Image not found or type unknown

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 ?

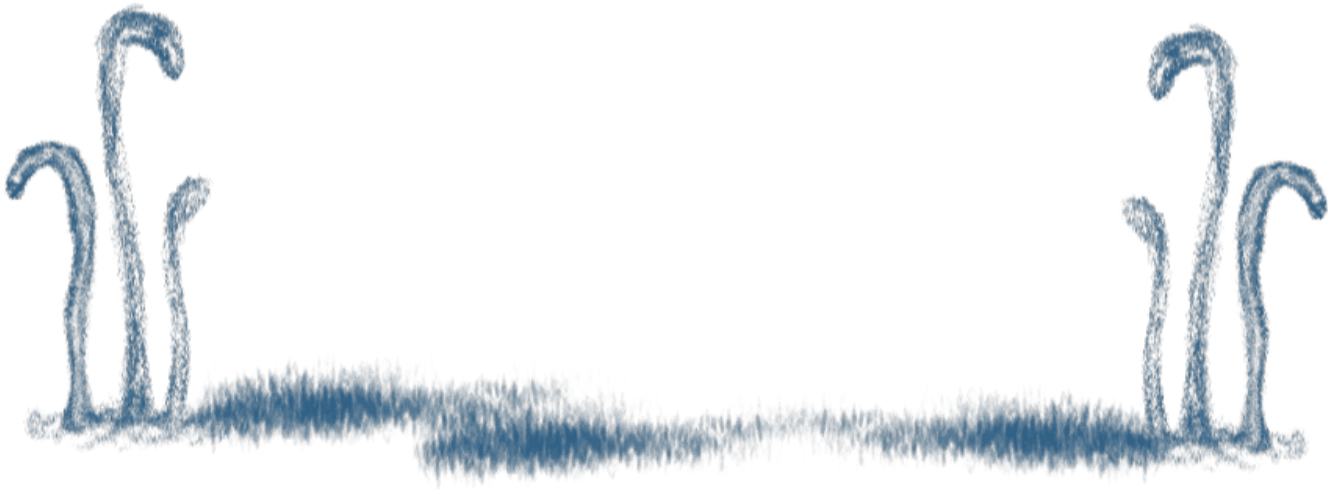
Groupes plus ou moins familiarisés avec la violence basée sur le genre en ligne et les droits énoncés dans la Déclaration universelle des droits de l'homme.

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.*

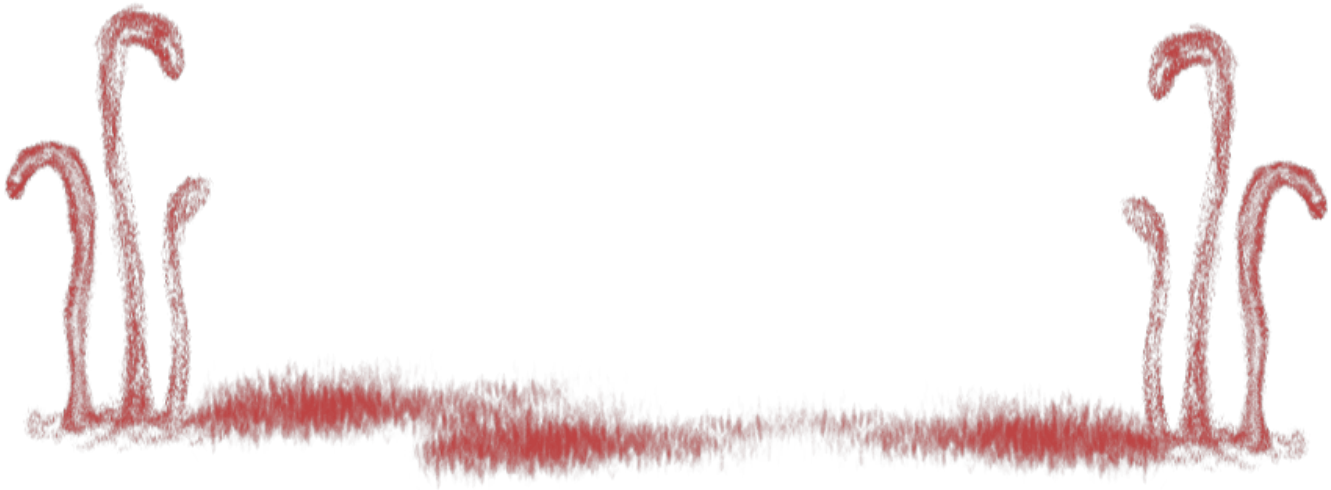
- Droit au travail (Article 23, Déclaration universelle des droits de l'homme)

> *« (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.

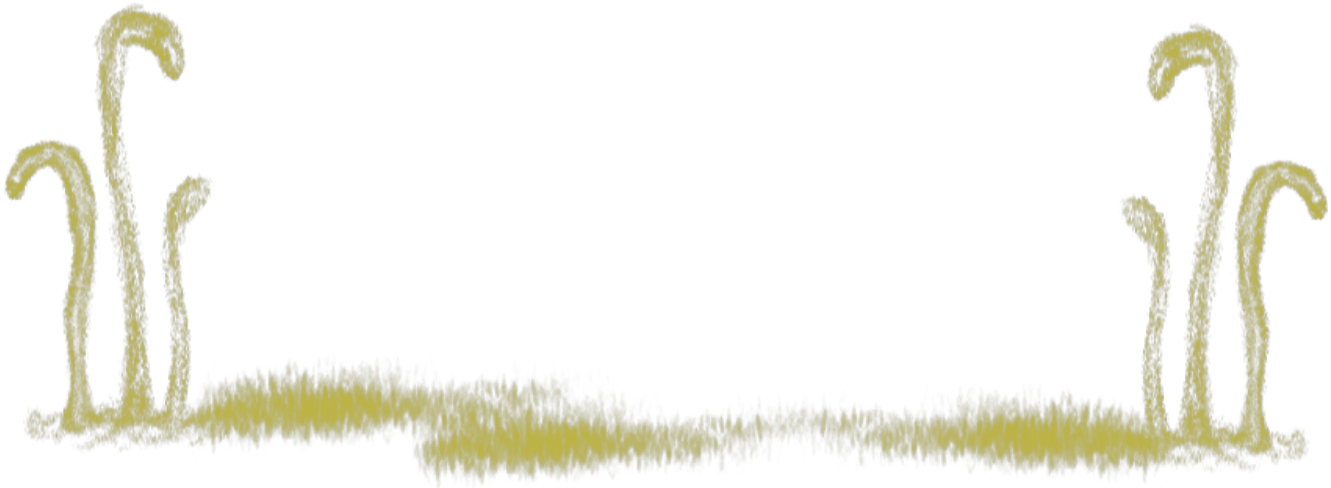
Pour mieux préparer cette activité :

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.



Revision #5
Created 26 April 2023 00:51:46 by Kira
Updated 28 July 2023 15:04:33 by Kira