Image not found or type unknown

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.

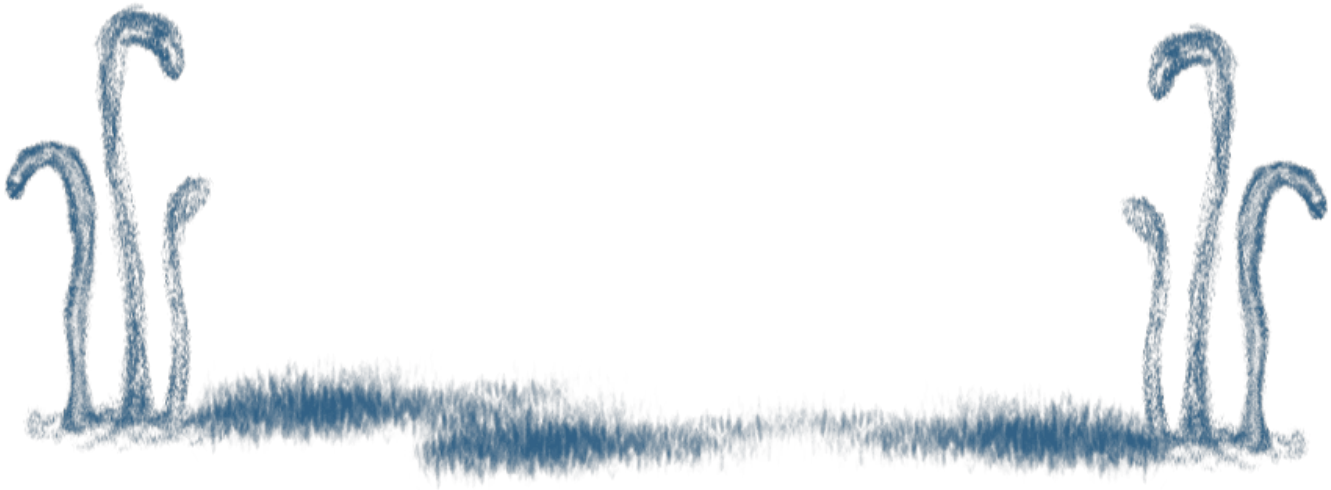
Temps requis

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

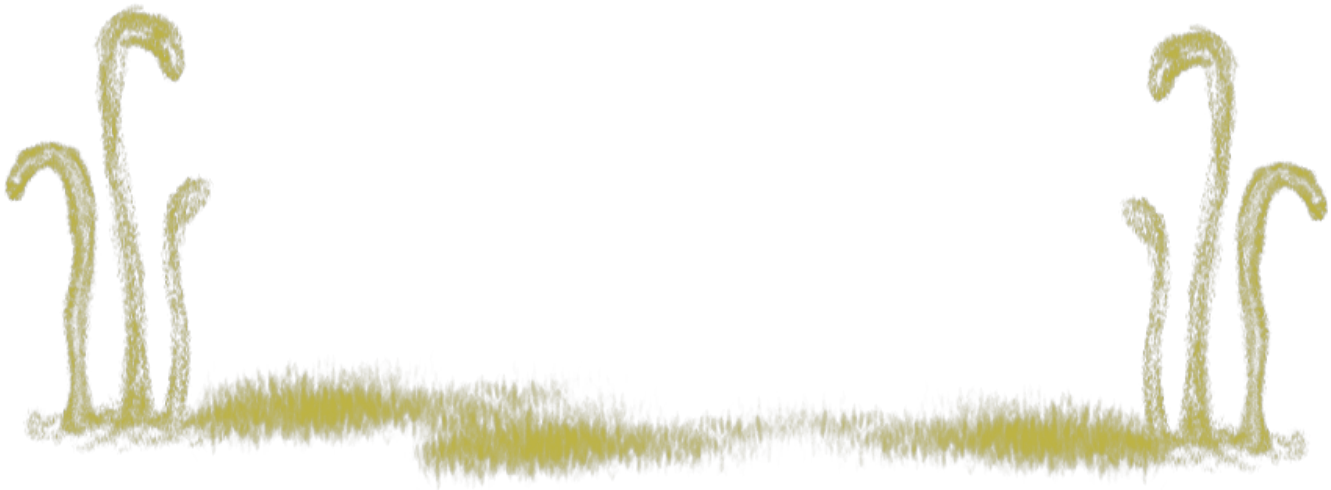
14	2	4pourchaqueéquipe=8	3	1
16	2	4pourchaqueéquipe=8	5	1

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.

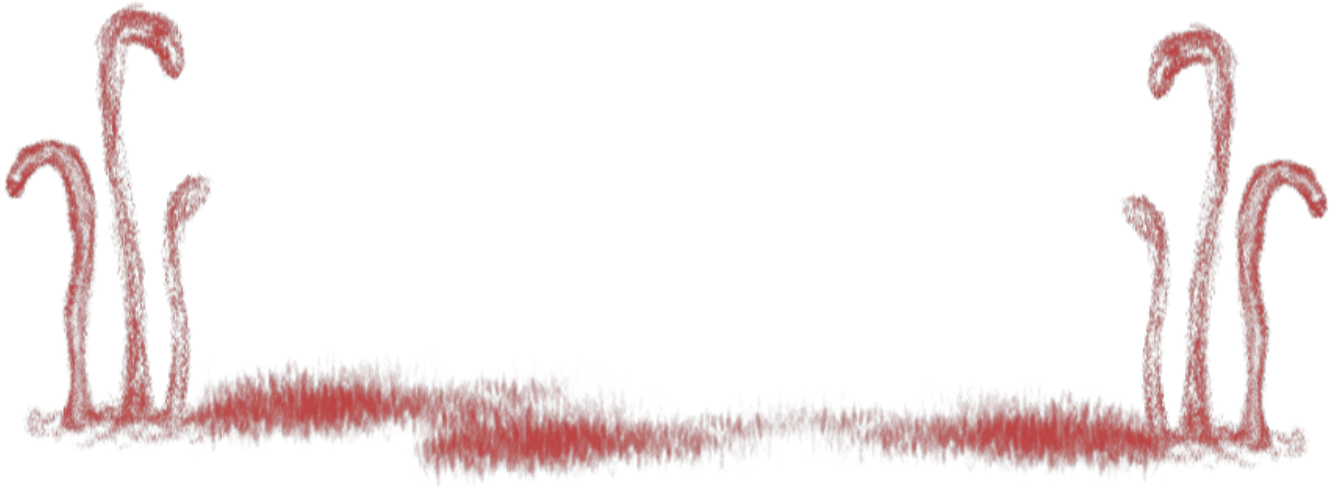
Conseillère en solidarité

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

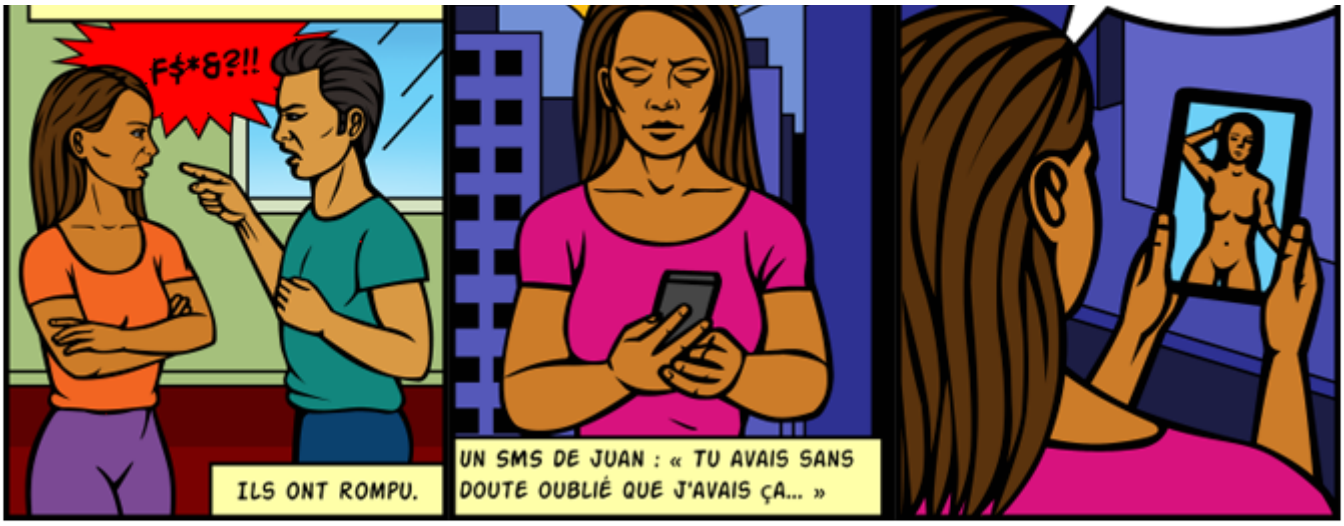
- Il n’y a aucune loi dans votre pays contre le chantage, les extorsions ou les menaces perpétrées en ligne.
- Vous allez porter plainte à la police, mais on vous répond qu’on ne peut rien faire tant que rien de « réel » ne s’est produit et on vous suggère de ne plus vous connecter.
- La personne qui 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.

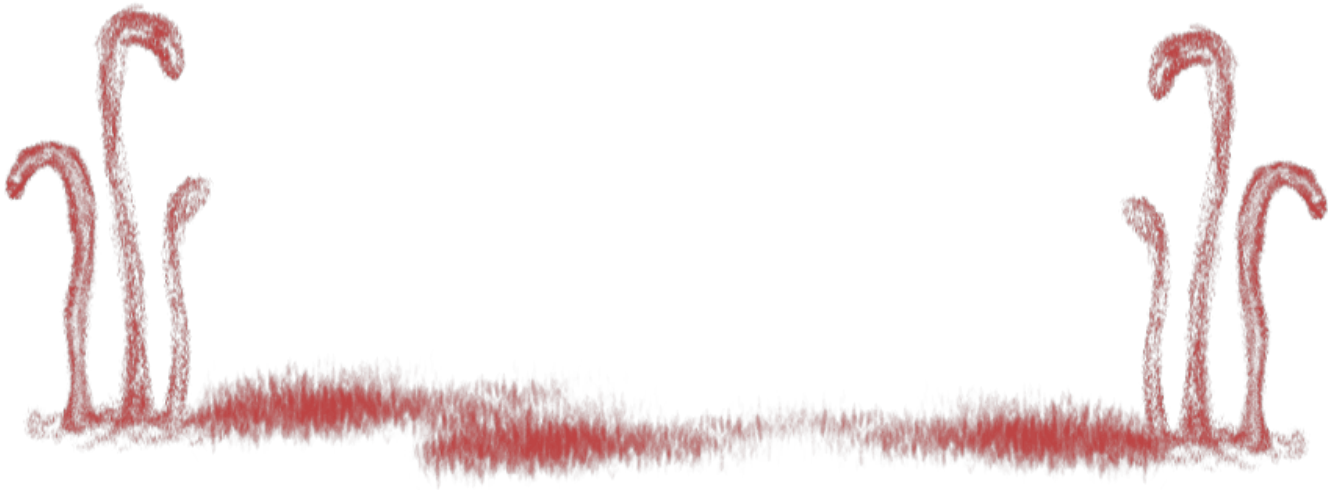
6. Regarder et attendre

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.

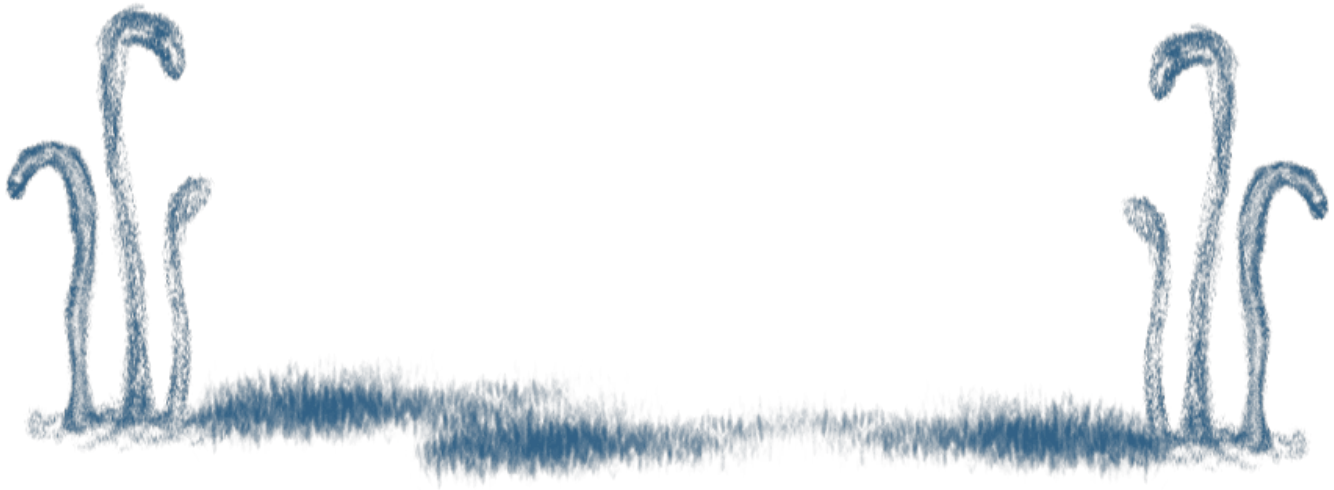
Instructions pour le Public (1 ou 2 cartes selon la taille du groupe)

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

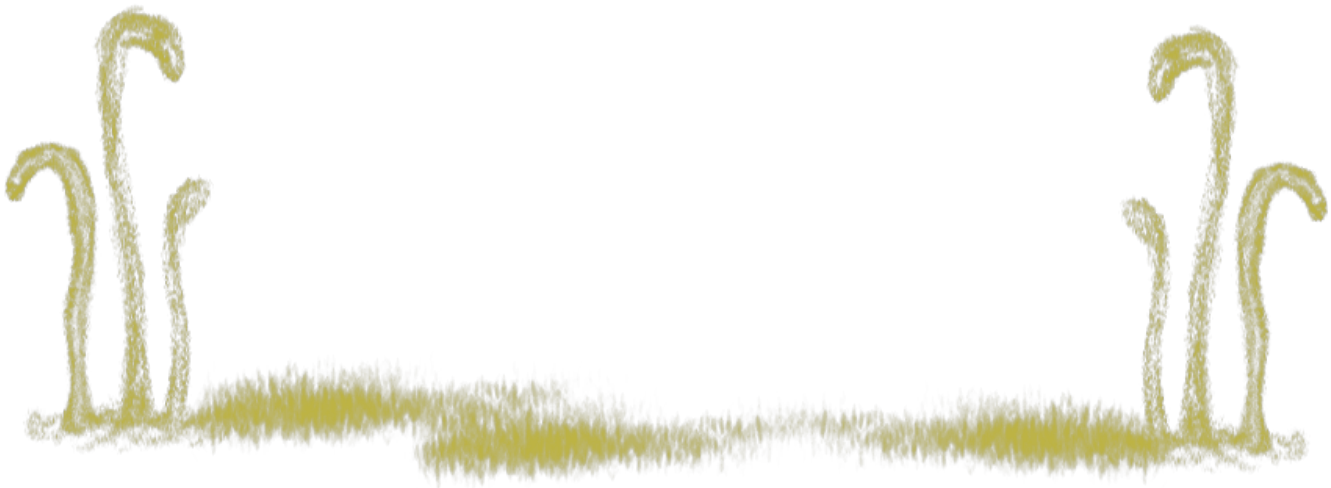
1. Pour les équipes Survivante, procéder comme pour la 2è manche.
2. Pendant que les équipes Survivante discutent, demander au Public de trouver une fin au Scénario. Quelle solution leur semble plausible, quelles stratégies pourrait-on ajouter ? L'Animatrice du jeu, sans exiger une « fin heureuse », 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

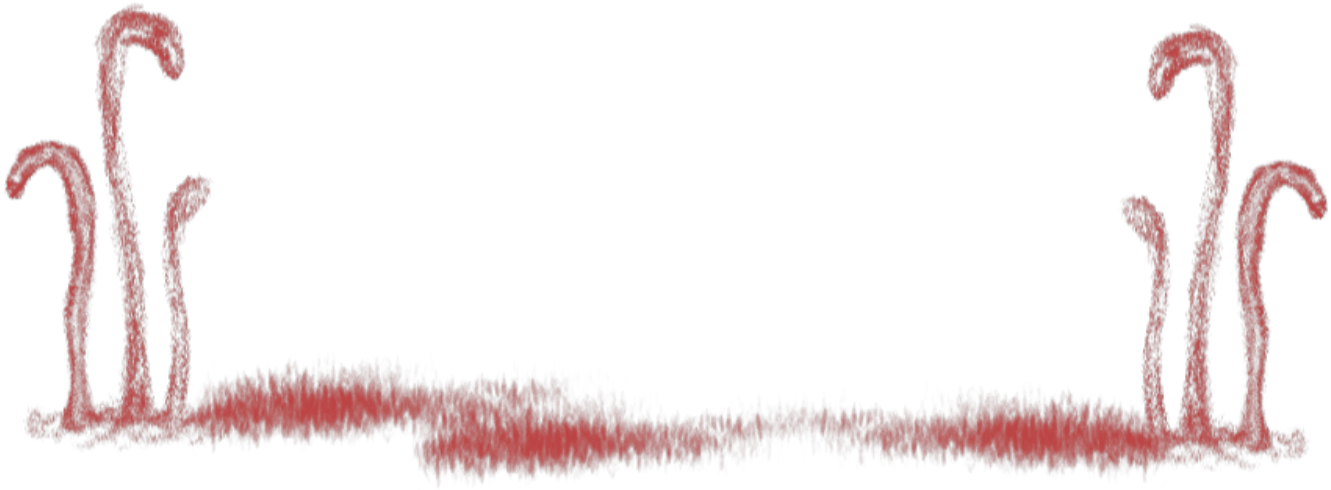
Carte Scénario (imprimée sur une carte avec une copie pour chaque équipe ou projetée sur le mur ou écrite sur une grande feuille de papier, sur un tableau)

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

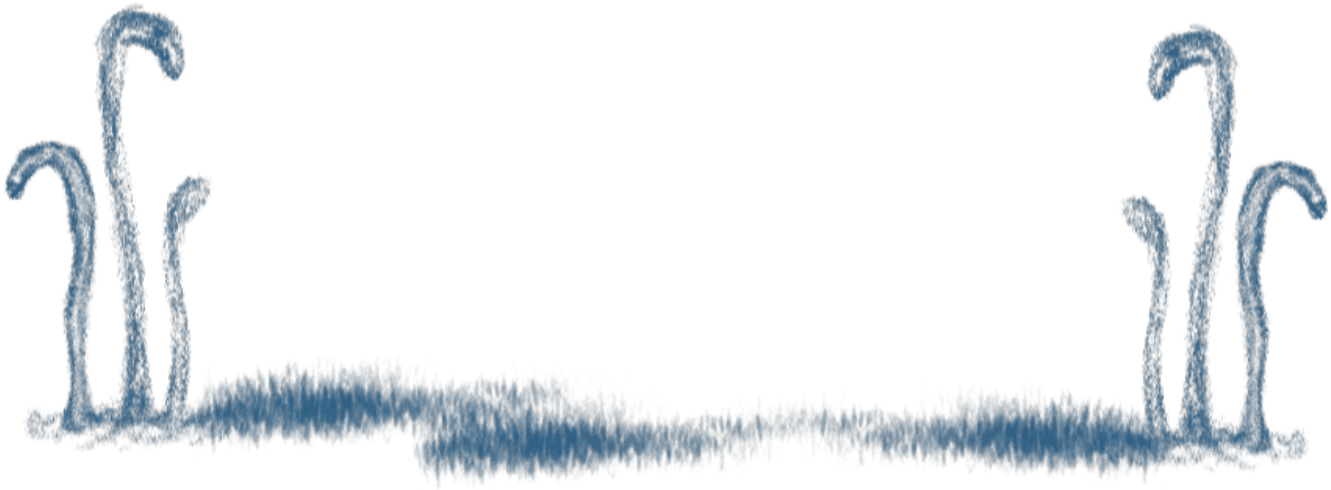
choix. Vous avez ensuite cinq minutes pour discuter avec votre équipe sur les différentes options proposées et aider la Survivante à prendre une décision. Votre objectif n'est pas de faire en sorte que la Survivante choisisse **votre** stratégie, mais qu'elle puisse donner suffisamment d'arguments en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

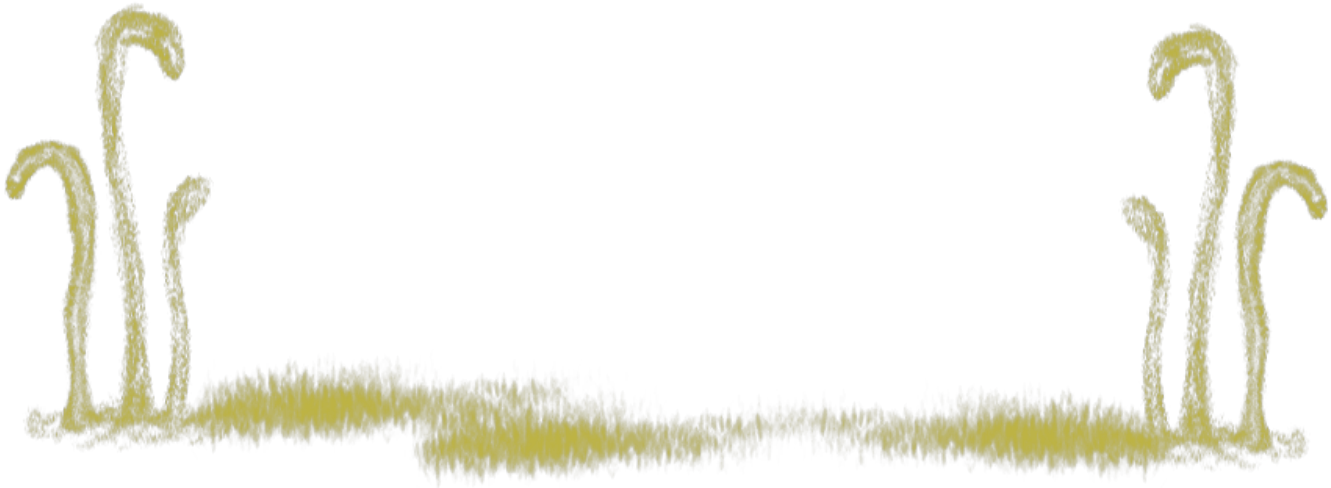
1. Le Public choisit et présente le premier Défi.
2. Les équipes Survivante procèdent de la même manière qu’à la 1ère manche.

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.



Revision #5
Created 26 April 2023 00:50:35 by Kira
Updated 30 June 2024 20:22:09 by Kira