



Cofinancé par
l'Union Européenne



Le jeu du cyberharcèlement

Description du jeu

Cet outil permet aux participant-e-s de réfléchir, d'échanger, de réfléchir, d'échanger autour de situations de harcèlement sur Internet et de développer des comportements responsables.

Matériel

- 15 cartes "situation" ;
- Un ensemble de cartons « réponses » comportant les signes suivants : « J'accepte », « J'accepte moyennement », « Je n'accepte pas. »
- Une fiche pédagogique ;



Public cible

De 15-25 ans

Le jeu peut être utilisé lors de focus groupe, lors de séances individuelles, lors de sensibilisation d'un grand public ou dans les centres de santé.

Compétences développées

Ce support ludique permet aux participants :

- Renforcer leur esprit critique concernant l'utilisation des réseaux sociaux ;
- Aider à identifier les comportements à risque et les dérives des réseaux sociaux ;
- Développer des stratégies de protection vis-à-vis du cyberharcèlement.

Consignes

La consigne est simple. L'animateur-riche pioche une carte situation et la lit aux bénéficiaires. Les participant.e.s donnent leur avis sur les différentes situations proposées. Pour cela, ils-elles disposent des cartons :

- « J'accepte » symbolisé par un pouce vert qui pointe vers le haut ;
- « J'accepte moyennement » symbolisé par un pouce orange à l'horizontal ;
- « Je n'accepte pas » symbolisé par un pouce rouge qui pointe vers le bas.

L'animateur-ice peut reprendre les différentes réponses données et demander aux participant-e-s d'argumenter leurs choix.

Variante 1 : L'outil peut également s'utiliser sans support matériel, en lisant à haute voix les différentes situations et en proposant aux participant-e-s de se déplacer physiquement sur trois zones prédéfinies par l'animateur-ice (j'accepte / j'accepte moyennement / je n'accepte pas). Au cours du débat, les participant-e-s peuvent être amené-e-s à changer de zone selon l'évolution de leur avis.

Variante 2 : L'outil peut également s'utiliser sans support matériel, en discutant à haute voix des situations.





Cofinancé par
l'Union Européenne



AVEC LE SOUTIEN DE
SANTÉSUD
| GROUPE SOS |



Avantages du jeu

Ce jeu permet d'initier un échange, le dialogue et d'entamer une réflexion autour de différentes thématiques en lien avec le cyber harcèlement et le sexisme en ligne.

Limites du jeu

Les échanges peuvent parfois aboutir à la révélation de situations de violence ou de conflit entre les élèves. Il est souhaitable de pouvoir orienter vers d'autres professionnel·le·s plus spécialisé·e·s si besoin.

Aide à l'animation et rappels législatifs

Si les réseaux sociaux peuvent procurer plaisir et amusement, ils exposent également leurs usagers à certains risques et dérives. Certaines personnes profitent des réseaux pour se moquer des autres, les humilier ou les harceler. Le harcèlement utilise des phénomènes sociétaux comme les préjugés et la discrimination et affecte souvent les personnes les plus vulnérables. Tous ces actes ont des impacts sur les victimes à la fois sur internet et dans leur vie réelle au quotidien. Leur santé physique et mentale se dégradent. Les victimes peuvent souffrir de troubles du sommeil, d'anxiété, de troubles alimentaires, de dépression pouvant conduire au suicide. Le cyber harcèlement est particulièrement violent et dangereux car il poursuit les victimes, sans s'interrompre, jusqu'au sein du foyer familial, dans la chambre. Il ne s'arrête jamais.

Quelles ressources pour les victimes :

- 1- En parler à un.e adulte de confiance ;
- 2- Signaler la situation pour être protégé sur www.cyberconfiance.ma ou par téléphone du lundi au vendredi, de 10h à 16h au 06 24 40 58 89
- 3- Se rendre dans une association d'aide aux victimes pour être soutenu.e.

Ce que la loi dit :

- En cas de non-respect du droit à l'image, la personne peut être puni d'un emprisonnement de un à trois ans et d'une amende de 2.000 à 20.000 dirhams (envoi de photos, publication de photos ou de vidéo...);
-

Situations acceptables	Situations acceptables SI	Situations non acceptables
Poster une photo de soi sur les réseaux. Attention tout de même à ne pas regretter plus tard les photos mises en ligne et de correctement sécuriser son compte.	Envoyer des photos sexy à son copain/sa copine Si la personne s'est assurée que son copain/ine est d'accord de les recevoir ET qu'il/elle ne les partagera pas.	- Partager des photos de mon ex - Afficher quelqu'un.e sur Internet - Partager des photos dénudées qui circulent sur Internet - Etre critiqué.e après avoir posté un selfie sur les réseaux - Critiquer quelqu'un.e sur les réseaux - Poster la vidéo d'une personne dans un « sale état » en soirée - Parler d'autres personnes dans des vidéos pour les critiquer - Prendre une photo de quelqu'un dans la rue et la
Discuter avec des inconnus sur des sujets qui nous intéressent. Attention, à ne pas donner d'informations personnelles (adresse, école, âge) et à vérifier les informations données par l'autre personne.	Faire des rencontres sur les réseaux sociaux. Mais attention : - Si la personne est mineure elle doit être accompagnée de son parent ; - Même majeur, il faut se rencontrer dans un endroit public.	
	Partager des événements de sa vie/ ou des vacances sur les	





Cofinancé par l'Union Européenne



SANTÉSUD

| GROUPE SOS |



	<p>réseaux sociaux Uniquement Si les autres personnes impliquées sont d'accord aussi.</p>	<p>poster pour rigoler</p> <ul style="list-style-type: none"> - Partager la capture d'écran d'une conversation (sauf si on veut prouver qu'on a été victime de menace ou de harcèlement) - Dire sur Internet qu'une personne est homosexuelle
--	--	---

Santé sud remercie le CRIPS Ile de France pour la mise à disposition de son animathèque

