouvez jouer avec un ou plusieurs Scénarios. Il est recommandé de jouer entre 2 et 4 manches pour chaque Scénario avant d’en commencer un autre. Le jeu engendre de nombreuses discussions sur les stratégies à suivre pour réduire la VBG en ligne et comment répondre à de telles actions. Il faut prévoir suffisamment de temps pour orienter les joueuses·eurs, jouer le Scénario et dévoiler les sentiments de chacun·e après avoir joué son rôle.*

Matériel

- Les cartes du jeu imprimées (détails dans la section Cartes)
- Tableau à feuille mobile/grandes feuilles de papier
- Marqueurs/feutres
- Ruban adhésif/scotch
- Autocollants, jetons de poker, petits carrés de papier ou bonbons enveloppés individuellement, si vous utilisez des jetons
- Un espace assez grand pour que les équipes puissent avoir des discussions
- Une table assez grande pour qu’on y dispose les cartes Stratégie de chaque équipe lorsqu’elles présentent à chaque tour.



Mécanique

Joueuses·eurs & cartes

Joueuses·eurs

Les participant·e·s seront séparé·e·s en trois équipes :

- **L’Équipe Survivante A**
- **L’Équipe Survivante B**
- **Le Public**: qui présente les défis pour chaque Scénario et décide quelle équipe Survivante choisit les meilleures stratégies selon les contextes.

Idéalement, chaque équipe Survivante devrait avoir 5 joueuses·eurs. Chaque joueuse·eur a un rôle :

1. **Survivante**: Prend la décision finale quant à la stratégie à adopter
2. **Conseillère en communications**: Conseille la Survivante en matière de communications. Elle détient les cartes Stratégie de communications.
3. **Conseillère juridique**: Conseille la Survivante en matière de questions juridiques. Elle détient les cartes Stratégie juridique.
4. **Conseillère en solidarité**: Conseille la Survivante par rapport aux questions de soutien et de solidarité sur internet. Elle détient les cartes Stratégie en solidarité.

5. **Conseillère en compétences**: Conseille la Survivante par rapport à ce qu'elle peut faire en ligne. Elle détient les cartes Stratégie en compétences.

Le rôle d'**Animation du jeu** est individuel. Cette personne surveille le temps, lit les scénarios à voix haute et s'assure que le jeu se déroule de façon agréable.

Ce jeu requiert un minimum de 10 participant·e·s et peut facilement s'adapter à des groupes de 30, mais pour garantir la qualité des discussions et s'adapter aux limites de temps, il est préférable de jouer avec des groupes de moins de 20 personnes. La taille des équipes s'ajustera en fonction du nombre de participant·e·s. Voir le tableau ci-dessous.

NOMBRE DE JOUEUSES.EURS	SURVIVANTES	CONSEILLÈRES	PUBLIC	ANIMATRICE DU JEU

10	2	2pourchaqueéquipe=4	3	1
12	2	3pourchaqueéquipe=6	3	1

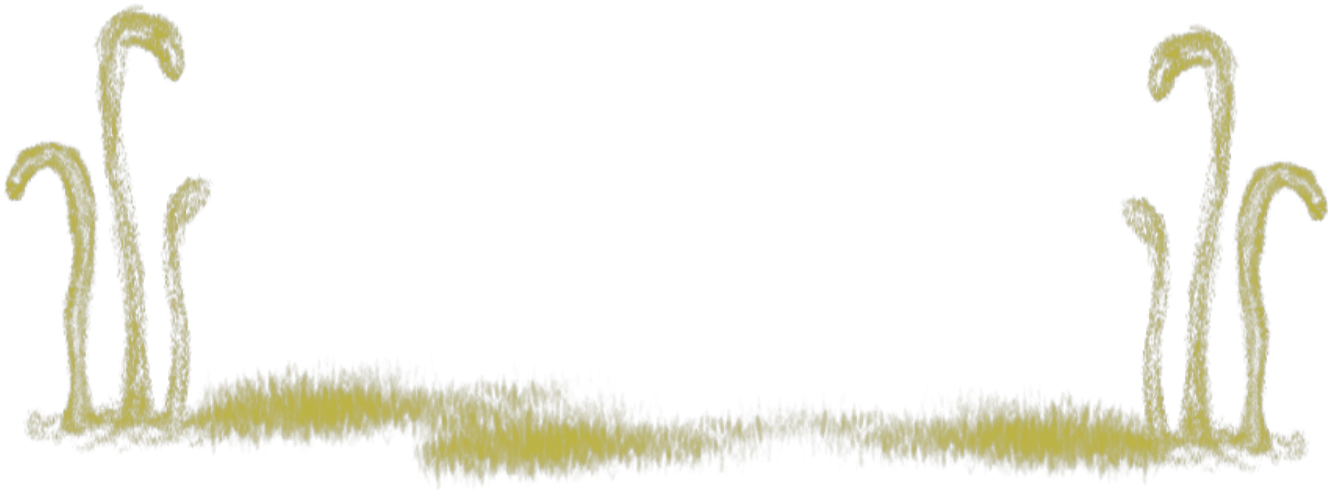
14	2	4pourchaqueéquipe=8	3	1
16	2	4pourchaqueéquipe=8	5	1

20	2	4 pour chaque équipe = 8	9	1
30	2	4 pour chaque équipe = 8	18	2

Cartes

- 10 cartes Stratégie de communications (5 par Conseillère en communications, une conseillère par équipe)

- 10 cartes Stratégie juridique (5 par Conseillère juridique, une conseillère par équipe)
- 10 cartes Stratégie en solidarité (5 par Conseillère en solidarité, une conseillère par équipe)
- 10 cartes Stratégie en compétences (5 par Conseillère en compétences, une conseillère par équipe)
- 6 cartes Scénario
- Cartes Défi (31 cartes au total; 5 par Scénario plus une Carte « Défi blanc »; il y aussi une liste de cartes Défi générique plus bas sur cette page)
- Cartes avec les instructions pour chaque rôle (7 cartes au total)



Cartes stratégie

Chaque partie, quel que soit le scénario présenté, aura ces cartes Stratégie.

Conseillère en communications

1. Vous publiez un article sur l’expérience. Indiquez-en le titre, le lieu de publication et les lieux de distribution.
2. Vous prenez contact avec les médias pour leur faire part de l’expérience. Indiquez le nom des médias que vous contacteriez et la manière dont vous pourrez les convaincre de couvrir cette expérience.

3. Vous demandez à des blogues féministes d’écrire quelque chose sur l’expérience. Indiquez le nom des blogues et les raisons de ce choix.
4. Vous utilisez les médias sociaux pour répondre aux attaques. Expliquez votre réponse, quels hashtags vous utilisez et dites quelles communautés seront vos cibles et lesquelles vos alliées.
5. Proposez votre propre stratégie de communications.

Conseillère juridique

1. Vous appelez un·e avocat·e et vous lui demandez d’entamer des poursuites. Indiquez quelles lois vous allez citer.
2. Vous vous rendez à la police pour porter plainte. Décrivez la manière dont la police peut vous aider.
3. Vous documentez les attaques et rassemblez des preuves. Comment allez-vous faire et qu’utilisez-vous pour les documenter ?
4. Vous dénoncez un abus sur une plateforme de médias sociaux. Indiquez ce que vous dénoncez, sur quelle(s) plateforme(s) et quelles politiques ont été violées.
5. Proposez votre propre stratégie légale.

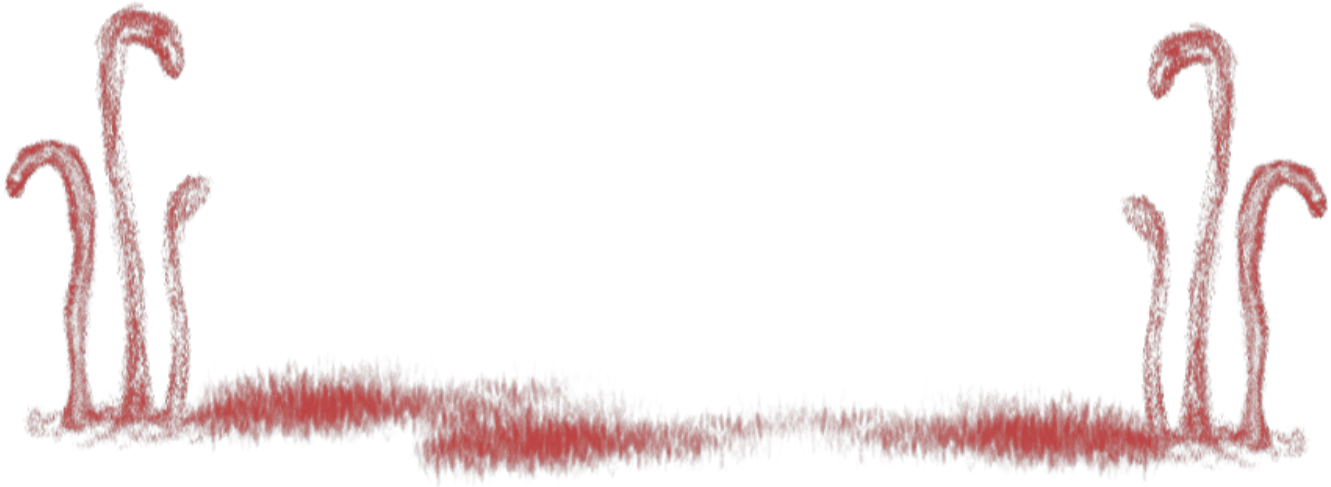
Conseillère en solidarité

1. Vous demandez du soutien auprès de certaines personnes. Indiquez quel type de soutien vous voulez et qui vous allez contacter.
2. Vous mettez une campagne sur pied pour faire connaître l’abus. Indiquez le nom de la campagne, sa ou ses cibles, vos allié·e·s et au minimum une action.
3. Demandez à vos ami·e·s d’agir en tant que filtre pour vos médias sociaux, de documenter, supprimer ou cacher les commentaires abusifs pour que vous n’ayez pas à les voir.
4. Vous ignorez l’attaque et continuez comme si rien ne s’était passé. Expliquez pourquoi cela pourrait être efficace.
5. Proposez votre propre stratégie en solidarité.

Conseillère en compétences

1. Vérifiez les paramètres de sécurité et de confidentialité sur vos comptes. Voulez-vous cacher vos ami·e·s et vos photos de votre profil public sur Facebook ? Avez-vous essayé la vérification en deux étapes pour vous connecter à vos comptes ? Notez les autres mesures que vous prendriez.

2. Faites des recherches pour trouver des photos ou informations personnelles sur vous en ligne. Quels termes utiliseriez-vous?
3. Fermez vos comptes de médias sociaux ou restez déconnecté·e pendant un moment. Expliquez dans quel contexte c’est une bonne stratégie? Quels sont les avantages?
4. Signalez le contenu ou les comptes abusifs. Prenez en note quelles plateformes et les politiques qui ont été enfreintes.
5. Proposez votre propre stratégie en compétences.



Cartes Scénario et cartes Défi

Cartes Défi génériques

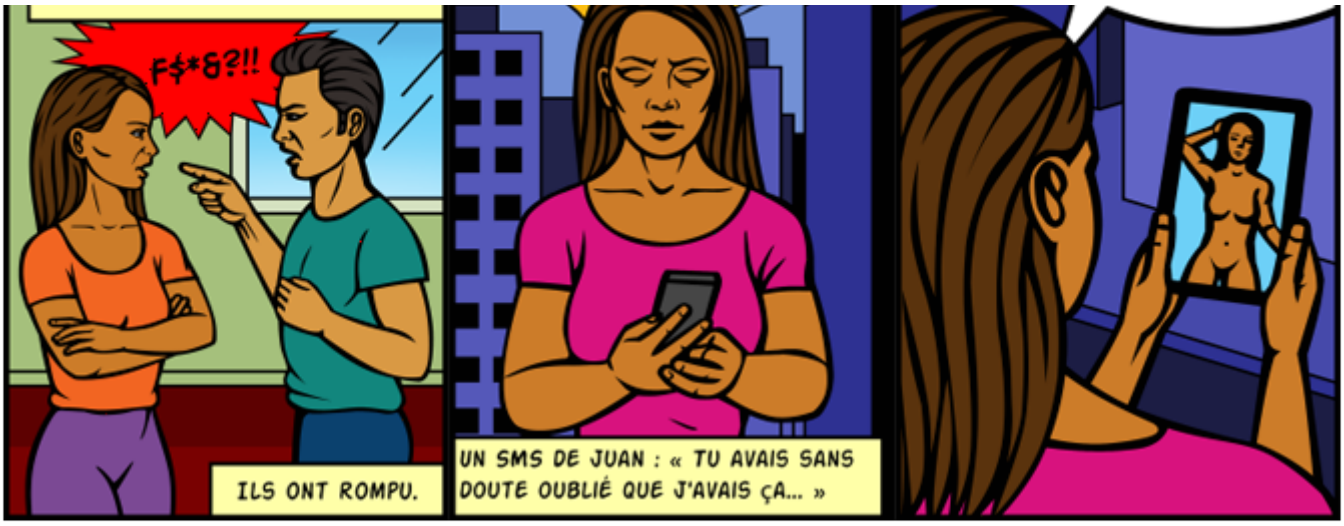
- Il n’y a aucune loi dans votre pays contre le chantage, les extorsions ou les menaces perpétrées en ligne.
- Vous allez porter plainte à la police, mais on vous répond qu’on ne peut rien faire tant que rien de « réel » ne s’est produit et on vous suggère de ne plus vous connecter.
- La personne qui vous en veut est vraiment très douée pour faire des mèmes.
- Vous postez des captures d’écran des menaces que vous avez reçues ; votre plateforme de médias sociaux vous indique que vous avez violé les normes de la communauté et bloque votre compte au lieu de prendre des mesures contre la personne qui vous a menacée.
- Vous venez d’une famille et d’une communauté conservatrice, qui vous dit que ce qui vous arrive est de votre faute.

- Vous portez plainte sur votre plateforme de médias sociaux contre la personne qui vous fait ça et vous recevez la réponse suivante : « Ceci n'entre pas en violation des normes de notre communauté.
- Quelqu'un vous a dénoncé·e et on vous bloque l'accès à votre propre compte.
- Vous êtes queer, mais personne ne le sait, ni dans votre famille ni sur votre lieu de travail. Si ça se savait, vous auriez des problèmes.
- Quelqu'un partage publiquement vos informations privées : votre adresse, le lieu où vous vous trouvez, votre lieu de travail.
- Des photos nues de vous apparaissent sur les médias sociaux.
- De nombreux mèmes vous insultent et se moquent de votre corps.
- Des photos de vous circulent, accompagnées de remarques désobligeantes pour vous et vos valeurs.
- Des comptes qui se servent de votre nom et de vos photos publient des commentaires grossiers, racistes et misogynes sur les médias sociaux de plusieurs personnes et sur la page de votre organisation.
- L'un de vos donateurs/clients a suivi un faux compte en pensant que c'était le vôtre, et vous écrit maintenant un courriel pour vous demander des explications.
- Quelqu'un a contacté une par une les personnes de votre communauté de médias sociaux et leur a envoyé un lien avec de fausses informations vous concernant.

1. Victime de chantage par son ex

Ces scénario a été pris ici : https://www.takebackthetech.net/fr/know-more/le-chantage

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)



Un ancien partenaire vous menace d'envoyer sur l'internet des photos où vous apparaissez nue si vous ne revenez pas avec lui. Vous cherchez désespérément une solution.

Cartes Défi pour Victime de chantage par son ex

1. Il n'y a pas de lois dans votre pays contre le chantage et l'extorsion en ligne.
2. Votre famille et vos ami·e·s sont de tendance conservatrice, on vous reprochera d'avoir pris des photos où vous apparaissez nue.
3. Votre ex vient de vous envoyer un message. Il s'est fait voler le téléphone où se trouvaient vos photos ! Il a perdu le contrôle de vos photos !
4. Vos photos sont publiées sur les médias sociaux.
5. Les abonné·e·s de votre ex ont créé des mèmes avec des photos de vous pour vous insulter et se moquer de votre corps.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

2. Victime d'un troll sur Twitter

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Vous êtes une activiste féministe. Vous vous opposez farouchement aux déclarations misogynes et bigotes de votre président actuel. Vous êtes apparue dans une vidéo devenue virale, critiquant ouvertement le président. Maintenant, un groupe s'est formé sur Twitter contre vous pour ce que vous avez dit dans la vidéo.

Cartes Défi pour Victime d’un troll sur Twitter

1. Vous dénoncez la situation à Twitter, mais on vous répond qu’il n’y a pas eu violation des normes de la communauté.
2. Vous êtes queer, mais personne ne le sait dans votre entourage, ni votre famille ni vos collègues. Si ça se savait, vous auriez des problèmes.
3. Vos photos sont changées en mèmes accompagnés de remarques désobligeantes contre vous et vos valeurs. Elles circulent un peu partout.
4. Une célébrité locale vient de re-twitter un mème contre vous.
5. Quelqu’un partage publiquement vos informations privées : votre adresse, le lieu où vous vous trouvez, votre lieu de travail.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

3. Comptes falsifiés sur Facebook

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Quelqu’un a fait des captures d’écran de toutes vos photos sur Facebook et s’en est servi pour créer des comptes à votre nom. Vous ne savez pas pourquoi ni combien il y a de comptes avec vos photos. Et vous ne savez pas comment arrêter ça.

Cartes Défi pour Comptes falsifiés sur Facebook

1. Certains des comptes qui réutilisent votre nom et vos photos envoient des commentaires grossiers, racistes et misogynes.
2. L’un de vos donateurs a suivi un des comptes falsifiés en pensant qu’il s’agissait du vôtre. Votre donateur vous envoie maintenant des courriels pour vous demander des explications sur les messages que vous auriez envoyés les concernant.
3. Les comptes falsifiés à votre nom comportent des informations véridiques vous concernant.
4. Un compte falsifié à votre nom et avec vos photos poste publie des photos obscènes sur le mur Facebook de votre organisation.
5. Vous avez été bloquée sur Facebook. Vous n’avez plus accès à votre compte Facebook.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

4. Imposteur porno

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Vous venez d'apprendre par un ami que la vidéo d'une personne qui vous ressemble étrangement circule sur un site porno fait maison avec votre prénom, votre ville et votre profession, et le nombre de vues augmente.

Cartes Défi pour Imposteur porno

1. La vidéo commence bien avec vous, mais pas les scènes explicites, juste réalisées avec une personne qui vous ressemble.
2. Les conditions d'utilisation du site indiquent que toutes les personnes impliquées doivent donner leur consentement avant que la vidéo ne soit publiée sur le site. Vous portez plainte et dites que cette vidéo a été faite sans votre consentement, mais elle n'a toujours pas été retirée.
3. La vidéo est reprise sur d'autres sites porno qui en font la promotion.
4. Une personne vient de partager votre pseudo sur twitter avec un lien vers la vidéo.
5. Dans la rue, des hommes vous déshabillent du regard et vous disent qu'ils ont vu votre vidéo.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

5. De la désinformation au discrédit

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Votre organisation est connue pour ses stratégies créatives en ligne et hors ligne pour lutter contre la misogynie et pour son travail avec des communautés de tous les âges. Pour discréditer votre organisation et votre directrice, quelqu'un a mis de fausses alertes parmi les premiers résultats de recherche, selon lesquelles votre organisation ferait soit-disant partie d'un groupe de déviants sexuels.

Cartes Défi pour De la désinformation au discrédit

1. Votre organisation est connue pour ses formations dans les communautés, mais vous voyez que moins de personnes s'y inscrivent.

2. Quelqu’un a contacté une par une les membres de votre communauté sur les médias sociaux et leur a envoyé un lien avec de fausses informations.
3. L’un de vos donateurs prend contact avec votre organisation pour annoncer son retrait de votre financement.
4. Votre directrice vient de recevoir la visite de la police qui avait reçu une information anonyme la concernant.
5. Les mensonges sont repris dans les médias locaux.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

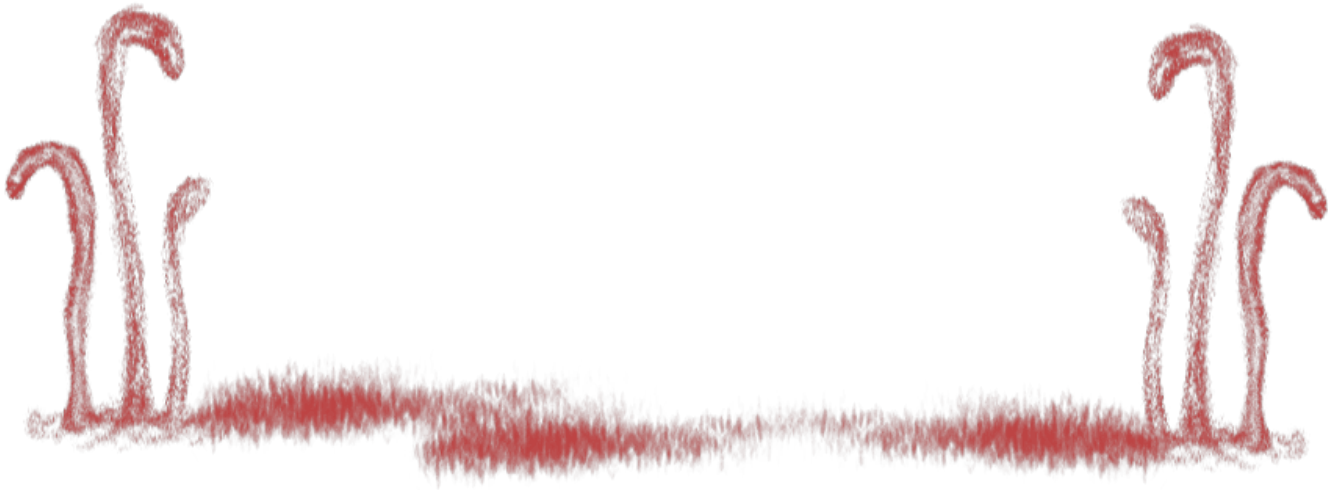
6. Regarder et attendre

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Vous recevez des messages anonymes sur votre téléphone et vos réseaux sociaux. Les messages sont des félicitations amicales, mais l’expéditeur ne s’identifie pas et semble en savoir beaucoup sur ce que vous faites et où vous vous trouvez.

Cartes Défi pour Regarder et attendre

1. Les messages sont de plus en plus fréquents, de un ou deux par jour à une douzaine.
2. Vous dénoncez le problème à la police, mais ils vous répondent que ce ne sont que des messages, amicaux en plus. Que si vous ne les aimez pas, vous n’avez qu’à ne pas les lire.
3. Au travail, la secrétaire vous dit qu’elle a parlé avec votre petit ami et qu’il a l’air très sympathique. Vous n’avez pas de petit ami.
4. L’un des messages parle d’un membre proche de votre famille (votre enfant, frère, sœur, ou parent).
5. Le ton des messages est de plus en plus agressif envers vous.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.



Cartes Instructions des rôles

Instructions pour les Survivantes (1 carte par équipe)

Réfléchissez et définissez votre profil Survivante avec votre équipe : âge, lieu, identité, études/travail, famille, contexte. Vous ne connaissez pas le scénario de violence en ligne auquel votre survivante sera confrontée. Une fois que vous connaîtrez le scénario, chacune de vos conseillères proposera une stratégie. Vous avez cinq minutes pour choisir la meilleure stratégie en fonction de votre profil. Vous devrez ensuite présenter et justifier votre stratégie au Public pour gagner son soutien. Vous ne pouvez choisir qu'une stratégie à la fois, et en tant que Survivante, **vous** avez le dernier mot dans votre équipe.

Instructions pour les Conseillères (1 carte par équipe)

Choisissez parmi vos cartes **une** stratégie en fonction du scénario, ou créez-en une. Vous ne pouvez pas proposer de stratégie en plusieurs étapes. Lorsque vous montrerez l'option choisie à la Survivante de votre équipe, expliquez-lui les raisons pour lesquelles vous pensez que c'est un bon choix. Vous avez ensuite cinq minutes pour discuter avec votre équipe sur les différentes options proposées et aider la Survivante à prendre une décision. Votre objectif n'est pas de faire en sorte que la Survivante choisisse **votre** stratégie, mais qu'elle puisse donner suffisamment d'arguments en faveur de son choix et ainsi obtenir le soutien du Public.

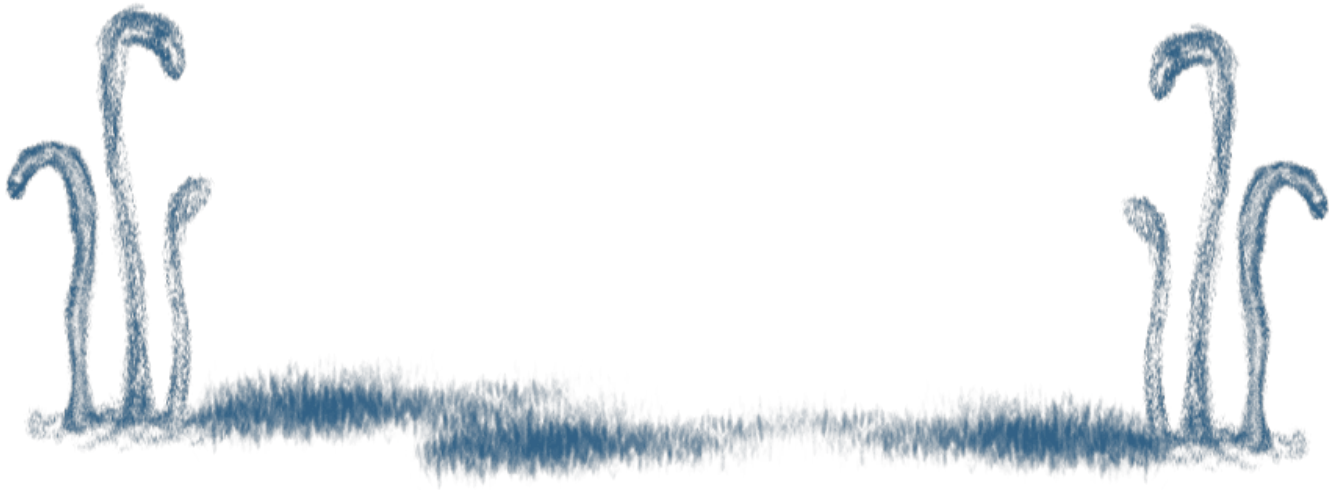
Instructions pour le Public (1 ou 2 cartes selon la taille du groupe)

Écoutez attentivement le scénario et les profils des Survivantes. Pendant que les équipes des Survivantes choisissent leur stratégie, décidez quel rôle chacune d'entre vous jouera pour

composer le public en ligne et quelle incidence chaque personnage pourrait avoir sur le scénario. Quand les Survivantes auront présenté leur stratégie préférée, vous pouvez leur poser des questions et vous consulter entre vous. Individuellement, décidez ensuite quelle Survivante a la meilleure réponse au scénario et donnez-lui votre jeton de soutien (optionnel) en expliquant votre choix. Puis, choisissez collectivement une Carte Défi pour commencer le tour suivant. A la fin du défi, discutez sur les conclusions possibles pour ce scénario en vous basant sur les stratégies des Survivantes et du Public. Quand les Survivantes auront présenté leurs stratégies finales, comptez les jetons pour voir qui a obtenu le plus de soutien du Public, et le Public présentera sa conclusion préférée pour terminer la partie.

Instructions pour l’Animatrice du jeu

Les personnes en charge de l’animation du jeu doivent être familières avec toutes les instructions du jeu. Elles commencent le jeu en formant les équipes : les équipes de Survivantes/Conseillères et le Public. Aidez le Public à choisir un bon scénario pour leur contexte. Surveillez le temps : Les équipes devraient prendre 7-10 minutes pour choisir une stratégie, puis 5 minutes chacune pour présenter de manière convaincante leur stratégie et répondre aux questions. Assurez-vous que les équipes des Survivantes présentent seulement une stratégie à la fois. Chaque manche ne devrait pas durer plus de 20 minutes. Le jeu se termine avec la proposition du Public pour conclure le Scénario, habituellement après trois tours de Défis. Terminez le jeu avec une réflexion sur comment chacune des équipes s’est sentie pendant le processus. Les Scénarios et Défis explorés dans ce jeu ont possiblement été vécus par des participantes, il est alors important que l’Animatrice du jeu maintienne le plus possible une atmosphère légère et ludique.



Déroulement du jeu

Jouer pour « gagner »

Ce jeu a été conçu pour réagir rapidement et efficacement à des situations très compliquées et souvent provocantes. Les manches de compétition sont chronométrées, menées rapidement et légèrement de sorte d'encourager les débats et discussions avec une certaine distance. Le Scénario du jeu apporte de l'adrénaline et une certaine attente quant aux évolutions possibles, deux composantes de l'expérience de VBG en ligne. Créer une atmosphère de compétition ludique est une manière d'introduire ces éléments au moment d'établir des stratégies.

Il faut cependant prendre en compte le fait que certains groupes ne se sentent pas à l'aise avec la compétition ou ne peuvent pas décider si la stratégie d'une équipe de Survivante est meilleure qu'une autre, voilà pourquoi il est totalement optionnel d'utiliser ou non des jetons pour donner des points ou déclarer l'équipe « gagnante » du jeu. L'Animatrice du jeu décidera si elle souhaite ou non inclure la compétition et les jetons avant le début du jeu de rôle.

Si on décide d'utiliser des jetons, chaque membre du Public devrait en recevoir quatre (sous forme de petits papiers colorés, de jetons de poker, de bonbons enveloppés individuellement, d'autocollants ou autre) au début du jeu. Chaque membre du Public pourra attribuer un jeton par manche à l'équipe de Survivante dont la stratégie respecte le mieux le profil et le contexte de la Survivante. À la fin des trois manches il y aura un débat parmi le Public ; en cas de consensus, cinq points supplémentaires seront attribués à la Survivante qui aura choisi le meilleur ensemble de stratégies. Le nombre total de jetons permettra de déterminer l'équipe « gagnante » pour le scénario. La manche se termine avec une conclusion plausible donnée par le Public.

> ***Conseil d'animation :*** *Au moment d'inviter des gens à jouer, l'Animatrice du jeu devrait avertir les possibles participant·e·s du fait que ce jeu de rôle concernera la violence en ligne basée sur le genre et que des questions douloureuses seront soulevées, au cas où une personne souhaiterait se désister. L'Animatrice du jeu devrait rappeler cela aux participant·e·s avant le début du jeu et encourager tous·tes les participant·e·s à rester attentives aux autres au cours du jeu de rôle.*

Mise en place du jeu – 15 minutes

Les personnes **Animatrices du jeu** doivent connaître les instructions suivantes et s'assurer que chaque équipe comprenne son rôle.

Commencer le jeu en formant l'**Équipe Survivante A** et l'**Équipe Survivante B** et le **Public**.

- Il peut être préférable de choisir des Survivantes qui n'auraient pas d'expérience préalable de VBG en ligne.
- Il y a quatre types de conseillères : Juridique, Communications, Solidarité et Compétences. Il n'est pas nécessaire que les Conseillères soient des spécialistes du domaine qui leur est assigné (p.ex. les conseillères juridiques ne doivent pas nécessairement être avocates).
- Les équipes de Survivante se distribuent les rôles dans leur propre équipe. Les rôles seront conservés jusqu'à la fin du Scénario. S'il manque des personnes, les Conseillères peuvent jouer le rôle de deux conseillères différentes.

Distribuer à chaque équipe de Survivante des feuilles de tableau de papier, des feutres et les instructions pour la Survivante et la Conseillère.

- La première étape consiste à **imaginer le profil et le contexte de la Survivante**, et de dessiner cette personne sur la feuille.
- Rappeler qu'il n'y a pas à imaginer un scénario, juste des renseignements sur la Survivante :
  - Quel âge a-t-elle?
  - Vit-elle en zone urbaine ou rurale?
  - À quoi ressemblent sa famille, ses ami·e·s et collègues de travail ?
  - Sa sexualité, religion, langue ?
  - Son niveau d'éducation, ses compétences en technologies ?
- Les équipes ne disposent que de 5-10 minutes pour dresser le profil de leur Survivante.

Pendant ce temps, l'Animatrice du jeu distribue au Public les cartes d'instructions et leur explique leur rôle :

- Encourager le Public à réfléchir aux personnes qui le composent – y a-t-il des ami·e·s, de la famille, des trolls, des témoins, des représentant·e·s ?
- Comment le public témoin pourrait-il modifier le cours du Scénario ?

- Les membres du Public peuvent décider de jouer un rôle spécifique et de réagir aux équipes Survivante selon ce rôle (p.ex. un membre conservateur de la famille, la meilleure amie, un troll) ou jouer leur propre rôle.

Soit l'Animatrice du jeu, soit le Public choisit un Scénario pour le jeu. Les Scénarios possibles sont les suivants :

- Victime de chantage par son ex
- Victime d'un troll sur Twitter
- Comptes falsifiés sur Facebook
- Imposteur porno
- De la désinformation au discrédit
- Regarder et attendre

Chaque Scénario comporte ses propres cartes Défi. L'Animatrice du jeu et le Public peuvent en créer un selon leur contexte.

> ***Astuce** : Si vous créez votre propre Scénario, souvenez-vous que le Scénario devrait débuter au moment où la Survivante s'inquiète de ce qui arrive mais n'est pas encore confrontée à une véritable attaque.*

1ère manche – 20 minutes

1. Les Survivantes présentent leurs *personnes* au Public.
2. L'Animatrice du jeu lit le Scénario à voix haute.
3. Dans les équipes Survivante, chaque Conseillère a 2 minutes pour choisir une stratégie parmi sa pile de cartes pour la recommander à la Survivante. Il est interdit de proposer une stratégie en plusieurs étapes. Elle montre une option à la Survivante de son équipe et justifie la raison pour laquelle il s'agit d'un bon choix.
4. Chaque équipe a ensuite cinq minutes pour discuter sur les différentes stratégies proposées et aider la Survivante à prendre sa décision pour choisir la meilleure stratégie en fonction de son profil de Survivante.
    1. Le rôle des Conseillères n'est pas ici de faire en sorte que la Survivante choisisse leur propre stratégie, mais de réussir à ce que l'équipe obtienne le soutien du Public

grâce à une présentation convaincante de la stratégie choisie par la Survivante.
    2. Les Survivantes ne peuvent choisir qu'une seule stratégie à la fois, et c'est à elles de prendre la décision, pas aux Conseillères.
5. Pendant que les équipes Survivante discutent pendant 8-10 minutes maximum, le Public devrait lui aussi parler du Scénario et donner son opinion sur les stratégies que les équipes devraient suivre. Le Public commence à imaginer différentes manières de compliquer le Scénario et étudie les cartes Défi.
6. Chaque Survivante présente sa première stratégie au Public, en défendant les raisons pour lesquelles il s'agit de la meilleure option pour son profil. Le Public peut poser des questions mais chaque équipe dispose de 5 minutes maximum de présentation.
7. Le Public réagit aux choix. Si on utilise des jetons, chaque membre du Public vote en expliquant son choix.

> *Tout au long du jeu, l'Animatrice du jeu contrôle le temps et tente de conserver une atmosphère détendue et amusante, sachant que les scénarios et les défis de ce jeu sont susceptibles de déranger les participantes si on les traite trop en profondeur.*

2è manche – 20 minutes

1. Le Public choisit et présente le premier Défi.
2. Les équipes Survivante procèdent de la même manière qu'à la 1ère manche.

3è manche – 20 minutes

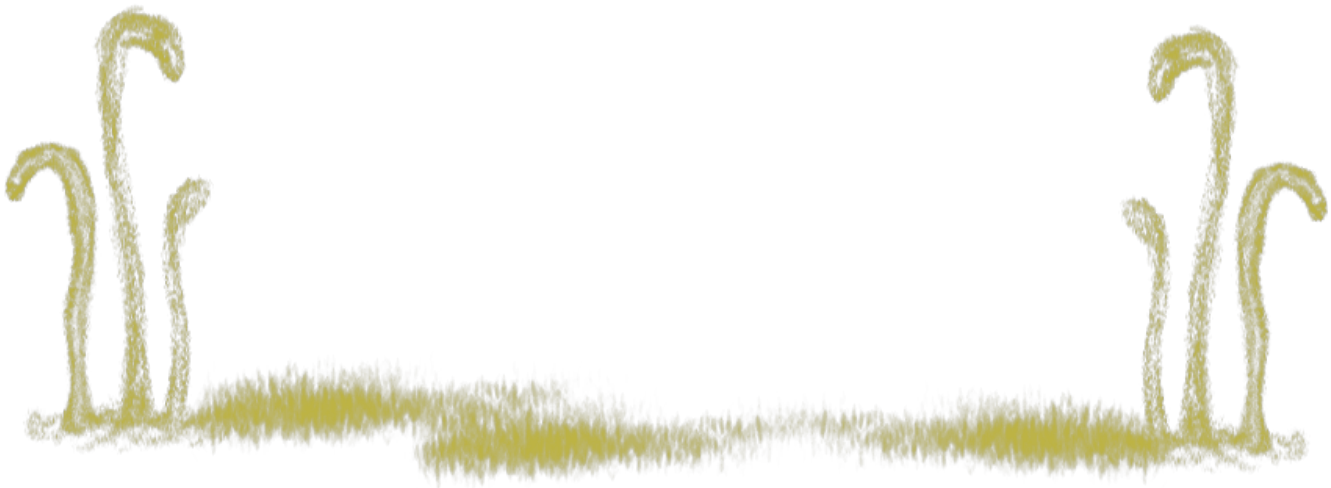
1. Pour les équipes Survivante, procéder comme pour la 2è manche.
2. Pendant que les équipes Survivante discutent, demander au Public de trouver une fin au Scénario. Quelle solution leur semble plausible, quelles stratégies pourrait-on ajouter ? L'Animatrice du jeu, sans exiger une « fin heureuse », demande au Public de réfléchir à des solutions faisables et si possible positives face à cette escalade de violence.
3. Les Survivantes présentent leurs stratégies.
4. S'il utilise des jetons, le Public se met d'accord pour décider quelle équipe Survivante a suivi l'ensemble le plus cohérent de stratégies et octroie cinq jetons supplémentaires en tant que groupe. Chaque équipe Survivante compte ses jetons pour savoir qui a « gagné »

le Scénario. Si on n’utilise pas de jetons, le Public commente les différentes stratégies.

5. Le Public présente sa propre proposition de solution.

Conclusion – 15 minutes

L’Animatrice du jeu dirige les discussions sur les stratégies apprises et les sentiments des participantes compte tenu des rôles qui leur ont été attribués.



Un ancien partenaire vous menace d’envoyer sur l’internet des photos où vous apparaissez nue si vous ne revenez pas avec lui. Vous cherchez désespérément une solution.

Cartes Défi pour Victime de chantage par son ex

1. Il n’y a pas de lois dans votre pays contre le chantage et l’extorsion en ligne.
2. Votre famille et vos ami·e·s sont de tendance conservatrice, on vous reprochera d’avoir pris des photos où vous apparaissez nue.
3. Votre ex vient de vous envoyer un message. Il s’est fait voler le téléphone où se trouvaient vos photos ! Il a perdu le contrôle de vos photos !
4. Vos photos sont publiées sur les médias sociaux.
5. Les abonné·e·s de votre ex ont créé des mèmes avec des photos de vous pour vous insulter et se moquer de votre corps.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

2. Victime d’un troll sur Twitter

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Vous êtes une activiste féministe. Vous vous opposez farouchement aux déclarations misogynes et bigotes de votre président actuel. Vous êtes apparue dans une vidéo devenue virale, critiquant ouvertement le président. Maintenant, un groupe s’est formé sur Twitter contre vous pour ce que vous avez dit dans la vidéo.

Cartes Défi pour Victime d’un troll sur Twitter

1. Vous dénoncez la situation à Twitter, mais on vous répond qu’il n’y a pas eu violation des normes de la communauté.
2. Vous êtes queer, mais personne ne le sait dans votre entourage, ni votre famille ni vos collègues. Si ça se savait, vous auriez des problèmes.
3. Vos photos sont changées en mèmes accompagnés de remarques désobligeantes contre vous et vos valeurs. Elles circulent un peu partout.
4. Une célébrité locale vient de re-twitter un mème contre vous.
5. Quelqu’un partage publiquement vos informations privées : votre adresse, le lieu où vous vous trouvez, votre lieu de travail.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

3. Comptes falsifiés sur Facebook

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Quelqu’un a fait des captures d’écran de toutes vos photos sur Facebook et s’en est servi pour créer des comptes à votre nom. Vous ne savez pas pourquoi ni combien il y a de comptes avec vos photos. Et vous ne savez pas comment arrêter ça.

Cartes Défi pour Comptes falsifiés sur Facebook

1. Certains des comptes qui réutilisent votre nom et vos photos envoient des commentaires grossiers, racistes et misogynes.

2. L’un de vos donateurs a suivi un des comptes falsifiés en pensant qu’il s’agissait du vôtre. Votre donateur vous envoie maintenant des courriels pour vous demander des explications sur les messages que vous auriez envoyés les concernant.
3. Les comptes falsifiés à votre nom comportent des informations véridiques vous concernant.
4. Un compte falsifié à votre nom et avec vos photos poste publie des photos obscènes sur le mur Facebook de votre organisation.
5. Vous avez été bloquée sur Facebook. Vous n’avez plus accès à votre compte Facebook.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

4. Imposteur porno

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Vous venez d’apprendre par un ami que la vidéo d’une personne qui vous ressemble étrangement circule sur un site porno fait maison avec votre prénom, votre ville et votre profession, et le nombre de vues augmente.

Cartes Défi pour Imposteur porno

1. La vidéo commence bien avec vous, mais pas les scènes explicites, juste réalisées avec une personne qui vous ressemble.
2. Les conditions d’utilisation du site indiquent que toutes les personnes impliquées doivent donner leur consentement avant que la vidéo ne soit publiée sur le site. Vous portez plainte et dites que cette vidéo a été faite sans votre consentement, mais elle n’a toujours pas été retirée.
3. La vidéo est reprise sur d’autres sites porno qui en font la promotion.
4. Une personne vient de partager votre pseudo sur twitter avec un lien vers la vidéo.
5. Dans la rue, des hommes vous déshabillent du regard et vous disent qu’ils ont vu votre vidéo.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

5. De la désinformation au discrédit

Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Votre organisation est connue pour ses stratégies créatives en ligne et hors ligne pour lutter contre la misogynie et pour son travail avec des communautés de tous les âges. Pour discréditer votre organisation et votre directrice, quelqu'un a mis de fausses alertes parmi les premiers résultats de recherche, selon lesquelles votre organisation ferait soit-disant partie d'un groupe de déviants sexuels.

Cartes Défi pour De la désinformation au discrédit

1. Votre organisation est connue pour ses formations dans les communautés, mais vous voyez que moins de personnes s'y inscrivent.
2. Quelqu'un a contacté une par une les membres de votre communauté sur les médias sociaux et leur a envoyé un lien avec de fausses informations.
3. L'un de vos donateurs prend contact avec votre organisation pour annoncer son retrait de votre financement.
4. Votre directrice vient de recevoir la visite de la police qui avait reçu une information anonyme la concernant.
5. Les mensonges sont repris dans les médias locaux.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.

6. Regarder et attendre

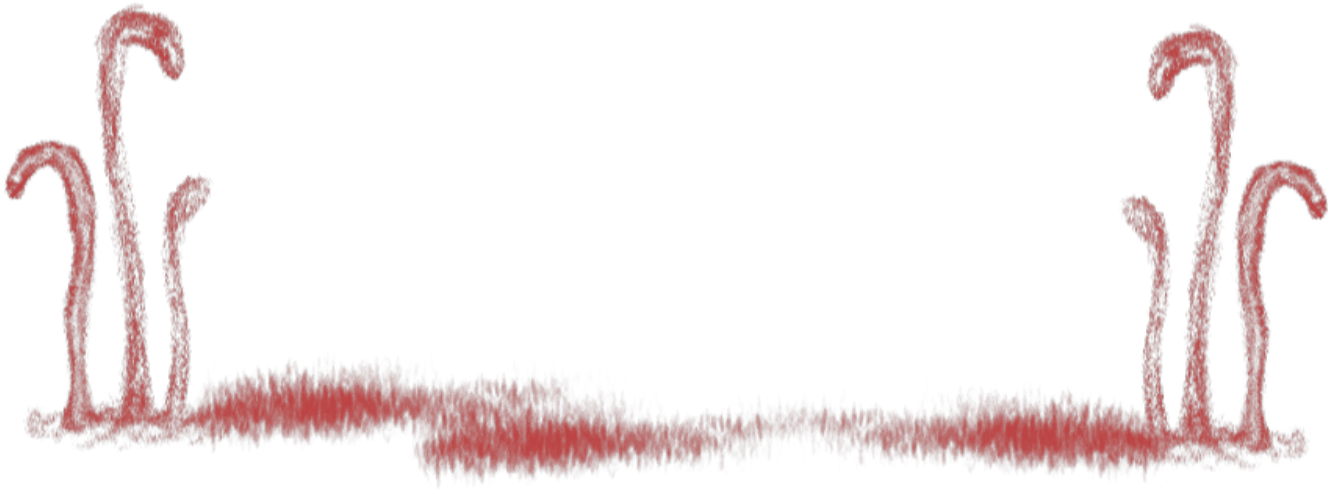
Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

Vous recevez des messages anonymes sur votre téléphone et vos réseaux sociaux. Les messages sont des félicitations amicales, mais l'expéditeur ne s'identifie pas et semble en savoir beaucoup sur ce que vous faites et où vous vous trouvez.

Cartes Défi pour Regarder et attendre

1. Les messages sont de plus en plus fréquents, de un ou deux par jour à une douzaine.
2. Vous dénoncez le problème à la police, mais ils vous répondent que ce ne sont que des messages, amicaux en plus. Que si vous ne les aimez pas, vous n'avez qu'à ne pas les lire.

3. Au travail, la secrétaire vous dit qu’elle a parlé avec votre petit ami et qu’il a l’air très sympathique. Vous n’avez pas de petit ami.
4. L’un des messages parle d’un membre proche de votre famille (votre enfant, frère, sœur, ou parent).
5. Le ton des messages est de plus en plus agressif envers vous.
6. Carte Défi blanc : le Public décide quel sera le Défi.



Cartes Instructions des rôles

Instructions pour les Survivantes (1 carte par équipe)

Réfléchissez et définissez votre profil Survivante avec votre équipe : âge, lieu, identité, études/travail, famille, contexte. Vous ne connaissez pas le scénario de violence en ligne auquel votre survivante sera confrontée. Une fois que vous connaîtrez le scénario, chacune de vos conseillères proposera une stratégie. Vous avez cinq minutes pour choisir la meilleure stratégie en fonction de votre profil. Vous devrez ensuite présenter et justifier votre stratégie au Public pour gagner son soutien. Vous ne pouvez choisir qu’une stratégie à la fois, et en tant que Survivante, **vous** avez le dernier mot dans votre équipe.

Instructions pour les Conseillères (1 carte par équipe)

Choisissez parmi vos cartes **une** stratégie en fonction du scénario, ou créez-en une. Vous ne pouvez pas proposer de stratégie en plusieurs étapes. Lorsque vous montrerez l’option choisie à la Survivante de votre équipe, expliquez-lui les raisons pour lesquelles vous pensez que c’est un bon

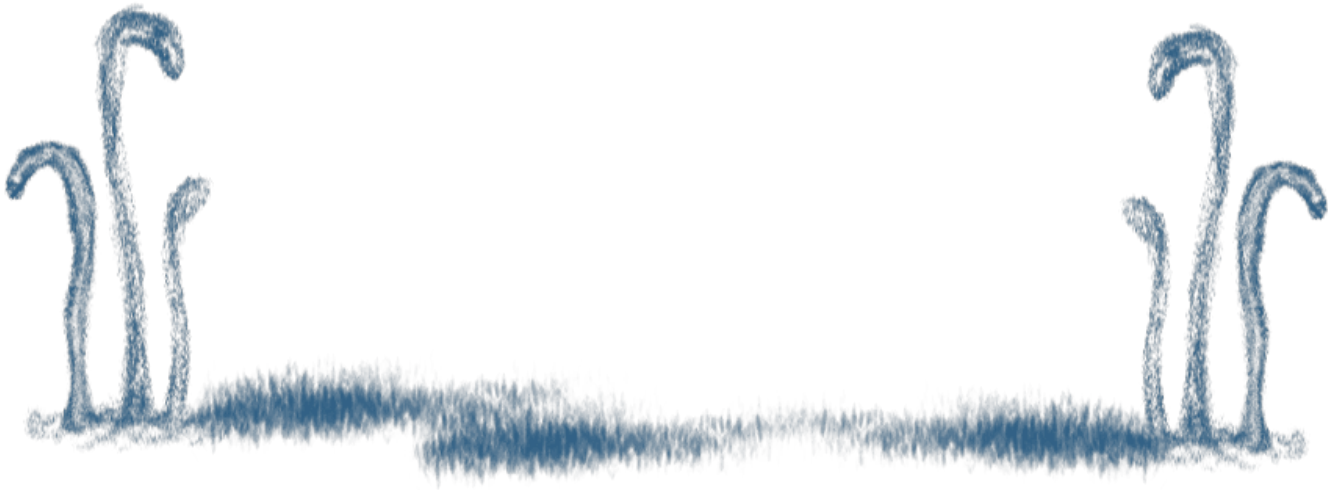
choix. Vous avez ensuite cinq minutes pour discuter avec votre équipe sur les différentes options proposées et aider la Survivante à prendre une décision. Votre objectif n'est pas de faire en sorte que la Survivante choisisse **votre** stratégie, mais qu'elle puisse donner suffisamment d'arguments en faveur de son choix et ainsi obtenir le soutien du Public.

Instructions pour le Public (1 ou 2 cartes selon la taille du groupe)

Écoutez attentivement le scénario et les profils des Survivantes. Pendant que les équipes des Survivantes choisissent leur stratégie, décidez quel rôle chacune d'entre vous jouera pour composer le public en ligne et quelle incidence chaque personnage pourrait avoir sur le scénario. Quand les Survivantes auront présenté leur stratégie préférée, vous pouvez leur poser des questions et vous consulter entre vous. Individuellement, décidez ensuite quelle Survivante a la meilleure réponse au scénario et donnez-lui votre jeton de soutien (optionnel) en expliquant votre choix. Puis, choisissez collectivement une Carte Défi pour commencer le tour suivant. A la fin du défi, discutez sur les conclusions possibles pour ce scénario en vous basant sur les stratégies des Survivantes et du Public. Quand les Survivantes auront présenté leurs stratégies finales, comptez les jetons pour voir qui a obtenu le plus de soutien du Public, et le Public présentera sa conclusion préférée pour terminer la partie.

Instructions pour l'Animatrice du jeu

Les personnes en charge de l'animation du jeu doivent être familières avec toutes les instructions du jeu. Elles commencent le jeu en formant les équipes : les équipes de Survivantes/Conseillères et le Public. Aidez le Public à choisir un bon scénario pour leur contexte. Surveillez le temps : Les équipes devraient prendre 7-10 minutes pour choisir une stratégie, puis 5 minutes chacune pour présenter de manière convaincante leur stratégie et répondre aux questions. Assurez-vous que les équipes des Survivantes présentent seulement une stratégie à la fois. Chaque manche ne devrait pas durer plus de 20 minutes. Le jeu se termine avec la proposition du Public pour conclure le Scénario, habituellement après trois tours de Défis. Terminez le jeu avec une réflexion sur comment chacune des équipes s'est sentie pendant le processus. Les Scénarios et Défis explorés dans ce jeu ont possiblement été vécus par des participantes, il est alors important que l'Animatrice du jeu maintienne le plus possible une atmosphère légère et ludique.



Déroulement du jeu

Jouer pour « gagner »

Ce jeu a été conçu pour réagir rapidement et efficacement à des situations très compliquées et souvent provocantes. Les manches de compétition sont chronométrées, menées rapidement et légèrement de sorte d'encourager les débats et discussions avec une certaine distance. Le Scénario du jeu apporte de l'adrénaline et une certaine attente quant aux évolutions possibles, deux composantes de l'expérience de VBG en ligne. Créer une atmosphère de compétition ludique est une manière d'introduire ces éléments au moment d'établir des stratégies.

Il faut cependant prendre en compte le fait que certains groupes ne se sentent pas à l'aise avec la compétition ou ne peuvent pas décider si la stratégie d'une équipe de Survivante est meilleure qu'une autre, voilà pourquoi il est totalement optionnel d'utiliser ou non des jetons pour donner des points ou déclarer l'équipe « gagnante » du jeu. L'Animatrice du jeu décidera si elle souhaite ou non inclure la compétition et les jetons avant le début du jeu de rôle.

Si on décide d'utiliser des jetons, chaque membre du Public devrait en recevoir quatre (sous forme de petits papiers colorés, de jetons de poker, de bonbons enveloppés individuellement, d'autocollants ou autre) au début du jeu. Chaque membre du Public pourra attribuer un jeton par manche à l'équipe de Survivante dont la stratégie respecte le mieux le profil et le contexte de la Survivante. À la fin des trois manches il y aura un débat parmi le Public ; en cas de consensus, cinq points supplémentaires seront attribués à la Survivante qui aura choisi le meilleur ensemble de

stratégies. Le nombre total de jetons permettra de déterminer l'équipe « gagnante » pour le scénario. La manche se termine avec une conclusion plausible donnée par le Public.

> ***Conseil d'animation :*** *Au moment d'inviter des gens à jouer, l'Animatrice du jeu devrait avertir les possibles participant·e·s du fait que ce jeu de rôle concernera la violence en ligne basée sur le genre et que des questions douloureuses seront soulevées, au cas où une personne souhaiterait se désister. L'Animatrice du jeu devrait rappeler cela aux participant·e·s avant le début du jeu et encourager tous·tes les participant·e·s à rester attentives aux autres au cours du jeu de rôle.*

Mise en place du jeu – 15 minutes

Les personnes **Animatrices du jeu** doivent connaître les instructions suivantes et s'assurer que chaque équipe comprenne son rôle.

Commencer le jeu en formant l'**Équipe Survivante A** et l'**Équipe Survivante B** et le **Public**.

- Il peut être préférable de choisir des Survivantes qui n'auraient pas d'expérience préalable de VBG en ligne.
- Il y a quatre types de conseillères : Juridique, Communications, Solidarité et Compétences. Il n'est pas nécessaire que les Conseillères soient des spécialistes du domaine qui leur est assigné (p.ex. les conseillères juridiques ne doivent pas nécessairement être avocates).
- Les équipes de Survivante se distribuent les rôles dans leur propre équipe. Les rôles seront conservés jusqu'à la fin du Scénario. S'il manque des personnes, les Conseillères peuvent jouer le rôle de deux conseillères différentes.

Distribuer à chaque équipe de Survivante des feuilles de tableau de papier, des feutres et les instructions pour la Survivante et la Conseillère.

- La première étape consiste à **imaginer le profil et le contexte de la Survivante**, et de dessiner cette personne sur la feuille.
- Rappeler qu'il n'y a pas à imaginer un scénario, juste des renseignements sur la Survivante :
  - Quel âge a-t-elle?
  - Vit-elle en zone urbaine ou rurale?

    - À quoi ressemblent sa famille, ses ami·e·s et collègues de travail ?
    - Sa sexualité, religion, langue ?
    - Son niveau d'éducation, ses compétences en technologies ?
- Les équipes ne disposent que de 5-10 minutes pour dresser le profil de leur Survivante.

Pendant ce temps, l'Animatrice du jeu distribue au Public les cartes d'instructions et leur explique leur rôle :

- Encourager le Public à réfléchir aux personnes qui le composent – y a-t-il des ami·e·s, de la famille, des trolls, des témoins, des représentant·e·s ?
- Comment le public témoin pourrait-il modifier le cours du Scénario ?
- Les membres du Public peuvent décider de jouer un rôle spécifique et de réagir aux équipes Survivante selon ce rôle (p.ex. un membre conservateur de la famille, la meilleure amie, un troll) ou jouer leur propre rôle.

Soit l'Animatrice du jeu, soit le Public choisit un Scénario pour le jeu. Les Scénarios possibles sont les suivants :

- Victime de chantage par son ex
- Victime d'un troll sur Twitter
- Comptes falsifiés sur Facebook
- Imposteur porno
- De la désinformation au discrédit
- Regarder et attendre

Chaque Scénario comporte ses propres cartes Défi. L'Animatrice du jeu et le Public peuvent en créer un selon leur contexte.

> ***Astuce** : Si vous créez votre propre Scénario, souvenez-vous que le Scénario devrait débuter au moment où la Survivante s'inquiète de ce qui arrive mais n'est pas encore confrontée à une véritable attaque.*

1ère manche – 20 minutes

1. Les Survivantes présentent leurs *personnes* au Public.

2. L’Animatrice du jeu lit le Scénario à voix haute.
3. Dans les équipes Survivante, chaque Conseillère a 2 minutes pour choisir une stratégie parmi sa pile de cartes pour la recommander à la Survivante. Il est interdit de proposer une stratégie en plusieurs étapes. Elle montre une option à la Survivante de son équipe et justifie la raison pour laquelle il s’agit d’un bon choix.
4. Chaque équipe a ensuite cinq minutes pour discuter sur les différentes stratégies proposées et aider la Survivante à prendre sa décision pour choisir la meilleure stratégie en fonction de son profil de Survivante.
    1. Le rôle des Conseillères n’est pas ici de faire en sorte que la Survivante choisisse leur propre stratégie, mais de réussir à ce que l’équipe obtienne le soutien du Public grâce à une présentation convaincante de la stratégie choisie par la Survivante.
    2. Les Survivantes ne peuvent choisir qu’une seule stratégie à la fois, et c’est à elles de prendre la décision, pas aux Conseillères.
5. Pendant que les équipes Survivante discutent pendant 8-10 minutes maximum, le Public devrait lui aussi parler du Scénario et donner son opinion sur les stratégies que les équipes devraient suivre. Le Public commence à imaginer différentes manières de compliquer le Scénario et étudie les cartes Défi.
6. Chaque Survivante présente sa première stratégie au Public, en défendant les raisons pour lesquelles il s’agit de la meilleure option pour son profil. Le Public peut poser des questions mais chaque équipe dispose de 5 minutes maximum de présentation.
7. Le Public réagit aux choix. Si on utilise des jetons, chaque membre du Public vote en expliquant son choix.

> *Tout au long du jeu, l’Animatrice du jeu contrôle le temps et tente de conserver une atmosphère détendue et amusante, sachant que les scénarios et les défis de ce jeu sont susceptibles de déranger les participantes si on les traite trop en profondeur.*

2è manche – 20 minutes

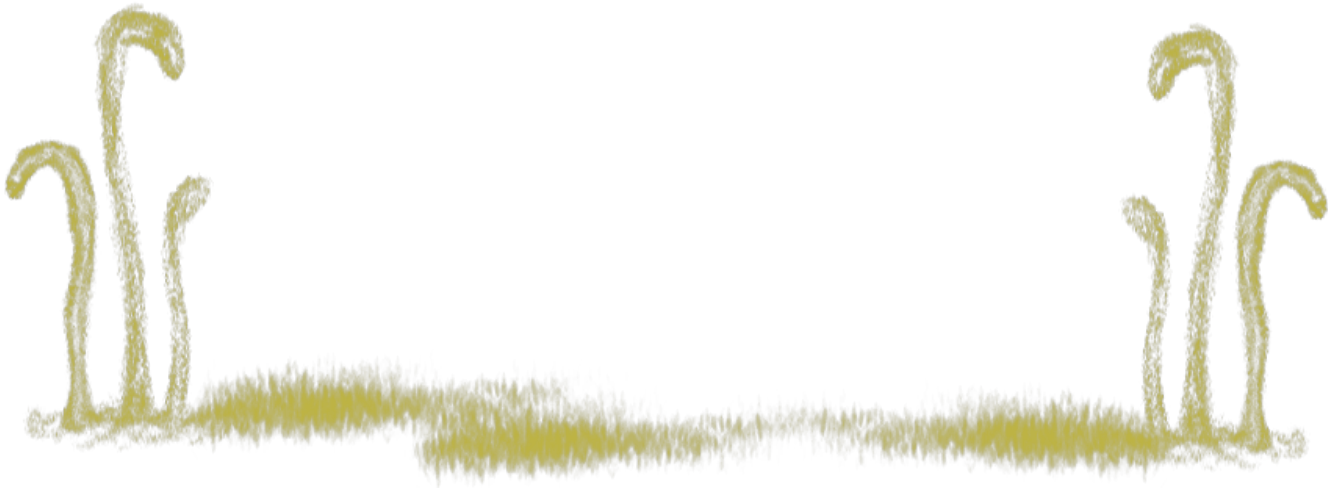
1. Le Public choisit et présente le premier Défi.
2. Les équipes Survivante procèdent de la même manière qu’à la 1ère manche.

3è manche – 20 minutes

1. Pour les équipes Survivante, procéder comme pour la 2è manche.
2. Pendant que les équipes Survivante discutent, demander au Public de trouver une fin au Scénario. Quelle solution leur semble plausible, quelles stratégies pourrait-on ajouter ? L'Animatrice du jeu, sans exiger une « fin heureuse », demande au Public de réfléchir à des solutions faisables et si possible positives face à cette escalade de violence.
3. Les Survivantes présentent leurs stratégies.
4. S'il utilise des jetons, le Public se met d'accord pour décider quelle équipe Survivante a suivi l'ensemble le plus cohérent de stratégies et octroie cinq jetons supplémentaires en tant que groupe. Chaque équipe Survivante compte ses jetons pour savoir qui a « gagné » le Scénario. Si on n'utilise pas de jetons, le Public commente les différentes stratégies.
5. Le Public présente sa propre proposition de solution.

Conclusion – 15 minutes

L'Animatrice du jeu dirige les discussions sur les stratégies apprises et les sentiments des participantes compte tenu des rôles qui leur ont été attribués.



Planifier la riposte à la VBG en ligne [activité tactique]

Cette activité a pour but de mettre à jour les réactions et ripostes des individus, des communautés et des mouvements face à la violence basée sur le genre (VBG) ou violence sexiste en ligne, sur la base d’un exemple précis.

activ_tact_FR.png
image not found or type unknown

Cette activité a pour but de mettre à jour les réactions et ripostes des individus, des communautés et des mouvements face à la violence basée sur le genre (VBG) ou violence sexiste en ligne, sur la base d’un exemple précis.

Objectifs d'apprentissage

- Analyser et comprendre les formes de violence en ligne basée sur le genre et leurs impacts sur les survivantes et leurs communautés.
- Analyser et comprendre le continuum de la violence entre les sphères hors-ligne et en ligne et les structures de pouvoir permettant à ces violences de se perpétuer.
- Échanger des idées, stratégies et actions pour contrer les violences en ligne basées sur le genre dans le contexte social/national des participant·e·s.

À qui s'adresse cette activité ?

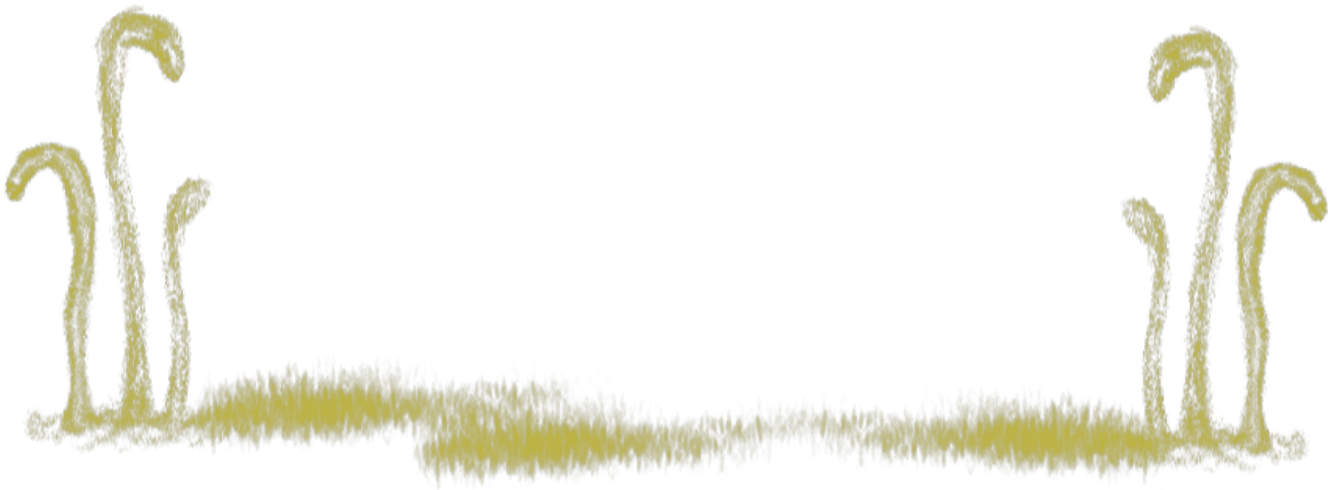
Bien que cet atelier puisse intéresser des publics relativement initiés aux questions de la VBG en ligne, il sera plus utile aux personnes jouant un rôle direct dans la riposte aux agressions en ligne ou intervenant dans l’organisation de cette riposte.

Temps requis

Au moins 4 heures.

Matériel

- Tableau à feuilles mobiles pour cartographier les réponses des participant·e·s aux questions figurant sur le modèle fourni (Voir Cartographie des réactions/ripostes aux cas de VBG en ligne)
- Descriptifs (fiches) individuels des cas de violences en ligne basées sur le genre que les groupes de participant·e·s devront analyser



Mécanique

Il est recommandé d'avoir préalablement examiné avec l'ensemble du groupe un cas précis de VBG en ligne ; l'atelier stratégique/tactique doit de préférence suivre l'atelier plus général Déconstruire la violence en ligne basée sur le genre. Selon le nombre de participant·e·s, formez des petits groupes chargés de planifier la riposte à un cas précis de VBG en ligne.

Présentez une cartographie des réactions/ripostes ; le but est d'organiser les actions qui constituent la riposte dans l'ordre de priorité, de définir un calendrier et d'adopter une stratégie collective.

Le plan devra comporter les éléments suivants:

Échelonnement de la riposte dans le temps

Sur le modèle ci-joint, les réactions sont classées dans l'ordre chronologique : 1ère semaine, 1er mois, 6 mois suivants. Selon la gravité de l'agression, l'escalade et les suites éventuelles, il peut y avoir des variations dans l'échelonnement de la riposte excepté en ce qui concerne la 1ère semaine. Dans certains cas, la riposte s'étalera sur plus de 6 mois, notamment si la survivante a décidé d'engager des poursuites judiciaires et/ou des actions de défense de droits, tandis que dans d'autres, la riposte prendra moins de 6 mois. L'objectif ici est de définir un calendrier comprenant les actions immédiates, de court terme et de moyen terme.

Réaction/riposte individuelle

Mesures que la personne vivant de la VBG en ligne peut/doit prendre.

Riposte de la communauté

Actions que les ami·e·s, organisations, réseaux et communautés de la survivante pourront engager en riposte à l'agression et/ou pour la soutenir. Les questions à poser pour orienter la réflexion des participant·e·s sont :

- Qui constitue la communauté/réseau de la survivante ?
- La survivante peut-elle compter sur des ami·e·s ou des proches pour l'aider à faire face à l'agression et à s'en remettre ?

Riposte du mouvement

Actions que les mouvements féministes et de défense des droits des femmes peuvent engager en riposte aux cas de VBG en ligne.

Sécurité numérique

Mesures que la survivante et sa communauté devront prendre pour sécuriser leurs communications en ligne et prévenir toute autre atteinte à la vie privée ou intensification du harcèlement. Exemples : sécurisation des identifiants, comptes, pages, etc. et/ou des appareils, signalements aux plateformes, «autodoxing» et recherche des données personnelles de la victime disponibles en ligne.

Sécurité physique

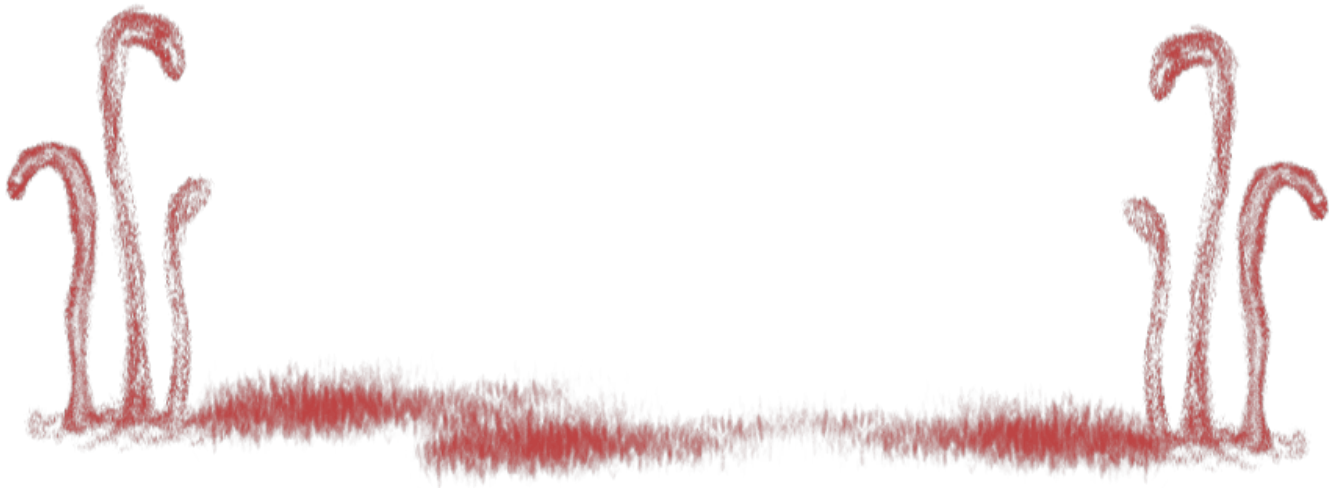
Mesures que la survivante et sa communauté devront prendre pour la protéger en dehors d’internet. Exemples : tactiques et stratégies préventives pour éviter l'escalade dans le monde "réel" de l’agression en ligne, ou tactiques correctives si les répercussions physiques sont déjà une réalité.

Bien-être et réconfort

Mesures visant à s’assurer que la survivante est en état de prendre soin d’elle-même. Soutien actif de la communauté et du mouvement.

Militantisme et défense de droits

Actions à engager pour obtenir réparation au-delà du simple arrêt de la VBG en ligne. Exemples : poursuites judiciaires engagées contre les agresseurs et/ou les plateformes, campagnes contre la violence sexiste/de genre en ligne, etc. Il s’agit au minimum de documenter les faits afin de contribuer à l’élaboration d’une base de données que d’autres pourront consulter.



Cartographie des réactions/ripostes aux cas de VBG en ligne

Ce tableau et le débat concernant les mesures à prendre, à quel moment et par qui, seront pour les participant·e·s l’occasion d’échanger leurs idées concernant les stratégies et tactiques à adopter.

Il est important que vous circuliez entre les différents groupes pour entendre les questions et les informations méritant d’être communiquées à l’ensemble des participant·e·s.

Délai	Réaction/riposte individuelle	Riposte de la communauté	Riposte du mouvement
1ère	**Sécurité numérique**		

Quedoitfairelasurvivantepoursécuriserlescommunicat

Sécurité physique

Les données personnelles de la survivante sont-elles disp	Quel hébergement ou lieu sûr la commu na	

Bien-être et réconfort

Lasurvivantedoit-ellesemettreenretraitdesréseaux ?		

Militantisme et défense de droits

Quelles sont les actions qu'elle a survivant eveutengagerenr		

1erm	**Sécurité numérique**

En quoi les pratiques de la communauté doivent-elles être

Sécurité physique

En quoi les pratiques de la communauté doivent-elles être

Bien-être et réconfort

La survivante a-t-elle besoin d'un soutien pr	Le sprinci paux soutiens de la survivante ont-ils besoin d'

Militantisme et défense de droits

Réponse juridique : l’agression a-t-elle été signalée auprès de la police municipale ?	La commune a-t-elle la possibilité d

6 pre	**Sécurité numérique**

Quelles sont les activités et communications en ligne que l		

Sécurité physique		
Bien-être et réconfort		
Militantisme et défense de droits		

Possibilité sexpacesoùsignalerutilement, agressio

Conseil d'animation : Ce modèle est un simple guide, et si vous n’êtes pas à l’aise avec les tableaux, n’hésitez pas à employer une autre méthode pour définir et organiser les actions et stratégies à mettre en œuvre face aux cas de violence genrée en ligne. Encouragez également les participant·e·s réfractaires aux tableaux à procéder différemment. Vous pouvez par exemple inscrire les différentes réponses sur des post-it et les regrouper par thématique (Sécurité numérique, Réconfort et Bien-être, Sécurité physique, Militantisme et défense de droits). Le but de cette activité est d'élaborer des stratégies de riposte aux agressions sexistes/basées sur le genre en ligne et de s'assurer que les participant·e·s réfléchissent à une riposte globale intégrée (plutôt que de se concentrer uniquement sur la sécurité numérique par exemple) et collective (plutôt que de laisser la responsabilité de la riposte à la seule survivante).

Pour la synthèse, concentrez-vous sur les points suivants :

- Connaissances acquises concernant la façon dont les plateformes traitent les affaires de violence basée sur le genre ; mesures de plaidoyer à mettre en œuvre pour les rendre plus réactives.
- Ressources/outils à disposition des militant·e·s auxquels les participant·e·s n’auraient pas pensé.
- Rôle essentiel de la riposte collective.

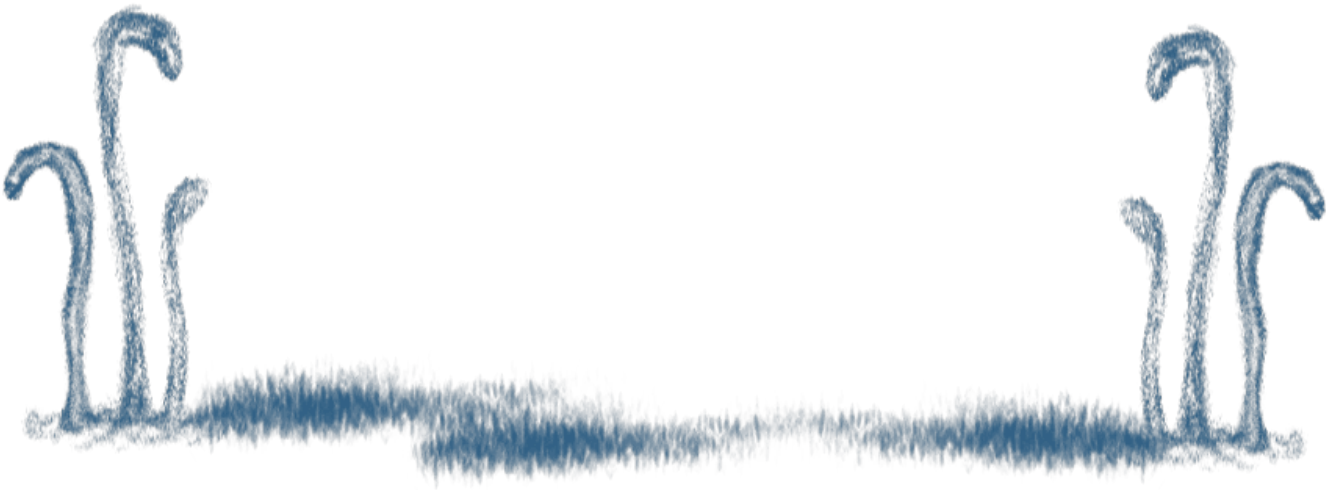
Conseils pour la préparation de l’atelier

Au cours de cet atelier, vous devrez intervenir directement sur les questions suivantes :

- Mesures élémentaires à prendre en matière de sécurité numérique, sécurisation des comptes, sécurisation des appareils
- Stratégies visant à se protéger dans le monde « réel » suite à une agression en ligne
- Informations concernant le traitement des agressions basées sur le genre par les réseaux/plateformes
- Informations concernant les recours judiciaires existants dans les pays des participant·e·s

- Prise en compte des répercussions des violences sexistes et basées sur le genre en ligne sur le moral des participant·e·s et maîtrise des stratégies visant à prévenir le risque de retraumatiser.

Ressource utile: Hey! Une de tes amies est victime de harcèlement en ligne ?



Fais-en un mème! [activité tactique]

activ_tact_FR.png

Cette activité a pour but d’amener les participant·e·s à riposter, avec humour et répartie, aux formes communes de la misogynie, de la transphobie et de l’homophobie en ligne. L’objectif n’est pas du tout de banaliser les violences en ligne basées sur le genre, mais plutôt de permettre aux participant·e·s de faire face collectivement aux trolls sur internet.

Objectifs d’apprentissage

- Échanger des idées, stratégies et actions pour contrer les violences en ligne basées sur le genre dans le contexte social/national des participant·e·s.

À qui s'adresse cette activité ?

Cette activité peut être faite avec des participant·e·s ayant un niveau varié de compréhension et d ’expérience en matière de violences en ligne basées sur le genre.

Matériel

- Des post-it
- Tableau à feuille mobile/grandes feuilles de papier, cartons
- Beaucoup de marqueurs ou crayons feutres
- Une connexion internet (si vous voulez leur donner l’option de créer des gifs sur le site Giphy par exemple)

Temps requis

Vous aurez environ besoin d'**environ 2h30** pour cette activité.

Mécanique

Cette activité se déroule en trois étapes :

- Rassembler des exemples de discours misogynes, transphobes ou homophobes en ligne
- Préparer et créer des contre-discours (60 minutes)
- Retour sur les contre-discours (60 minutes)

Lorsque tout le groupe est réuni, demandez à chaque personne de partager jusqu'à 3 exemples de discours (commentaires, messages) misogynes, transphobes ou homophobes rencontrés en ligne. Demandez-leur d'écrire ces exemples sur des post-it (un exemple par post-it).

> **Remarque** : Ces exemples n'ont pas besoin d'être ouvertement transphobes/homophobes ou sexistes. On peut aussi inclure des exemples de commentaires qui reviennent tout le temps comme : « vous voulez la censure », « vous brimez ma liberté d'expression », « si ce n'est pas physique, ce n'est pas de la violence », ou des discours qui blâment les victimes.

Sur un mur, regroupez les discours similaires. C'est une bonne occasion de décortiquer ces discours en groupe et de discuter de comment ils sont dommageables envers les femmes et les personnes queers sur internet.

Lorsque tous les post-it sont regroupés au mur, invitez les participant·e·s à se mettre en petits groupes.

> **Remarque** : Si vous n'avez pas beaucoup de temps pour l'activité, vous pouvez sauter cette étape en choisissant préalablement des exemples de discours misogynes, transphobes ou homophobes en ligne. Dans ce cas, il vous faudra connaître le genre de messages auquel vos participant·e·s sont le plus confronté·e·s en ligne.

Chaque groupe est invité à créer des contre-discours face à ces messages nuisibles. Les participant·e·s peuvent utiliser différentes méthodes pour riposter : en écrivant des Tweets, en faisant des affiches, en créant des gifs (tout dépendant des habiletés du groupe), en créant une

campagne avec un mot-clic.

Pour les aider dans leur création, demandez aux groupes de prendre en compte les questions suivantes :

- À qui s’adresse votre message?
- En quoi votre message sera-t-il efficace envers votre public cible?
- Quelles sont les valeurs qui sous-tendent votre message?
- Quelle forme prendra votre message? Quel niveau de langage utiliserez-vous?

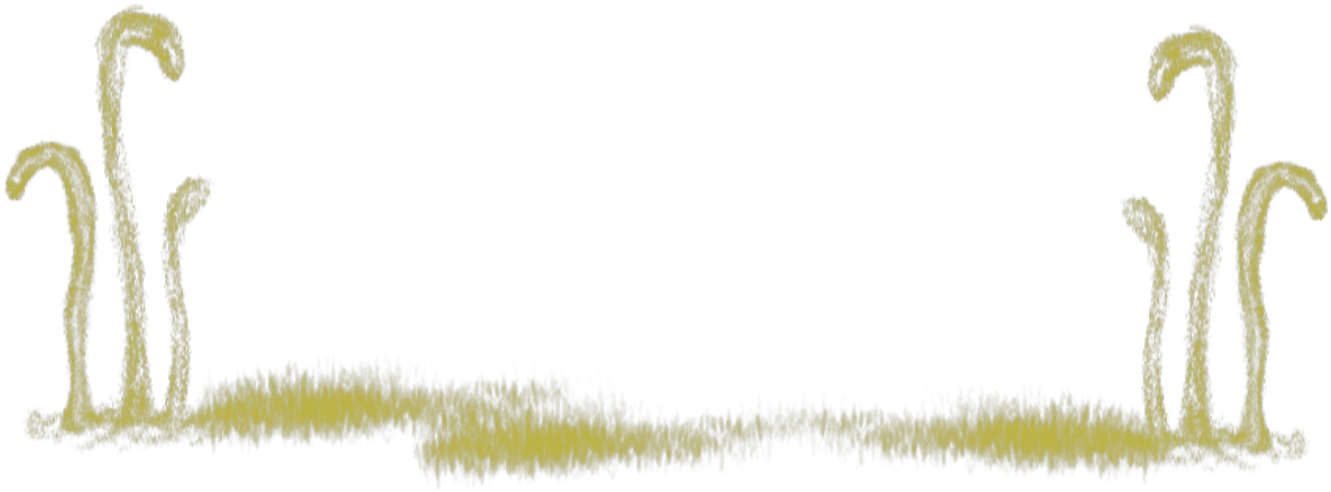
Lorsque les groupes sont prêts, ils peuvent présenter leurs contre-discours en grand groupe. Discutez collectivement de l’efficacité de ces messages en vous basant sur les questions ci-haut.

Pour conclure, résumez en vous concentrant sur les idées suivantes :

- Les types de messages qui fonctionnent
- Les leçons tirées de la lutte aux trolls du web

Conseils pour la préparation de l’atelier

Bien que cette activité soit plus légère que d’autres dans ce module, la personne formatrice/animatrice devrait quand même se préparer au cas où des participant·e·s seraient bouleversé·e·s.



Cartographie de la sécurité numérique [activité tactique]

Cette activité, conçue comme un jeu de cartes, a pour objet de présenter aux participant·e·s les réactions à avoir face à différentes formes de violence basée sur le genre (VBG) en ligne.

activ_tact_FR.png
Image not found or type unknown

Cette activité, conçue comme un jeu de cartes, a pour objet de présenter aux participant·e·s les réactions à avoir face à différentes formes de violence basée sur le genre (VBG) en ligne. Le groupe sera divisé en trois équipes, chacune prenant en charge l’une des formes de violence suivantes :

- Chantage
- Cyberharcèlement
- Discours haineux

Chaque équipe est composée d'un·e animatrice·teur disposant d’un jeu de scénarios inscrits sur des fiches (cartes-scénarios) ; les membres de l'équipe disposent chacun d’un jeu de fiches contenant une liste de droits (cartes-droits).

1. L’exercice débute par une réflexion guidée par l'animatrice·teur concernant la forme de violence étudiée et ses différentes manifestations.
2. Après avoir vérifié que les caractéristiques élémentaires de cette violence bien précise ont été bien comprises, l’animatrice·teur choisit une carte-scénario et encourage le débat entre les membres de l’équipe qui répondent collectivement, chacun·e opposant une carte-droits jugée susceptible de protéger contre cette violence. Les membres de l’équipe discutent ensuite de la façon dont le scénario proposé constitue (ou non) une atteinte aux

droits de la personne.
3. L'animatrice·teur passe au scénario suivant. Chaque équipe examinera deux scénarios.
4. Si le temps le permet, les équipes peuvent se réunir et réfléchir en groupe sur les formes de violence sexiste en ligne étudiées et les droits connexes à faire valoir pour s’en prémunir.

Objectifs d'apprentissage

- Analyser et comprendre les formes de VBG en ligne et leurs impacts sur les survivantes et leurs communautés.
- Analyser et comprendre le continuum de la violence entre les sphères hors-ligne et en ligne et les structures de pouvoir permettant à ces violences de se perpétuer.
- Échanger des idées, stratégies et actions pour contrer les violences en ligne basées sur le genre dans le contexte social/national des participant·e·s.

À qui s'adresse cette activité ?

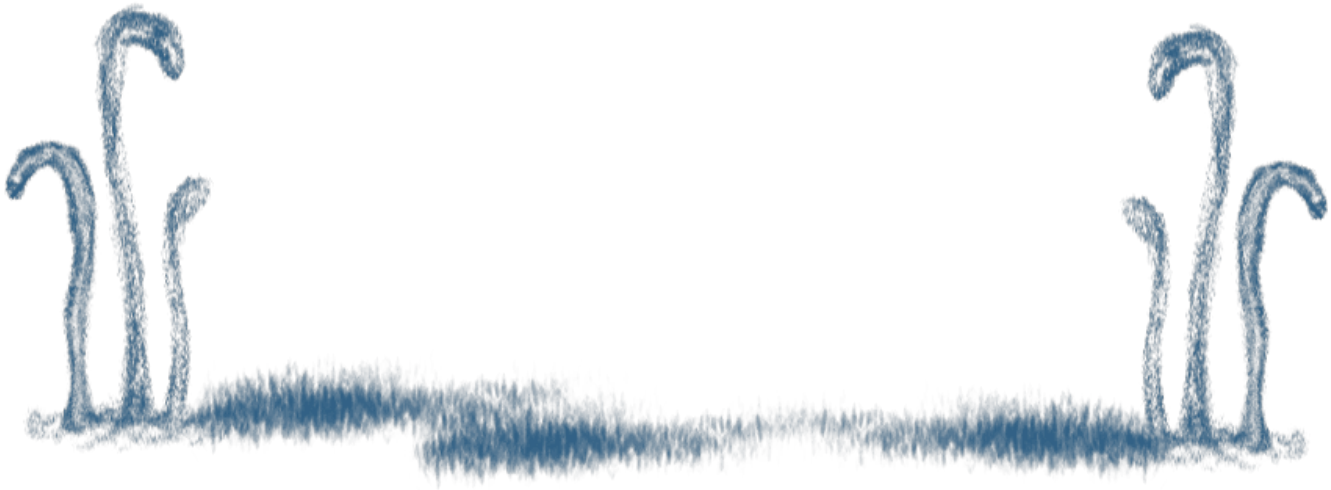
Groupes plus ou moins familiarisés avec la violence basée sur le genre en ligne et les droits énoncés dans la Déclaration universelle des droits de l'homme.

Temps requis

2 à 3 heures environ

Matériel

- Cartes-scénarios (2 fiches imprimées par équipe)
- Cartes-droits (6 fiches imprimées par membre de chaque équipe)
- Espace suffisamment grand pour que trois équipes puissent débattre à leur aise
- Table assez grande pour étaler les cartes-droits présentées à tour de rôle par chaque équipe



Mécanique

Équipes

Les participant·e·s sont divisé·e·s en trois équipes de joueuses·eurs :

- Équipe A - Chantage
- Équipe B - Cyberharcèlement
- Équipe C – Discours haineux

Chaque équipe, formée de préférence de six participant·e·s, est accompagnée par un·e animatrice·teur.

Fiches

Les membres des trois équipes disposent d’un même jeu de cartes-droits sur lesquelles figurent, au recto, le libellé du droit, et au verso, une brève description du droit en question. Vous trouverez des exemples des droits à invoquer dans la section « Droits ».

Chaque animatrice·teur est muni·e de trois séries de cartes-scénarios décrivant une situation spécifique de violence sexiste en ligne. Voir section « Scénarios ».

Droits

Voici quelques-uns des droits qui peuvent être ajoutés au jeu de fiches-droits :

- Droit à la liberté d'opinion et d’expression (Article 19, Déclaration universelle des droits de l'homme)

> *« Tout individu a droit à la liberté d'opinion et d'expression, ce qui implique le droit de ne pas être inquiété pour ses opinions et celui de chercher, de recevoir et de répandre, sans considérations de frontières, les informations et les idées par quelque moyen d'expression que ce soit. »*

- Droit à la vie privée (Article 12, Déclaration universelle des droits de l'homme)

> *« Nul ne sera l'objet d'immixtions arbitraires dans sa vie privée, sa famille, son domicile ou sa correspondance, ni d'atteintes à son honneur et à sa réputation. Toute personne a droit à la protection de la loi contre de telles immixtions ou de telles atteintes. »*

- Droit de vivre sans violence (Déclaration sur l'élimination de la violence à l'égard des femmes, ONU)

> *« Les États devraient condamner la violence à l'égard des femmes et ne pas invoquer de considérations de coutume, de tradition ou de religion pour se soustraire à l'obligation de l'éliminer. Les États devraient mettre en oeuvre sans retard, par tous les moyens appropriés, une politique visant à éliminer la violence à l'égard des femmes [...] les termes "violence à l'égard des femmes" désignent tous actes de violence dirigés contre le sexe féminin, et causant ou pouvant causer aux femmes un préjudice ou des souffrances physiques, sexuelles ou psychologiques, y compris la menace de tels actes, la contrainte ou la privation arbitraire de liberté, que ce soit dans la vie publique ou dans la vie privée. »*

- Droit à la protection de sa production artistique (Article 27 (2), Déclaration universelle des droits de l'homme)

> *« Chacun a droit à la protection des intérêts moraux et matériels découlant de toute production scientifique, littéraire ou artistique dont il est l'auteur.*

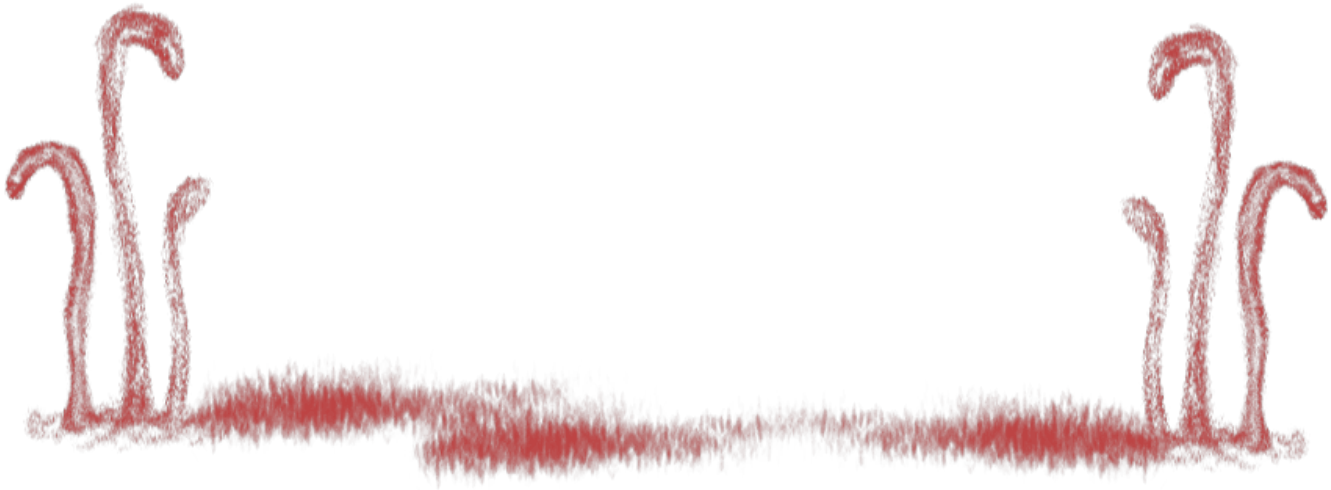
- Droit au travail (Article 23, Déclaration universelle des droits de l'homme)

> *« (1) Toute personne a droit au travail, au libre choix de son travail, à des conditions équitables et satisfaisantes de travail et à la protection contre le chômage. [...] (3) Quiconque travaille a droit à une rémunération équitable et satisfaisante lui assurant ainsi qu'à sa famille une existence conforme à la dignité humaine et complétée, s'il y a lieu, par tous autres moyens de protection sociale. »*

- Droit à la participation publique (Article 27(1), Déclaration universelle des droits de l'homme)

> *« Toute personne a le droit de prendre part librement à la vie culturelle de la communauté, de jouir des arts et de participer au progrès scientifique et aux bienfaits qui en résultent. »*

D'autres droits issus de la Déclaration universelle des droits de l'homme peuvent également être ajoutés au jeu si nécessaire.



Scénarios

Bande dessinée et section « Expériences personnelles de chantage » consultables ici.

Bande dessinée et section « Les différents types de cyberharcèlement » consultables ici.

Bande dessinée et section « Expériences personnelles de discours haineux » consultables ici.

Jeu

Trois équipes sont formées en vue d'étudier une forme de VBG en ligne précise : chantage, cyberharcèlement, discours haineux. Les équipes désignent – ou se voient assigner – un·e animatrice·teur et se répartissent dans la salle. Chaque animatrice·teur reçoit un jeu de fiches-scénario et chaque participant·e un jeu de fiches-droits. L'exercice se déroule en trois étapes (quatre si le temps le permet).

Étape I : Brève réflexion

Pour entamer une brève séance de réflexion, les animatrices·teurs de chaque équipe pourront consulter les liens suivants :

- Chantage
- Cyberharcèlement
- Discours haineux

Il faut commencer par se mettre d'accord sur une définition claire et concise de la forme spécifique de violence sexiste/genrée en ligne étudiée avant de passer à l'exercice des scénarios. Cette réflexion peut être adaptée en fonction de l'origine géographique et des différentes identités des membres du groupe. La durée de cette première étape peut varier en fonction de l'expérience des participant·e·s.

Étape II : Scénarios

Une fois que les membres de l'équipe ont compris les enjeux de la discussion sur la forme de VBG en ligne analysée, le jeu de scénarios peut commencer. Les animatrices·teurs tirent de leur jeu une fiche-scénario correspondant à la forme de violence étudiée. La section « Scénarios » contient des exemples de scénarios possibles. Les animatrices·teurs posent ensuite quelques questions.

Cyberharcèlement :

- La situation qu'affronte X dans le scénario constitue-t-elle, à votre avis, un cas de cyberharcèlement ?
- Qu'aurait pu faire X pour éviter cette situation ? (*Veuillez noter que cette question NE DOIT PAS sous-entendre que la victime de cyberharcèlement est responsable de ce qui lui est arrivé ; l'accent doit être mis sur les bonnes pratiques de sécurité à observer en ligne.*)
- À la place de X, comment auriez-vous géré la situation ?

La discussion autour de ces questions peut être adaptée en fonction du contexte local du groupe.

Étape III : Droits

Après clôture des débats autour du scénario, les membres de l'équipe doivent décider collectivement quelles fiches-droits iels vont jouer pour se défendre face à la situation décrite dans le scénario. Chaque membre de l'équipe oppose une carte-droits. Toutes les cartes sont étalées sur la table devant les animatrices·teurs. Rappelons que s'il est conseillé de constituer des équipes de six, tout dépendra du nombre réel de participant·e·s : s'iels sont plus nombreuses·eux, la même carte pourra être jouée par plusieurs d'entre elleux, s'iels sont moins nombreuses·eux, iels pourront jouer plus d'une carte.

Les animatrices·teurs demandent ensuite aux membres de leur équipe d'expliquer en détail en quoi les cartes-droits opposées au scénario établi pourraient éventuellement les protéger.

À ce stade, les animatrices·teurs demandent aux participant·e·s si leurs pays respectifs ont mis en place une législation défendant ces droits, et, le cas échéant, si ces lois peuvent être (ou ont été) appliquées dans des situations comparables. Le débat peut éventuellement s'élargir aux avantages et inconvénients des voies de recours judiciaires et à l'effectivité du droit.

Pour plus de détails concernant les droits et leurs rapports avec les formes spécifiques de VBG en ligne, consulter la section « Droits connexes » en suivant les liens ci-dessous :

- Chantage
- Cyberharcèlement
- Discours haineux

L'exercice reprend sur la base du scénario suivant. Nous vous suggérons d'examiner deux scénarios, mais si le temps vous le permet, n'hésitez pas à renouveler l'exercice autant de fois que vous le jugerez utile.

Étape IV (facultative)

En fonction du temps disponible et à l'issue des deux exercices réalisés par équipes, l'ensemble du groupe peut débattre des sujets suivants (à titre d'exemple) :

- Qu'avons-nous appris sur la forme spécifique de VBG en ligne étudiée par notre équipe ?
- Quels sont les scénarios étudiés qui peuvent se présenter ?
- Quels sont les droits étudiés à faire valoir dans de telles situations ?

Conseils pour la préparation de l'atelier

Voici quelques conseils à suivre si vous choisissez d'organiser cette activité :

- Au cours des discussions concernant les scénarios, permettez à chaque participant·e de réagir à sa façon. Évitez de les presser, de les corriger ou de les interrompre.
- N'insistez pas pour que tout le monde prenne la parole. Certaines personnes préfèrent s'exprimer par écrit. Encouragez-les en gardant à l'esprit qu'il n'est pas absolument indispensable que tout le monde réagisse.
- En cas de réaction émotive, faites une pause. Ne forcez pas les participant·e·s à poursuivre.

Veuillez consulter les notes Aménagement d'un espace d’échange sain et Intersectionnalité et inclusivité pour en savoir plus sur la façon d’organiser un espace de débat sûr et inclusif.

Pour mieux préparer cette activité :

Réapproprie-toi la technologie! a réalisé une compilation de ressources concernant chacune des formes de VBG en ligne abordées dans cette activité. N’hésitez pas à consulter liens suivants :

- Chantage
- Cyberharcèlement
- Discours haineux

Suggestion

Il s’agit d’un atelier tactique qui peut être divisé en deux activités : la première étape peut être considérée comme un exercice d’introduction tandis que les étapes II et III peuvent être regroupées en une session d’approfondissement.

