



**JEU : Jouons Ensemble  
pour l'Union Européenne**

**Livret pédagogique d'accompagnement**

**#YouToo : Un jeu éducatif sur  
le cyberharcèlement et le  
cybersexisme**

**2021**



Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne

# Sommaire

Résumé .....	3
Introduction.....	4
Objectifs et méthodologie.....	6
I – Bénéficiaires et objectifs du projet.....	6
II – Déroulé d’animation.....	6
A – En amont de la séance .....	6
B – 1 <sup>ère</sup> étape : Introduction (10’).....	7
C – 2 <sup>ème</sup> étape : Le jeu (10’) .....	8
D – 3 <sup>ème</sup> étape : Débriefing (40’).....	10
Informations complémentaires.....	13
I – Cyberharcèlement .....	13
A – Définition.....	13
B – Différents types de cyberharcèlement.....	13
C – Facilitateurs du cyberharcèlement.....	14
D – L’effet spectateur .....	15
E – Différentes réactions au cyberharcèlement .....	16
F – Autres barrières ou leviers à l’intervention .....	16
G – Lutter contre le cyberharcèlement .....	18
II – Genre & Sexisme.....	22
A – Définitions .....	22
B – Socialisation et rôles genrés .....	24
C – Perceptions erronées et biais .....	24
D – Combattre le sexisme.....	25
III – Cybersexisme.....	26
A – Définitions .....	26
B – Lutter contre le cybersexisme .....	27
Annexes .....	30

# Résumé

Ce livret pédagogique est destiné aux enseignant.e-s et équipes éducatives de collège afin de les accompagner dans la mise en place d'une activité pour aborder la thématique du cyberharcèlement et du cybersexisme en classe. Cette initiative fait partie du projet européen « JEU : Jouons Ensemble pour l'Union Européenne » (ou « Citizen Games » en anglais). Ce projet, financé par Erasmus +, est le fruit d'une collaboration entre des ONG et des établissements d'enseignement supérieur de 7 pays européens.

L'activité pédagogique proposée dans ce livret est destinée à des collégien-ne-s (de 11 à 14 ans) et se base sur l'utilisation du jeu éducatif numérique, ou jeu sérieux, #YouToo. Le jeu en lui-même est divisé en trois mini-jeux. Les réponses et les choix des élèves dans le jeu serviront ensuite de base pour débriefer en classe entière. Cela permettra d'amorcer un débat collectif afin de déconstruire leurs préjugés sur ces thématiques, ainsi que d'échanger et de confronter leurs opinions. Afin d'alimenter ce débat, des informations et concepts théoriques sur le cyberharcèlement, le sexisme et le cybersexisme – ainsi que des éléments de prévention – sont présents dans ce livret. Les concepts clés étant que :

- le cyberharcèlement est défini comme « un acte agressif, intentionnel perpétré par un.e individu.e ou un groupe d'individu.e-s au moyen de formes de communication électroniques, de façon répétée à l'encontre d'une victime qui ne peut facilement se défendre seule » (<sup>1</sup>Smith, Mahdavi, Carvalho, Fisher, Russell, & Tippett, 2008) ;
- le sexisme est défini comme « des attitudes, croyances et comportements d'un.e individu.e, ou des pratiques structurelles, institutionnelles et culturelles qui, soit reflètent des jugements négatifs d'individu.e-s basés sur leur genre, soit encouragent les traitements inégaux des femmes et des hommes » (<sup>2</sup>Swim & Hyers, 2009, p. 407) ;
- le cybersexisme est l'expression du sexisme dans l'espace numérique, pouvant se traduire par des pratiques de cyberharcèlement à caractère sexiste.

<sup>1</sup> Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4), 376-385.

<sup>2</sup> Swim, J. K., & Hyers, L. L. (2009). Sexism.

# Introduction

Deux associations françaises, une ONG néerlandaise et cinq établissements d'enseignement supérieur en Allemagne, Belgique, Irlande, Pologne et Portugal ont coopéré afin de sensibiliser les jeunes européen-ne-s et leurs enseignant-e-s aux thématiques de la protection de l'environnement, de l'égalité femme-homme et de la citoyenneté européenne. Ensemble, ils et elles ont créé un jeu sérieux – un jeu éducatif numérique permettant d'apprendre tout en jouant – utilisable en classe.

Le projet « JEU : Jouons Ensemble pour l'Union Européenne » (« Citizen Games » en anglais) prend la suite du projet « Citizen School, Serious gaming for a better Europe » mené entre 2016 et 2019. Cette première expérience de collaboration entre ONG et universités européennes a abouti en un kit pédagogique, disponible en téléchargement libre sur le site <http://www.citizenschool.eu/>. Son objectif était de contribuer à la création d'une Europe plus juste et inclusive. De la même manière que « Citizen School », le projet « JEU » est financé par le programme Erasmus + et les contenus pédagogiques produits dans ce cadre resteront donc libres d'usage sur le site [www.citizengames.pl](http://www.citizengames.pl).

De cette collaboration renouvelée naîtront deux jeux éducatifs numériques : l'un à destination des collégien-ne-s (11-14 ans) et l'autre à destination des lycéen-ne-s (14-17 ans). En amont, les différents partenaires ont réalisé un sondage auprès de ces publics afin de sélectionner les thématiques qui les intéressaient le plus. Dans le cas des collégien-ne-s, trois sujets sont ressortis : le cyberharcèlement et le cybersexisme ; la pollution plastique dans les océans ; et les droits et les devoirs des citoyen-ne-s européen-ne-s. Des étudiant-e-s des universités partenaires ont ensuite été sensibilisé-e-s à ces thématiques et se sont rencontré-e-s lors d'une mobilité Erasmus virtuelle (en raison de la Covid-19) de 10 jours, afin de penser un concept de jeu sérieux à destination des collégien-ne-s. Ce fût une expérience interculturelle riche, leur permettant de rencontrer – et de travailler en équipe avec – des étudiant-e-s d'autres nationalités, mais également de divers cursus universitaires : informatique, tourisme, management, éducation. Chaque équipe a ensuite présenté son concept de jeu sérieux devant un jury. Le concept gagnant, portant sur le cyberharcèlement et le cybersexisme, a ainsi servi de base au développement du jeu par les partenaires.

L'objectif de ce livret pédagogique (traduit dans les six langues du projet) est de faciliter la prise en main du jeu #YouToo par les équipes éducatives des collèges à travers l'Europe et de les accompagner dans l'appropriation des concepts clefs liés au cyberharcèlement et au cybersexisme. Le jeu n'atteindra en effet pleinement son objectif éducatif que s'il est suivi d'un débriefing et d'une mise en débat collective par et avec les élèves. Alimenté par une pédagogie active et participative, l'activité s'appuie ainsi sur les représentations et les connaissances des élèves pour co-construire du savoir. En plus d'un déroulé d'activité, vous trouverez également un fond documentaire dans ce livret afin de nourrir le débat. Enfin, toute

personne en posture d'animation pourra s'approprier ce livret pour mener des actions de sensibilisation au cyberharcèlement et au cybersexisme en milieu formel ou non formel.

# Objectifs et méthodologie

## I – Bénéficiaires et objectifs du projet

Les bénéficiaires du projet « JEU » sont les élèves de collèges et leurs équipes éducatives.

L'objectif principal du projet est que les élèves de différents pays européens puissent débattre et questionner leurs représentations et leurs connaissances autour du cyberharcèlement et du cybersexisme.

En ce qui concerne les objectifs pédagogiques du jeu sérieux, à l'issue de l'activité, les élèves seront capables de :

- identifier différents types de situations de cyberharcèlement et de cybersexisme ;
- débattre des conséquences du cyberharcèlement et du cybersexisme ;
- identifier des pistes d'actions pour agir et lutter contre le cyberharcèlement et le cybersexisme.

## II – Déroulé d'animation

Nous proposons un déroulé d'animation séquencé pour une activité d'une heure au total, mais cette trame est flexible et peut bien entendu être adaptée en fonction d'un public ou d'un contexte spécifique. Cette activité peut d'ailleurs également être intégrée dans le cadre d'un projet pédagogique plus large.

### A – En amont de la séance

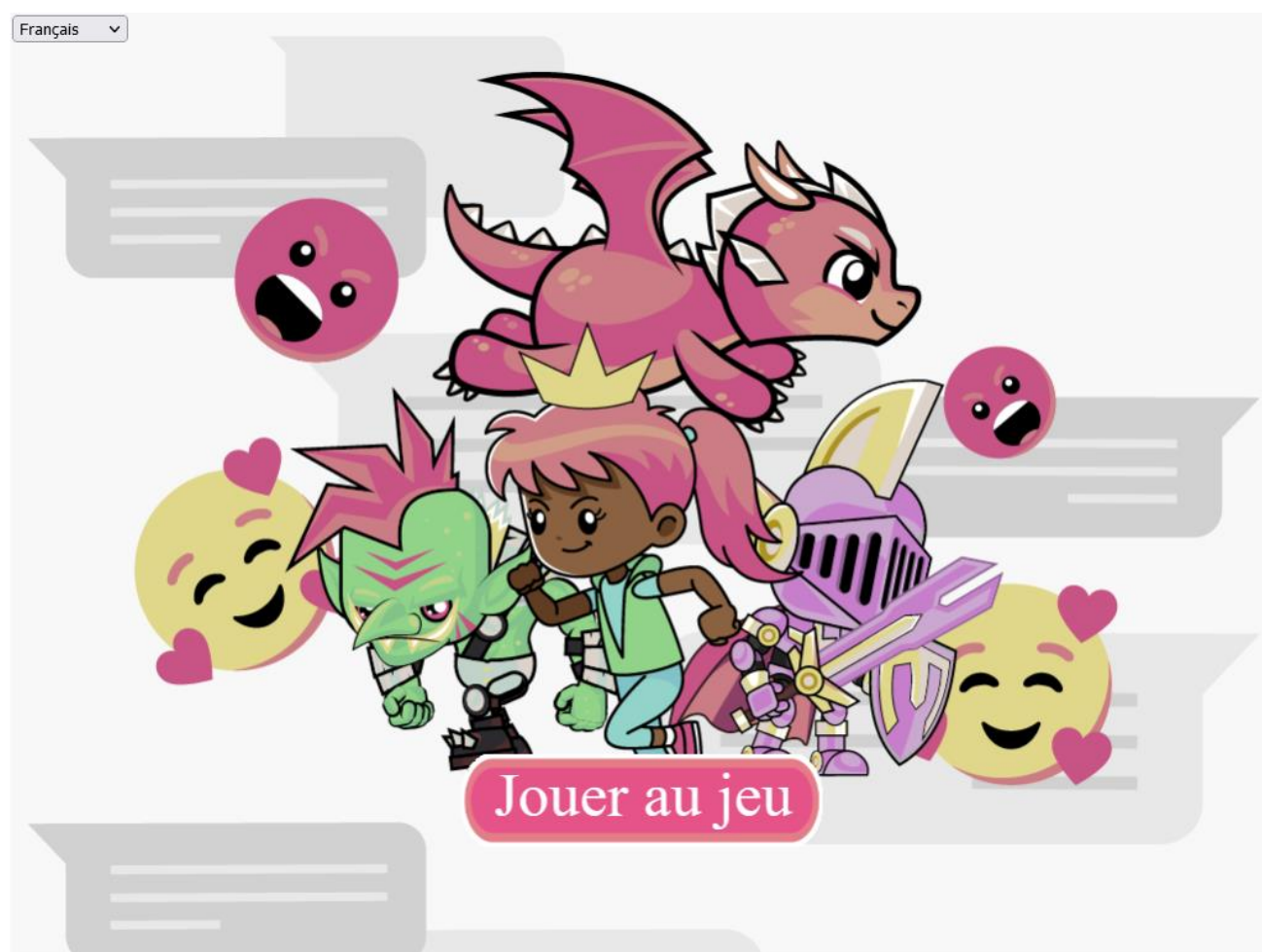
Les élèves pourront jouer uniquement sur ordinateur, le jeu n'étant pas adapté aux tablettes ou aux smartphones.

Il est recommandé de proposer un environnement adéquat pour réaliser l'activité, tel qu'une salle informatique. L'idéal est une large pièce qui permette ensuite d'inviter les élèves à s'asseoir au sein d'un cercle de chaise, pour lancer le débat à la suite du temps de jeu, en écartant les tables contre les murs si nécessaire. Si vous ne disposez pas d'une salle informatique suffisamment grande ou d'un nombre suffisant de postes informatiques, vous pouvez réaliser l'activité en sous-groupes. Nous recommandons d'ailleurs que les groupes n'excèdent pas 15 élèves afin de favoriser la prise de parole de toutes et tous au sein du cercle de débat.

## B – 1<sup>ère</sup> étape : Introduction (10')

Avant de jouer, lisez attentivement le scénario et les consignes du jeu avec les élèves en le projetant au tableau. Nous avons en effet constaté que certain·e·s se précipitaient et passaient directement au jeu, alors que ce temps de mise en imagination est un élément fondamental pour que les élèves s'immergent et comprennent ce jeu sérieux. Vous pouvez accentuer cette immersion en ajoutant une musique d'ambiance si vous le désirez.

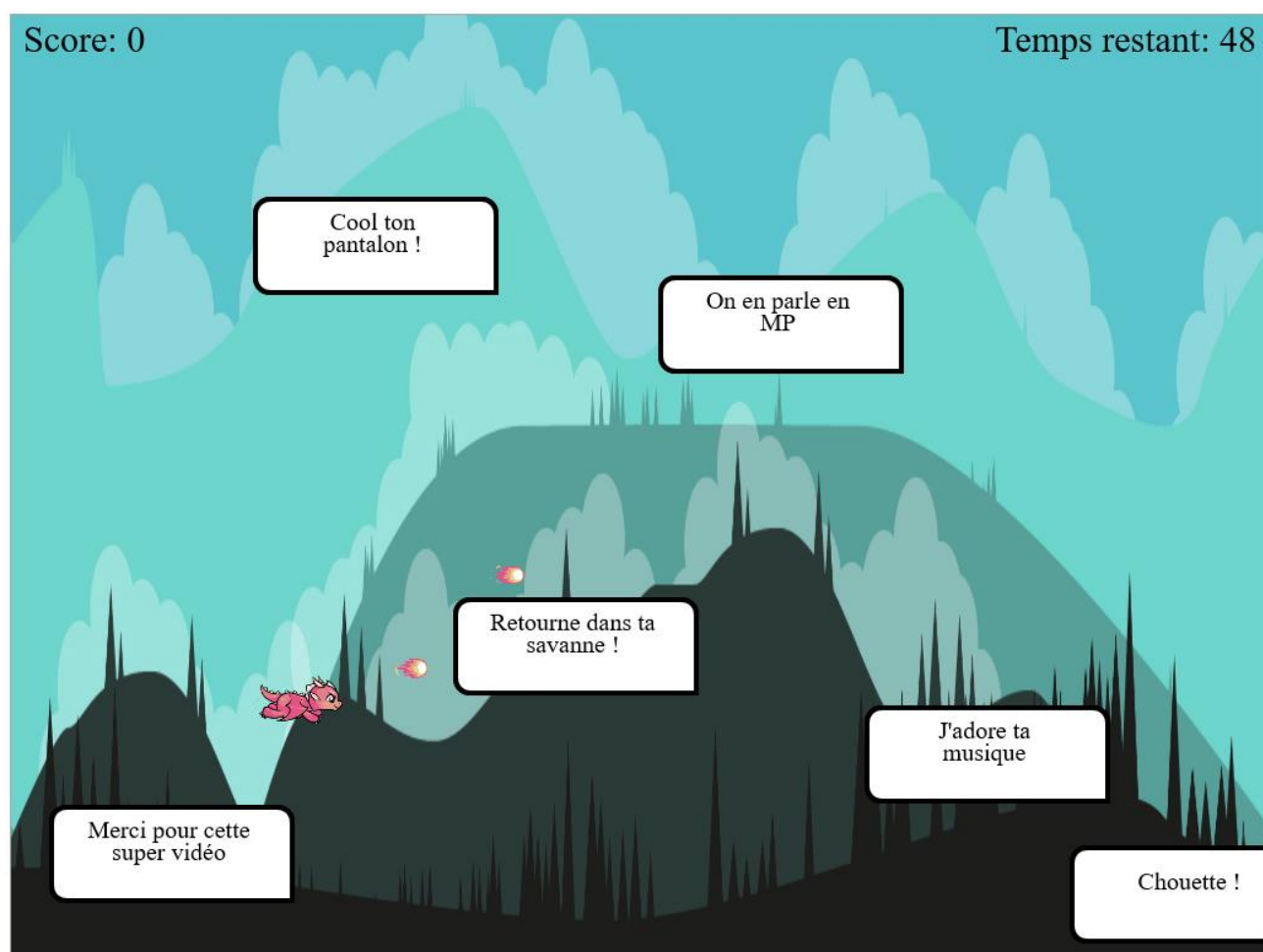
Demandez ensuite aux élèves de charger le jeu avec l'adresse suivante : [https://play.citizengames.pl/middle\\_school\\_game/](https://play.citizengames.pl/middle_school_game/). La langue devrait se paramétrer automatiquement en fonction du pays de connexion. Sinon, elle peut se changer via le menu en haut à gauche de la page d'accueil. Une fois le jeu chargé, les élèves peuvent ajuster la taille de l'écran du jeu à la taille de la fenêtre du navigateur si nécessaire. Pour ce faire, maintenez appuyer la touche Ctrl et dézoomez ou zoomez à l'aide de la molette de la souris.



## C – 2<sup>ème</sup> étape : Le jeu (10')

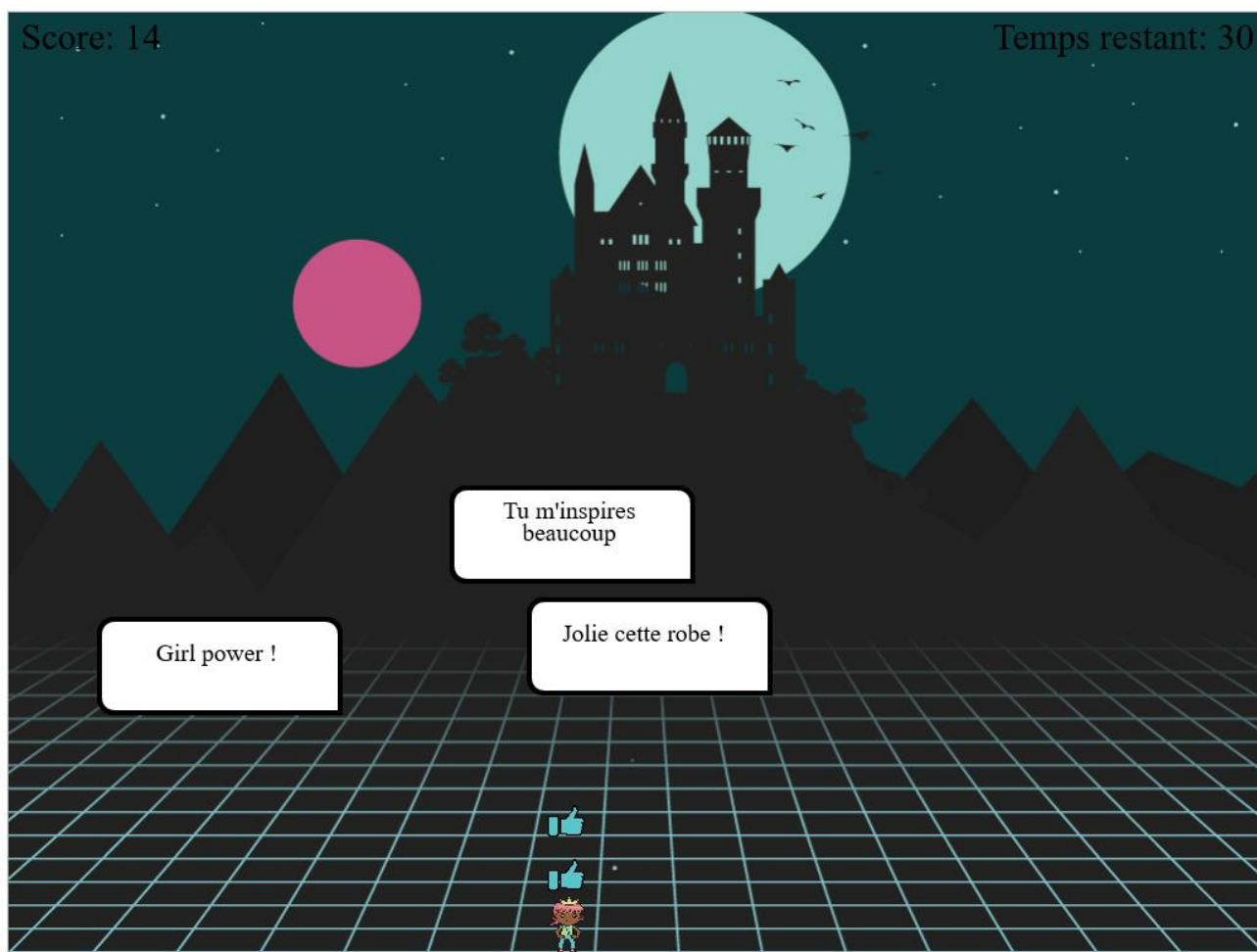
Les élèves joueront aux trois mini-jeux d'affilée. N'hésitez pas à les encourager à réfléchir au sens de ce qu'ils et elles font et vivent durant ce temps de jeu.

Dans le premier mini-jeu, le ou la joueur-euse endosse le rôle de *Mushu*, un dragon qui lance des flammes sur des commentaires négatifs (qui sont des exemples de cyberharcèlement qui peuvent être vus dans la réalité sur les réseaux sociaux). Pour faire voler le dragon, les élèves doivent utiliser la flèche « haut » de leurs claviers. Pour lancer une boule de feu, utilisez la barre d'espace. Pour exemple, les commentaires suivants peuvent apparaître dans le premier mini-jeu : « T'es triso ou quoi?! », « Va-t'en ! », « Espèce de singe », etc. De plus, les élèves doivent passer au travers des commentaires positifs comme : « Bien joué ! », « Tu m'as vraiment inspiré! », ou encore « Merci pour ces contenus » pour gagner des points supplémentaires. Un tableau récapitulatif des commentaires est présent en annexe 3 avec leur classification et une courte explication de cette dernière.



Dans le second mini-jeu, le ou la joueur-euse incarne *Tatiana*, une princesse qui combat le cybersexisme en envoyant un émoticône de « pouce vers le bas » rouge sur les commentaires négatifs. A l'inverse, elle approuve les commentaires positifs en leur envoyant un émoticône de « pouce vers le haut » bleu. Pour déplacer la princesse, utilisez les flèches droite et gauche du clavier. Pour passer du « pouce vers le haut » au

« pouce vers le bas » utilisez la flèche « bas ». Enfin, pour envoyer l'émoticône « pouce » (approuvant ou désapprouvant le commentaire), pressez la barre d'espace. Dans ce second mini-jeu les commentaires négatifs sont à caractère sexistes et renvoient aux préjugés et aux rôles assignés en fonction du genre. Vous pourrez ainsi retrouver des commentaires sexistes du type : « Les garçons ça ne pleure pas ! », « On dirait un gay », « C'est un travail d'homme » (cf. le tableau en annexe 3 pour retrouver tous les commentaires, leur classification et une brève explication). Les commentaires positifs de ce niveau comprennent autant des commentaires liés au genre (par exemple : « Girl power ! ») que des commentaires généraux comme dans le premier mini-jeu.



Dans le dernier mini-jeu, le ou la joueur-euse endosse le rôle d'un chevalier dont la mission est de répandre de la joie en envoyant des émoticônes heureux / positifs pour détruire les émoticônes négatifs, tout en évitant des projectiles. Pour déplacer le chevalier, utilisez les flèches droite et gauche du clavier. Pour envoyer les émoticônes joyeux, pressez la barre d'espace. Le contenu de ce niveau (uniquement des émoticônes) peut sembler ne pas avoir de portée pédagogique en lui-même, mais ce sont les débats et la réflexion qu'il peut générer durant le débriefing qui sont importants.



### D – 3<sup>ème</sup> étape : Débriefing (40')

Une fois le jeu terminé, demandez aux élèves de laisser leur ordinateur pour venir s’installer au sein du cercle de discussion. Vous trouverez ici-bas un débriefing séquencé avec des propositions de questions, pouvant servir de fils conducteurs lors des échanges. Dans la partie « Informations complémentaires » de ce livret, vous pourrez également retrouver des concepts et théories vous permettant d’apporter des éléments de fond et d’être préparé-e au mieux pour modérer le débat.

#### 1 – Prise de ressenti

Premièrement, nous recommandons de recueillir les ressentis et premières impressions des élèves à l’issue du jeu. Voici un exemple de questions pouvant être posées :

- Comment vous sentez-vous après avoir joué au jeu ?
- Qu’en avez-vous compris ? Que se passait-il dans le jeu ? Quel était l’objectif général du jeu ?

#### 2 – Définir le cyberharcèlement et le cybersexisme (en lien avec les mini-jeux 1 et 2)

Le premier mini-jeu porte sur le cyberharcèlement et les différents types de cyberharcèlement qui existent. En se basant sur les différents commentaires qu’ils et elles auront rencontré dans le jeu, vous pourrez

amener les élèves à appréhender les caractéristiques du harcèlement en ligne (action répétée, difficulté à se défendre) et à en identifier les différentes formes (injures, exclusion, troll...). Pour ce faire, reportez-vous au tableau de classification des commentaires en annexe 3. Vous pouvez également consulter l'annexe 2 « Lieux où les enfants rapportent s'être fait harceler » pour discuter des moyens et supports de harcèlement. Enfin, si les élèves ne font pas de distinction entre les commentaires du mini-jeu 1 et ceux du mini-jeu 2, amenez de vous-même la thématique du cybersexisme. L'objectif du deuxième mini-jeu est en effet d'aborder la problématique du sexisme en ligne. Voici une liste de question pouvant guider la discussion :

- Qu'est-ce qu'un bon ou un mauvais commentaire ?
- Qu'est-ce que le cyberharcèlement ?
- Quels sont les supports du cyberharcèlement ? (Smartphones, réseaux sociaux, ordinateurs)
- Vous êtes-vous souvent trompé·e·s en jugeant les commentaires ? Pourquoi ? Lesquels ?
- Connaissez-vous les différents types de cyberharcèlement qui existent ? Si les élèves n'ont pas d'idée, demandez-leur de citer des commentaires dont ils et elles se rappellent, d'imaginer quel pourrait en être le contexte et demandez ensuite au groupe de les classer.
- Avez-vous remarqué une différence ou une particularité entre les commentaires du mini-jeu 1 et ceux du mini-jeu 2 ? Si non, amenez le sujet du cybersexisme afin de le définir collectivement avec la classe : Vous rappelez-vous de certains commentaires du deuxième jeu ? Qu'ont-ils en commun ? Qu'est-ce que le sexisme selon vous ? Que serait-donc le cybersexisme ?

Si vous le désirez, il est également possible d'approfondir le débat en demandant aux élèves comment elles et ils perçoivent le cyberharcèlement en direction des personnes transgenres ou non-binaires et s'ils le considèrent comme relevant d'un acte cybersexiste.

### *3 – Conséquences (en lien avec l'ensemble des 3 mini-jeux)*

Après ce temps de clarification des concepts, vous pouvez demander aux élèves quelles sont les conséquences du cyberharcèlement et du cybersexisme et comment ils se sentent vis-à-vis de cela. Nous vous recommandons de porter une attention particulière à ne pas être dans le jugement ou la culpabilisation (autant vis-à-vis des harceleurs que des témoins) mais plutôt de chercher à les responsabiliser, ainsi que de ne pas renforcer le préjugé que les filles auraient besoin d'être aidées pour se protéger (là encore il s'agit d'une question de responsabilisation de toutes et tous). Des discussions pourront ainsi émerger sur les injonctions liées au genre, sur la place de l'image, l'estime et la confiance en soi, le respect du consentement et de l'intimité, la diabolisation des outils de communication digitaux, ou encore les droits et les devoirs du cyberutilisateur·rice. Les questions suivantes pourront guider le débat :

- Quelles peuvent être les conséquences du cyberharcèlement ?
- Quelles peuvent être les conséquences du cybersexisme ?

- Comment vous sentiriez-vous si vous envoyiez ce genre de messages ? Pourquoi ?
- Comment vous sentiriez-vous si vous receviez ce genre de messages ? Pourquoi ?
- Comment vous sentez-vous lorsque vous mettez un émoticône de pouce « J’aime » ou « Je n’aime pas » ? Ou en recevant des « J’aime » ou « Je n’aime pas » ? Pensez-vous que l’on puisse harceler avec des émoticônes ? Les émoticônes peuvent-ils faire aussi mal que les mots ?

#### *4 – Lutter contre le cyberharcèlement et le cybersexisme (en lien avec le mini-jeu 3)*

Le troisième mini-jeu, dont le but est de répandre de la joie, est une porte d’entrée pour aborder les moyens de lutter contre le cyberharcèlement.

- Qu’avez-vous compris du 3ème mini-jeu ? Comment combattiez-vous l’armée d’émoticônes négatifs ? Débattiez sur le potentiel – autant négatif que positif – des émoticônes.
- Que peut-on faire d’autre à propos du cyberharcèlement et du cybersexisme ?
- Comment réagir lorsque l’on est victime de cyberharcèlement ?
- Que peut-on faire en tant que témoin ?
- Comment les réseaux sociaux peuvent-ils prévenir le cyberharcèlement ?

Un module de formation en ligne a également été développé pour vous permettre de vous approprier l’activité autour du jeu éducatif #YouToo, disponible via le lien :

<https://view.genial.ly/6101067e2174b10da7bod746/interactive-content-fr-citizen-games-jeu-college>

# Informations complémentaires

Vous trouverez dans cette section du contenu de fond pour développer les notions de cyberharcèlement, de genre et de sexisme pendant les débats après avoir joué au jeu. Dans chaque partie, vous trouverez des encadrés « À retenir » qui résument les points essentiels à transmettre aux élèves.

## I – Cyberharcèlement

### A – Définition

Le cyberharcèlement est défini comme « un acte agressif, intentionnel perpétré par un-e individu-e ou un groupe d'individu-e-s au moyen de formes de communication électroniques, de façon répétée à l'encontre d'une victime qui ne peut facilement se défendre seule<sup>3</sup> ». Le cyberharcèlement est un abus systématique de pouvoir qui fait usage des technologies de l'information et de la communication (TIC). Il n'est pas nécessaire d'utiliser de la force physique, ni d'être nombreux pour perpétrer du cyberharcèlement. En revanche, la familiarité avec les TIC et l'anonymat sont deux éléments favorisant un rapport de force inégal face au cyberharcèlement. Il est défendu<sup>4</sup> que des élèves ayant des compétences plus poussées dans la maîtrise d'internet sont plus susceptibles d'avoir des comportements déviants en ligne et sur leur téléphone portable.

### B – Différents types de cyberharcèlement

Il en existe six catégories<sup>5</sup> :

**Injure** : Envoi intentionnel de messages et contenus injurieux pour provoquer quelqu'un et entraîner un affrontement en ligne.

**Harcèlement en ligne** : Envoi répété de messages non désirés incluant des menaces à un-e individu-e ou à un groupe.

---

<sup>3</sup> Smith, P. K., Mahdavi, J., Carvalho, M., Fisher, S., Russell, S., & Tippett, N. (2008). Cyberbullying: Its nature and impact in secondary school pupils. *Journal of child psychology and psychiatry*, 49(4), 376-385.

<sup>4</sup> Vandebosch, H., & Van Cleemput, K. (2008). Defining cyberbullying: A qualitative research into the perceptions of youngsters. *CyberPsychology & Behavior*, 11(4), 499-503.

<sup>5</sup> Willard, N. E. (2007). *Cyberbullying and cyberthreats: Responding to the challenge of online social aggression, threats, and distress*. Research press.

**Traque en ligne** : Forme de harcèlement par le suivi de l'activité et la collecte d'informations à propos de quelqu'un. Il est à noter que les cyberprédateur·rice·s utilisent cette méthode et les victimes font souvent partie des populations considérées vulnérables (enfants, femmes...).

**Dénigrement (humiliation)** : Acte consistant à faire passer quelqu'un ou quelque chose pour insignifiant ou non-important. Acte consistant à rabaisser par des remarques humiliantes.

**Outing** : Publication en ligne d'informations privées ou sensibles concernant un individu ou un groupe sans accord préalable. Cela concerne principalement les questions de genre et la divulgation de l'orientation sexuelle, ce terme étant originaire de la communauté LGBT. Le *revenge porn*, contenu sexuellement explicite qui est publiquement partagé en ligne sans le consentement de la ou des personnes apparaissant sur le contenu dans le but d'en faire une forme de « vengeance », peut également en faire partie.

**Exclusion** : Mise à l'écart volontaire d'un·e individu·e de conversations, groupes ou messages publiés sur les réseaux sociaux.

<b>A retenir à propos du cyberharcèlement :</b>	Acte agressif et intentionnel réalisé par un groupe ou un·e individu·e, par le biais de moyen électronique, d'une manière répétée et prolongée, contre une victime qui a du mal à se défendre.
	Les compétences en technologies de l'information et de la communication (TIC) et l'anonymat sont des éléments favorisant un rapport de force inégal face au cyberharcèlement.
	Six catégories : injures, harcèlement en ligne, traque en ligne, dénigrement, outing et exclusion.

## C – Facilitateurs du cyberharcèlement

Il a été montré que les personnes tendent à être plus franches et directes en ligne qu'en face-à-face, où l'on peut observer la gestuelle faciale et corporelle, écouter les intonations de la voix et ainsi ajuster sa réponse en fonction<sup>6</sup>.

Six éléments facilitent la désinhibition en ligne<sup>7</sup>:

- **L'anonymat dissociatif** permet à une personne de cacher ou changer son identité et ainsi de séparer ses actions en ligne de ses actions dans le monde réel. De plus, les caractéristiques de l'anonymat font que cela réduit le sens des responsabilités et peut augmenter ce qu'on appelle l'effet spectateur<sup>8</sup>.

<sup>6</sup> Aoyama, I., Barnard-Brak, L., & Talbert, T. L. (2011). Cyberbullying among high school students: Cluster analysis of sex and age differences and the level of parental monitoring. *International Journal of Cyber Behavior, Psychology and Learning (IJCBPL)*, 1(1), 25-35.

<sup>7</sup> Suler, J. (2004). The online disinhibition effect. *Cyberpsychology & behavior*, 7(3), 321-326.

<sup>8</sup> You, L., & Lee, Y. H. (2019). The bystander effect in cyberbullying on social network sites: Anonymity, group size, and intervention intentions. *Telematics and Informatics*, 45, 101284.

- **L'invisibilité** est décrite comme l'incapacité à voir l'autre personne, ce qui peut donner le courage de réaliser en ligne des actes qui ne paraîtraient pas envisageables autrement.
- **L'asynchronisme** permet à quelqu'un de ne pas à avoir à faire face à une réaction immédiate de l'autre, ce qui entraîne une désinhibition de certains comportements.
- **L'introjection solipsiste** qui correspond au fait que consciemment ou inconsciemment, une personne peut assigner une image visuelle à ce qu'elle pense être de ce à quoi l'internaute ressemble ou comment il se comporte. C'est donc la représentation cérébrale de la voix ou du visage de l'autre personne pendant la communication. Ne pas être confronté à la réaction émotionnelle (expressions faciales ou de la voix) incite les individu·e·s à s'autoriser ce qu'ils ne se permettraient pas dans une relation directe.
- **L'imagination dissociative** sépare les mondes en ligne et hors ligne, et considère le premier comme un univers imaginaire ou fictif, sans lien avec la réalité. Ainsi, les normes et règles du monde réel ne sont plus appliquées aux communications en ligne, ce qui résulte en des comportements non régulés.
- **La minimisation de l'autorité** décrit l'absence ou la réduction des autorités de régulation.

## D – L'effet spectateur

L'effet spectateur est un phénomène par lequel la probabilité qu'un·e individu·e intervienne pour aider une victime est plus faible quand d'autres personnes sont présentes et témoins de la scène. Les spectateur·rice·s jouent un rôle central dans les dynamiques de cyberharcèlement, que ce soit dans le soutien au perpéteur·rice, à la victime ou à d'autres parties prenantes. Des chercheurs<sup>9</sup> ont proposé un modèle en trois étapes expliquant la diminution dans la probabilité d'intervention à cause de la présence d'autres personnes. Premièrement, la présence d'autres spectateur·rice·s entraîne une inhibition qui décourage l'intervention par peur d'être jugé·e négativement par les autres<sup>10</sup>. L'anxiété quant à la possibilité de perdre de l'approbation sociale conduit les personnes à mal interpréter et à rationaliser cognitivement les situations comme non-urgentes, et ainsi à rester inactif·ve·s<sup>11</sup>. Deuxièmement, l'observation de l'inaction d'autres spectateur·rice·s peut mener les personnes à interpréter une situation comme « moins grave qu'elle ne l'est »<sup>12</sup>. Une mauvaise interprétation de la situation, combinée à un sentiment d'incertitude, peut mener des individu·e·s à percevoir l'inaction comme la norme du groupe. Troisièmement, la présence des autres réduit le sens des responsabilités pour porter secours. Par exemple, Blair et al.<sup>13</sup> (2005) ont montré que la

<sup>9</sup> Latané, B. & Darley, J. M. (1970). *The unresponsive bystander: Why doesn't he help?*. Appleton-Century-Crofts.

<sup>10</sup> Markey, P. M. (2000). Bystander intervention in computer-mediated communication. *Computers in Human Behavior*, 16(2), 183-188.

<sup>11</sup> Dillon, K. P., & Bushman, B. J. (2015). Unresponsive or un-noticed?: Cyberbystander intervention in an experimental cyberbullying context. *Computers in Human Behavior*, 45, 144-150.

<sup>12</sup> Fischer, P., Krueger, J. I., Greitemeyer, T., Vogrinic, C., Kastenmüller, A., Frey, D., ... & Kainbacher, M. (2011). The bystander-effect: a meta-analytic review on bystander intervention in dangerous and non-dangerous emergencies. *Psychological bulletin*, 137(4), 517.

<sup>13</sup> Blair, R. J. R. (2005). Responding to the emotions of others: Dissociating forms of empathy through the study of typical and psychiatric populations. *Consciousness and cognition*, 14(4), 698-718.

réponse d'individu-e-s à un email demandant de l'aide diminuait lorsque le groupe augmentait de petit (1 à 2 personnes) à grand (15 à 50 personnes). Macháčková et al.<sup>14</sup> (2015) ont étudié plus précisément l'effet spectateur en ligne et ont trouvé que la réaction de jeunes au cyberharcèlement était en effet limitée par le fait que d'autres témoins étaient présent-e-s en ligne. Bien que la relation ne soit pas linéaire, leur étude suggère que la perception d'une présence virtuelle signifiante de spectateur-ric-e-s peut réduire le sens des responsabilités et le soutien apporté.

**A retenir à propos de l'effet spectateur :**

Le fait qu'un-e individu-e soit moins susceptible d'intervenir pour aider une victime à cause de la présence d'autres personnes.

Il décourage d'intervenir car :

- la peur de représentations négatives par les autres (perte d'approbation sociale) conduit à la mauvaise interprétation des situations comme non-urgentes ;
- la présence des autres réduit le sens des responsabilités pour porter secours.

## E – Différentes réactions au cyberharcèlement

Lorsque quelqu'un est témoin d'une situation de cyberharcèlement, il existe trois principales sortes de réactions comportementales :

- **Une réponse passive**, par laquelle l'individu-e assiste passivement, ne porte pas secours et prétend ignorer la situation<sup>15</sup> (cela peut, entre autres, être expliqué par l'effet spectateur).
- **Une confrontation indirecte**, par laquelle le ou la témoin confronte l'incident de manière détournée, en offrant de l'aide à la victime ou en signalant le comportement déviant à l'autorité compétente (par exemple, des modérateur-ric-e-s sur les réseaux sociaux).
- **Une réponse directe**, par laquelle le ou la témoin devient un-e partisan-e actif-ve et confronte le ou la perpéteur-ric-e directement<sup>16</sup>. Les personnes qui adoptent des comportements de soutien ont l'impression d'être plus efficaces dans la lutte contre le cyberharcèlement<sup>17</sup>.

## F – Autres barrières ou leviers à l'intervention

L'amitié et la hiérarchie sociale entre les personnes concernées jouent également un rôle particulièrement important. Pour caractériser la non-intervention, plusieurs variables ont été identifiées : avoir peur d'une vengeance<sup>18-19</sup>, être ami-e avec le ou la perpéteur-ric-e, apprécier l'événement comme une distraction<sup>20</sup>,

<sup>14</sup> Macháčková, H., Dedkova, L., & Mezulanikova, K. (2015). Brief report: The bystander effect in cyberbullying incidents. *Journal of Adolescence*, 43, 96-99.

<sup>15</sup> Erreygers, S., Pabian, S., Vandebosch, H., & Baillien, E. (2016). Helping behavior among adolescent bystanders of cyberbullying: The role of impulsivity. *Learning and Individual Differences*, 48, 61-67.

<sup>16</sup> Brody, N., & Vangelisti, A. L. (2016). Bystander intervention in cyberbullying. *Communication Monographs*, 83(1), 94-119.

<sup>17</sup> Bussey, K., Fitzpatrick, S., & Raman, A. (2015). The role of moral disengagement and self-efficacy in cyberbullying. *Journal of School Violence*, 14(1), 30-46.

<sup>18</sup> Rigby, K., & Johnson, B. (2005). Student bystanders in Australian schools. *Pastoral Care in Education*, 23(2), 10-16.

<sup>19</sup> Thornberg, R. (2007). A classmate in distress: Schoolchildren as bystanders and their reasons for how they act. *Social Psychology of Education*, 10(1), 5-28. Thornberg, R. (2010). Schoolchildren's social representations on bullying causes. *Psychology in the Schools*, 47(4), 311-327.

admirer l'harceleur ou la harceleuse, croire qu'il revient à d'autres personnes d'intervenir, et ne pas être certain-e de la réaction appropriée<sup>21</sup>.

Le niveau de détresse ressenti par l'observateur-riche influence son choix de telle manière que plus la détresse est marquée, plus cette personne est susceptible d'intervenir. Des chercheurs ont démontré qu'un sentiment d'empathie pour la victime, de la colère vis-à-vis du perpéteur-riche et de la confiance en soi favorisent l'intervention du spectateur-riche. De même, le rang social (statut élevé) de l'observateur-riche, sa relation à la victime (par exemple d'amitié) et les attentes des adultes sont aussi associées à une intervention plus probable du spectateur.

De plus, il est important que les enfants soient conscient-e de leur responsabilité sociale de ne pas faire de mal de manière volontaire, ce qui créera des normes subjectives positives au sein de leurs groupes d'appartenance<sup>22</sup>. Des études ont montré que les enfants n'arrivaient souvent pas à aider une victime à cause de la perception qu'ils et elles ne seraient pas en capacité de gérer ces situations et d'un manque de confiance en soi<sup>23-24</sup>. Il a été montré que les enfants sont plus susceptibles d'intervenir dans des situations de harcèlement lorsqu'ils et elles savent quelles actions prendre pour l'arrêter et quand ils et elles pensent avoir les ressources nécessaires pour le faire<sup>25</sup>.

**A retenir à propos des barrières et des leviers à l'intervention :**

Barrières :

- Avoir peur de la vengeance
- Être lié-e d'amitié avec le ou la perpéteur-riche
- Apprécier l'événement comme une distraction
- Admirer l'harceleur ou la harceleuse
- Croire qu'il est de la responsabilité d'un-e autre d'intervenir
- Ne pas être sûr-e de la réaction appropriée

Leviers :

- Empathie pour la victime & colère vis-à-vis du ou de la perpéteur-riche
- Confiance en soi
- Connaissance d'actions pour arrêter le harcèlement

<sup>20</sup> Thornberg, R., Tenenbaum, L., Varjas, K., Meyers, J., Jungert, T., & Vanegas, G. (2012). Bystander motivation in bullying incidents: To intervene or not to intervene?. *Western Journal of Emergency Medicine*, 13(3), 247.

<sup>21</sup> Bellmore, A., Ma, T. L., You, J. I., & Hughes, M. (2012). A two-method investigation of early adolescents' responses upon witnessing peer victimization in school. *Journal of adolescence*, 35(5), 1265-1276.

<sup>22</sup> Wölfer, R., Schultze-Krumbholz, A., Zagorscak, P., Jäkel, A., Göbel, K., & Scheithauer, H. (2014). Prevention 2.0: Targeting cyberbullying@ school. *Prevention Science*, 15(6), 879-887.

<sup>23</sup> Gini, G., Albiero, P., Benelli, B., & Altoe, G. (2008). Determinants of adolescents' active defending and passive bystanding behavior in bullying. *Journal of adolescence*, 31(1), 93-105.

<sup>24</sup> Craig, W. M., & Pepler, D. J. (1998). Observations of bullying and victimization in the school yard. *Canadian journal of school psychology*, 13(2), 41-59.

<sup>25</sup> Cramer, R. E., McMaster, M. R., Bartell, P. A., & Dragna, M. (1988). Subject competence and minimization of the bystander effect. *Journal of Applied Social Psychology*, 18(13), 1133-1148.

## G – Lutter contre le cyberharcèlement

Le cyberharcèlement ne tend pas à disparaître, tout au contraire (cf. annexe 1 : Pourcentage de parents ayant signalé que leur enfant a été victime de cyberharcèlement. IPSOS Enquête Internationale - 2018). Malheureusement, concevoir des solutions techniques sur les réseaux sociaux pour prévenir ou limiter le cyberharcèlement est difficile à cause des subtilités du harcèlement en ligne. Par exemple, bien que des chercheurs aient essayé de créer des outils pour détecter automatiquement le cyberharcèlement, les méthodes algorithmiques sont parfois erronées à cause de leur incapacité à comprendre le contexte d'une situation ou à faire la distinction entre des publications agressives ou bénignes (de type humoristique ou ironique). En revanche, les réseaux sociaux ont tout de même adopté des politiques anti-harcèlement dont voici quelques extraits.

**Facebook** a créé un [Centre de prévention contre le harcèlement](https://www.facebook.com/safety/bullying) en coopération avec, entre autres, le Centre de Yale de l'intelligence émotionnelle.



**Twitter** a mis en place les mesures suivantes pour lutter contre le harcèlement en ligne<sup>26</sup>:

- Le filtrage des résultats de recherche,
- La réduction de la visibilité des tweets de « mauvaise qualité »,
- La surveillance des utilisateur·rice·s interdit·e·s,
- La possibilité d'être supprimé d'une conversation,
- Le fait d'empêcher de retweeter un tweet,
- L'impossibilité de mentionner un compte sans l'accord de son ou sa propriétaire,
- La suppression de la mention d'un compte en particulier dans une conversation,

<sup>26</sup> Olivarez-Giles N. (2017). Twitter Targets Returning Trolls in Ongoing Fight Against Online Harassment. *The Wall Street Journal*.

- Le fait qu'un tweet apparaisse seulement sur le fil d'un hashtag (mot-dièse) correspondant ou dans les actualités de certain·e·s ami·e·s.

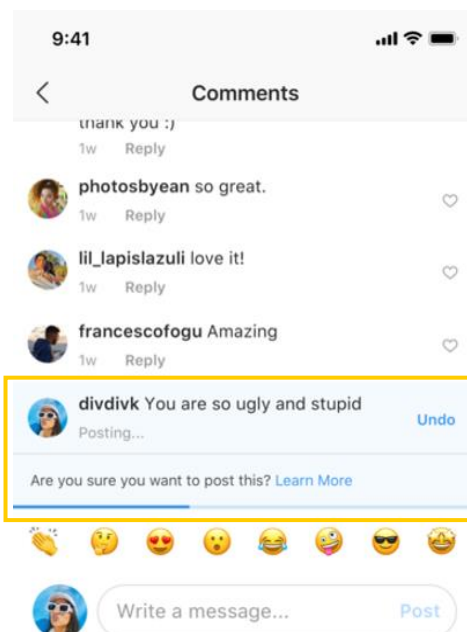
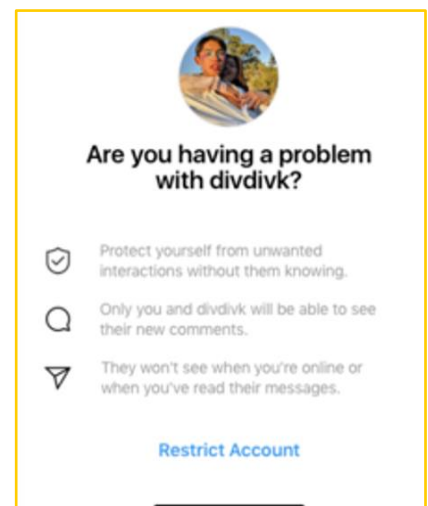
**YouTube** a initié une politique de suppression des vidéos, commentaires ou chaînes et de suspension de paiement de publications s'ils contiennent :

- Des mots injurieux,
- Du contenu humiliant les personnes à cause de leur origine ethnique, identité de genre ou orientation sexuelle,
- Du contenu qui ne respecte pas les règles de la plateforme,
- Du harcèlement (insultes répétées ou malveillantes contre des individu·e·s, basées par exemple sur leur appartenance à une communauté ou leur apparence physique, insultes délibérées ou humiliation de mineurs, menaces, intimidations et incitations à des comportements violents).

Les chaînes qui violent de manière régulière les politiques anti-harcèlement seront ainsi fermées ou suspendues du programme de génération de revenus de YouTube, qu'elles ne pourront donc plus toucher.

**Instagram** a développé les options suivantes :

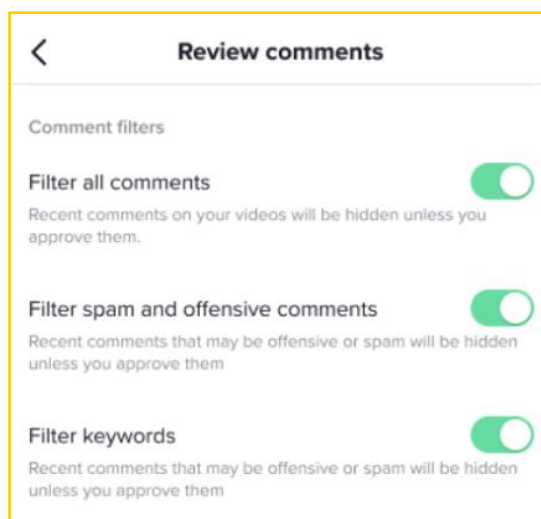
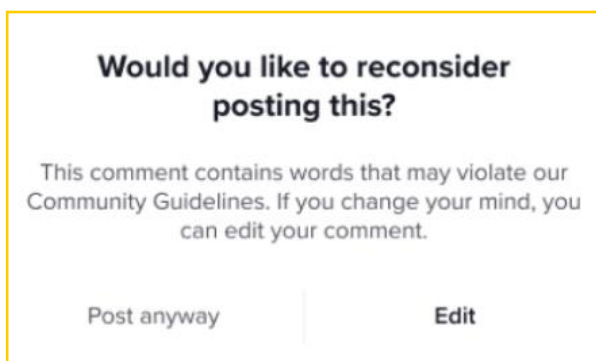
- Limitation de la capacité d'une personne à commenter une publication ou à envoyer un message en privé,
- Signalement du contenu qui ne respecte pas les règles de la communauté, pour révision et donner suite si besoin,
- Le blocage de quelqu'un (pour l'empêcher de voir son profil, ses publications ou ses *stories*),
- La détection et possibilité de cacher des commentaires.



Un autre outil, appelé « restriction » a pour objectif de réduire le flux potentiel de remarques négatives sur le compte d'une victime de harcèlement. Cette fonction est prévue pour des utilisateur·rice·s réticent·e·s, pour éviter d'empirer la situation, pour bloquer ou supprimer le compte d'un·e harceleur·se.

Instagram a aussi conçu une fonction permettant de pousser les personnes à remettre en question leurs publications.

Tik Tok a développé des outils similaires :



Enfin, Twitch a les possibilités suivantes :

Tou-te-s les utilisateur-ric-e-s peuvent :	Les propriétaires de chaînes peuvent :	Les propriétaires et modérateur-ric-e-s de chaînes peuvent :
<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Utiliser la fonction « Bloquer »</li> <li>➤ Bloquer d'autres utilisateur-ric-e-s</li> <li>➤ Activer les filtres de discussion instantanées</li> <li>➤ Signaler un-e utilisateur-ric-e</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Désigner des modérateur-ric-e-s</li> <li>➤ Demander aux utilisateur-ric-e-s d'accepter les règles de la chaîne</li> <li>➤ Utiliser un filtre à termes bannis</li> <li>➤ Activer l'auto-modération</li> <li>➤ Envisager d'avoir un « bot » de modération</li> <li>➤ Activer le mode différé dans la discussion instantanée</li> <li>➤ Imposer la vérification de l'adresse mail des utilisateur-ric-e-s de la discussion instantanée</li> <li>➤ Désactiver les liens dans la discussion instantanée</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>➤ Bloquer temporairement un-e utilisateur-ric-e</li> <li>➤ Bannir un-e utilisateur-ric-e</li> <li>➤ Activer le mode réservé aux abonné-e-s</li> <li>➤ Activer le mode « Discussion unique »</li> <li>➤ Activer le mode lent</li> <li>➤ Activer le mode réservé aux abonné-e-s</li> <li>➤ Activer le mode émoticônes uniquement</li> <li>➤ Effacer la discussion instantanée</li> <li>➤ Journaux du modérateur-ric-e et carte de spectateur-ric-e</li> </ul>

Si les solutions techniques sont limitées, le cyberharcèlement peut tout de même être réduit en agissant à la fois sur les comportements des harceleur-se-s et sur celui des spectateur-ric-e-s. Selon la théorie du

comportement planifié<sup>27</sup>, l'intention d'adopter un certain comportement est le meilleur prédicteur du comportement réel. L'intention comportementale est elle-même prédite par trois concepts différents :

- La posture d'une personne vis-à-vis de ce comportement ;
- Les normes subjectives, c'est-à-dire la perception qu'a cette personne de ce que pensent les autres de ce comportement ;
- La perception du contrôle de ce comportement, ou la facilité ou difficulté perçue d'adopter ledit comportement.

Ainsi, une posture négative et des normes subjectives contraires au cyberharcèlement résultent en de plus faibles intentions de commettre du cyberharcèlement. C'est pourquoi il faut expliquer aux élèves les conséquences du cyberharcèlement, pour changer leur posture vis-à-vis de ce phénomène. D'autres auteurs<sup>28</sup> suggèrent qu'induire de l'empathie pour les victimes du cyberharcèlement conduirait également à un jugement négatif du cyberharcèlement par les enfants. De plus, ces auteurs montrent que les enfants seront plus susceptibles de réagir lorsqu'ils et elles :

- Savent l'importance d'intervenir (influence leur posture) ;
- Ont conscience que les autres pensent que c'est important d'intervenir (normes subjectives) ;
- Ont des connaissances sur la manière d'intervenir (ce qui augmente leur perception de contrôle du comportement).

En janvier 2017, le deuxième rapport du réseau NESSE (*Network of Experts in Social Sciences of Education Training*, créé à l'initiative de la Direction générale de l'éducation et de la culture de la Commission européenne) a été présenté au parlement européen. Ce document offre une revue extensive des programmes anti-harcèlement à l'école ou dans les politiques gouvernementales. Il met en avant des points saillants d'interventions réussies. Les éléments les plus efficaces pour réduire le harcèlement sont les suivants :

1. Rencontre et formation des parents ;
2. Un modèle de « curriculum en spirale » (programme ou méthode pédagogique dans lequel les concepts clés sont présentés de manière répétée à travers le cursus, avec des niveaux de complexité s'accroissant au fil du temps ou dans des contextes différentes) sur les aptitudes sociales et émotionnelles des jeunes qui soit d'une durée appropriée ;
3. Formation des enseignant-e-s, en particulier pour le développement des compétences émotionnelles et la gestion de conflits ;
4. Amélioration de la surveillance des aires de jeux ;

<sup>27</sup> Ajzen, I. (1991). The theory of planned behavior. *Organizational behavior and human decision processes*, 50(2), 179-211.

<sup>28</sup> Vlaanderen, A., Bevelander, K. E., & Kleemans, M. (2020). Empowering digital citizenship: An anti-cyberbullying intervention to increase children's intentions to intervene on behalf of the victim. *Computers in Human Behavior*, 112, 106459.

5. Vidéos à propos des conséquences du harcèlement ;
6. Méthodes pédagogiques (au-delà des approches punitives ou de la tolérance zéro) ;
7. Travail en collaboration entre des professionnel-le-s, des assemblées scolaires et des parents ;
8. Gestion appropriée des classes et des règles ;
9. Une école qui combat de manière systématique la culture de la violence et qui encourage la coopération, y compris dans l'attention aux questions de genre et aux mécanismes de discrimination.

## II – Genre & Sexisme

### A – Définitions

Premièrement, il est important de différencier « sexe » et « genre ». En effet, ces deux termes sont souvent utilisés de manière interchangeable bien qu'ils ne veuillent pas dire la même chose. D'une part, le mot sexe se réfère aux attributs biologiques à la naissance (chromosomes, expression des gènes, fonction hormonale et taux d'hormones, anatomie reproductive et sexuelle). Le sexe est généralement catégorisé de façon binaire : homme ou femme, mais il existe des nuances dans ces attributs biologiques et la manière dont ils s'expriment. D'autre part, le genre se réfère aux rôles sociaux construits, aux comportements, expressions et identités des personnes (y compris par exemple les personnes transgenres, ou ne s'identifiant ni au sexe dit masculin, ni au sexe dit féminin). Le genre influe sur la manière dont les personnes se perçoivent elles-mêmes ainsi que les autres. L'identité du genre n'est pas confinée à un choix binaire (fille/femme ou garçon/homme), et n'est pas non plus figée : elle se définit sur un continuum et peut changer au cours du temps. Il existe une diversité considérable de manières dont les individu-e-s et les groupes comprennent, expérimentent et expriment leur genre au travers des rôles qu'ils et elles assument, des attentes qui sont placées en eux, de leurs relations interpersonnelles et des moyens par lesquels le genre est institutionnalisé dans la société<sup>29</sup>.

Le sexisme se définit alors comme « des attitudes, croyances et comportements d'un-e individu-e, ou des pratiques structurelles, institutionnelles et culturelles qui, soit reflètent des jugements négatifs d'individu-e-s basés sur leur genre, soit encouragent les traitements inégaux des hommes et des femmes »<sup>30</sup>. Le sexisme est basé sur des attitudes, stéréotypes et pratiques culturelles qui promeuvent la croyance que les femmes sont moins compétentes et donc moins méritante pour détenir du pouvoir ou un

---

<sup>29</sup> Canadian Institutes of Health Research, (2020). What is gender? What is sex?

<sup>30</sup> Swim, J. K., & Hyers, L. L. (2009). Sexism.

statut social égal à celui des hommes. Le sexisme est courant dans la société d'aujourd'hui, à la fois en ligne et hors ligne, et menace l'égalité des genres.

Le sexisme ambivalent<sup>31</sup> se décline sous deux formes : hostile et bienveillant. Alors que le sexisme hostile est caractérisé par la colère et une prise de position résolument négative, le sexisme bienveillant est plus subtil. Ce dernier se cache souvent derrière un compliment. Par exemple, cela peut prendre la forme d'une admiration pour le rôle stéréotypé des femmes comme mères, filles et épouses, les plaçant à la fois sur un piédestal, mais renforçant leur subordination. Bien que ces croyances puissent être perçues comme subjectivement affectueuses, elles sont condescendantes car elles transmettent malgré tout une image des femmes comme faibles et incompetentes. En conséquence, le sexisme bienveillant renforce les inégalités dans les rapports entre les hommes et les femmes. Il peut par exemple justifier l'acceptation d'actions discriminantes par les femmes<sup>32</sup>. De plus, comparativement au sexisme hostile flagrant, le sexisme bienveillant augmente la satisfaction des femmes avec le système social actuel<sup>33</sup> et réduit leur participation à des actions collectives pour lutter contre les discriminations de genre. Les femmes et les hommes s'approprient des croyances sexistes car ils et elles ne sont pas forcément conscient-e-s de la prévalence de différentes sortes de sexisme dans leurs vies<sup>34</sup>. En revanche, une fois que les femmes sont sensibilisée à faire plus attention au sexisme, leur rejet de ce système augmente. Par opposition, cet effet n'a pas été observé chez les hommes mais l'approbation de croyances sexistes par les hommes peut être réduite par la conscientisation du sexisme et en présence d'un sentiment d'empathie pour les victimes des discriminations.

**A retenir à propos du sexe et du genre :**

Le sexe se réfère aux attributs biologiques à la naissance tandis que le genre et les rôles qui y sont liés relèvent de l'acquis.

Le sexisme est un ensemble "d'attitudes, croyances et comportements d'un-e individu-e, ou des pratiques organisationnelles, institutionnelles et culturelles qui, soit reflètent des jugements négatifs d'individu-e-s basés sur leur genre, soit encouragent les traitements inégaux des hommes et des femmes".

Le sexisme ambivalent se décline sous deux formes :

- Le sexisme hostile : attitude négative explicite.
- Le sexisme bienveillant : lorsque les rôles stéréotypés des femmes sont valorisés (mères, épouses) ce qui renforce leur subordination (vues comme faibles et incompetentes).

<sup>31</sup> Glick, P., & Fiske, S. T. (1996). The ambivalent sexism inventory: Differentiating hostile and benevolent sexism. *Journal of personality and social psychology*, 70(3), 491.

<sup>32</sup> Moya, M., Glick, P., Expósito, F., De Lemus, S., & Hart, J. (2007). It's for your own good: Benevolent sexism and women's reactions to protectively justified restrictions. *Personality and Social Psychology Bulletin*, 33(10), 1421-1434.

<sup>33</sup> Jost, J. T., & Kay, A. C. (2005). Exposure to benevolent sexism and complementary gender stereotypes: consequences for specific and diffuse forms of system justification. *Journal of personality and social psychology*, 88(3), 498.

<sup>34</sup> Becker, J. C., & Swim, J. K. (2012). Reducing endorsement of benevolent and modern sexist beliefs: Differential effects of addressing harm versus pervasiveness of benevolent sexism. *Social Psychology*, 43(3), 127.

## B – Socialisation et rôles genrés

Les enfants apprennent tôt ce que signifie être un garçon ou une fille dans notre société, à travers une multitude d'activités, d'opportunités, d'encouragements ou au contraire de découragements, de suggestions, de comportements plus ou moins manifestes et autres formes de guidage : les enfants expérimentent de cette manière le processus de socialisation du rôle genré. La socialisation sert, de manière générale pour les enfants, d'introduction aux valeurs sociales et aux comportements et aux rôles genrés considérés acceptables<sup>35</sup>.

Selon plusieurs théories de socialisation différentielle, les personnes acquièrent des identités de genre diverses impliquant des attitudes cognitives et émotionnelles et des comportements stéréotypés en fonction du sexe<sup>36</sup>. Cette socialisation impacte également les relations et les couples, puisque l'on apprend ce que veut dire tomber amoureux-se, quels sentiments sont appropriés, ce à quoi doit ressembler une relation et comment nous y comporter<sup>37</sup>. Ainsi, si l'identité genrée est construite selon des normes sexistes, les adolescent-e-s peuvent s'identifier aux problématiques traditionnellement associées aux stéréotypes de genre : contrôle, force et violence pour les garçons et passivité, dépendance et soumission pour les filles.

### **A retenir à propos des rôles genrés :**

La socialisation sert, pour les enfants, d'introduction aux valeurs sociales et aux comportements et aux rôles genrés considérés acceptables.

Les personnes acquièrent des identités de genre diverses impliquant des attitudes cognitives et émotionnelles et des comportements stéréotypés en fonction du sexe.

## C – Perceptions erronées et biais

Les personnes sont souvent influencées de manière négative par des perceptions erronées de la manière dont les autres membres de leur groupe social agissent ou pensent<sup>38</sup>. En prenant des décisions à propos de leurs comportements, les personnes prennent en compte, consciemment ou inconsciemment, de ce que la « plupart des gens » dans la même position sociale semble faire. Ainsi, corriger ces perceptions erronées quant à l'attitude des autres devrait réduire la probabilité d'adopter des comportements problématiques. Il existe deux sortes principales de perception erronées des normes sociales :

<sup>35</sup> Hoffman, L. W. (1977). Changes in family roles, socialization, and sex differences. *American Psychologist*, 32(8), 644.

<sup>36</sup> Walker, S., & Barton, L. (1983). Gender, class and education: a personal view. *Gender, Class and Education*. New York: Falmer.

<sup>37</sup> Sanchez-Prada, A., Delgado-Alvarez, C., Bosch-Fiol, E., & Ferrer-Perez, V. A. (2021). Implicit and explicit attitudes toward intimate partner violence against women: An exploratory study. *Journal of interpersonal violence*, 36(9-10), 4256-4276.

<sup>38</sup> Fabiano, P. M., Perkins, H. W., Berkowitz, A., Linkenbach, J., & Stark, C. (2003). Engaging men as social justice allies in ending violence against women: Evidence for a social norms approach. *Journal of American College Health*, 52(3), 105-112.

- Un faux consensus consiste à croire que l'on fait partie de la majorité alors que l'on se trouve dans un groupe minoritaire<sup>39</sup>.
- L'ignorance pluraliste encourage les personnes à adopter des comportements qu'ils et elles pensent être ceux d'une majorité et ainsi à réprimer leurs propres attitudes qu'ils et elles pensent, à tort, être minoritaires<sup>40</sup>.

En effet, selon Kilmartin, et al.<sup>41</sup> (2008), les étudiants masculins surestiment la prévalence des postures sexistes et pro-viol de leurs camarades, et cette distorsion cognitive crée alors une ambiance dans laquelle les hommes s'accordent à soutenir les postures toxiques de ceux qui pourraient être enclins à commettre des agressions sexuelles. Cette étude permet d'informer les jeunes hommes de ce biais, de leur démontrer que leurs camarades sont moins sexistes qu'ils ne le pensent et qu'ils peuvent contribuer à une culture commune plus positive.

De plus, l'ignorance pluraliste peut être mise en parallèle avec l'effet spectateur et la manière dont la présence d'autres personnes peut décourager d'intervenir par peur d'un jugement négatif des autres. Ceci représente donc une barrière à l'intervention, à la fois contre le cyberharcèlement et contre le sexisme.

**A retenir à propos des perceptions erronées et biais :**

Les personnes sont souvent influencées négativement par des perceptions erronées de la manière dont les autres membres de leur groupe social agissent ou pensent.

Il y a deux types de perceptions erronées des normes sociales :

- Un faux consensus consiste à croire que l'on fait partie de la majorité alors que l'on se trouve dans un groupe minoritaire.
- L'ignorance pluraliste encourage les personnes à adopter des comportements qu'ils et elles pensent être ceux d'une majorité et de réprimer leurs propres attitudes qu'ils et elles pensent, à tort, être minoritaires.

## D – Combattre le sexisme

Lorsque l'on souhaite faire changer de comportement, il est nécessaire d'éviter toute réactance. Ce mécanisme de défense psychologique peut être mis en œuvre par un-e individu-e qui tente de maintenir sa liberté d'action lorsqu'il ou elle la croit ôtée ou menacée, refusant et rejetant ainsi l'information peu importe son contenu ou sa véracité<sup>42</sup>. Une intervention ne peut pas réussir si son message entraîne de la réactance

<sup>39</sup> Prinstein, M. J., & Wang, S. S. (2005). False consensus and adolescent peer contagion: Examining discrepancies between perceptions and actual reported levels of friends' deviant and health risk behaviors. *Journal of abnormal child psychology*, 33(3), 293-306.

<sup>40</sup> Prentice, D. A., & Miller, D. T. (1996). Pluralistic ignorance and the perpetuation of social norms by unwitting actors. In *Advances in experimental social psychology* (Vol. 28, pp. 161-209). Academic Press.

<sup>41</sup> Kilmartin, C., Smith, T., Green, A., Heinzen, H., Kuchler, M., & Kolar, D. (2008). A real time social norms intervention to reduce male sexism. *Sex Roles*, 59(3-4), 264-273.

<sup>42</sup> Brehm, J. W. (1993). Control, its loss, and psychological reactance. In *Control motivation and social cognition* (pp. 3-30). Springer, New York, NY.

car cela peut causer ou renforcer des postures contraires à celles souhaitées par le message, et donc accroître la résistance au fait d'envisager des comportements alternatifs<sup>43</sup>.

Pour éviter la réactance, il est nécessaire de provoquer de l'empathie lorsque l'on parle des inégalités de genre (ou toute autre chose pouvant mener au harcèlement). L'empathie est définie comme la capacité à se mettre à la place de l'autre et à imaginer comment cet-te autre est affecté-e par les circonstances<sup>44</sup>. Provoquer l'empathie vis-à-vis des cibles de préjugés et de discriminations est une caractéristique récurrente de plusieurs interventions réussies pour la réduction desdits préjugés. En lien avec ces éléments, Cundiff, et al.<sup>45</sup> (2014) ont mis en place une expérimentation sur la réduction de l'acceptation du sexisme. Un atelier de simulation d'égalité des genres (Workshop Activity for Gender Equity Simulation ou WAGES, en anglais) a été réalisé pour démontrer l'effet cumulatif d'expériences d'apparence mineure de biais et de discriminations vécues par des femmes dans le milieu professionnel. Pendant l'atelier, les individu-e-s ont expérimenté l'impact des biais genrés sur le développement personnel. Un débriefing a suivi, menant à envisager des actions qui pourraient être prises, aux niveaux individuel et institutionnel, pour lutter contre les biais inconscients. Cette méthode ludique, utilisée ici pour sensibiliser aux biais genrés, provoque de l'empathie et l'adoption de perspectives multiples, et permet de faire assimiler des informations en réduisant le risque de réactance. WAGES utilise également des méthodes ludiques pour présenter du contenu théorique de manière engageante. Il est ainsi suggéré que l'utilisation du jeu comme méthode éducative permet de réduire la réactance.

**A retenir à propos de la lutte contre le sexisme :**

Il faut éviter la réactance, correspondant à un état motivationnel de refus et de rejet d'une information, peu importe son contenu ou sa véracité.

Pour cela :

- Provoquer l'empathie (se mettre à la place de l'autre et imaginer comment cet-te autre est affecté-e par les circonstances).
- Utiliser des méthodes ludiques dans le cadre d'actions éducatives.

### III – Cybersexisme

#### A – Définitions

Comme dit précédemment, il existe différentes sortes de cyberharcèlement, dont le harcèlement en ligne (envoi répété de messages non désirés incluant des menaces à un-e individu-e ou à un groupe). Les raisons

<sup>43</sup> Brehm, J. W. (1966). A theory of psychological reactance.

<sup>44</sup> Coke, J. S., Batson, C. D., & McDavis, K. (1978). Empathic mediation of helping: a two-stage model. *Journal of personality and social psychology*, 36(7), 752.

<sup>45</sup> Cundiff, J. L., Zawadzki, M. J., Danube, C. L., & Shields, S. A. (2014). Using experiential learning to increase the recognition of everyday sexism as harmful: The WAGES intervention. *Journal of Social Issues*, 70(4), 703-721.

derrière le harcèlement en ligne sont multiples mais, puisqu'il est connu que les femmes sont plus souvent harcelées pour le rôle qu'elles jouent dans la société, elles sont également plus susceptibles d'en être victimes en ligne. Le harcèlement en ligne dus à des croyances sexistes relève ainsi du cybersexisme.

D'autre part, les femmes peuvent vivre des situations de sexisme ordinaire en ligne, ce qui est également considéré comme du cybersexisme. Par exemple, cela peut être vécu sur les réseaux sociaux, mais aussi dans les jeux vidéo. En effet, les jeux vidéo sont un domaine traditionnellement perçu comme masculin : l'industrie des jeux vidéo elle-même est très inégalitaire et les créatrices, programmatrices et productrices sont peu représentées dans cette communauté<sup>46</sup>. En conséquence, les joueuses ont d'ailleurs quatre fois plus de risques d'être harcelées en ligne que des joueurs masculins<sup>47</sup>. De plus, les personnages féminins dans les jeux vidéo sont souvent représentés selon des normes et stéréotypes de genre, considéré attractif pour les hommes. Cela se traduit, par exemple, par des personnages de guerrière sexualisée ou par des personnages de princesses fragiles qui ont besoin d'être sauvées. Dans l'exemple des personnages de guerrière, la sexualisation des femmes en ligne peut être considérée comme du sexisme bienveillant, c'est-à-dire dissimulé derrière des compliments ou mises en valeur. Evidemment, le sexisme hostile (posture négative explicite) est également présent en ligne, sous les mêmes formes que dans le cas du cyberharcèlement en général (injures, humiliation, menaces physiques, contacts répétés, traque et partage d'images intimes sans l'accord de la victime – connu sous le nom de *revenge porn*)<sup>48</sup>.

Pour conclure, le cybersexisme est ainsi l'expression du sexisme dans l'espace numérique, pouvant se traduire par des pratiques de cyberharcèlement à caractère sexiste.

## B – Lutter contre le cybersexisme

Puisque le cybersexisme est en partie une expression du sexisme dans les pratiques de cyberharcèlement, il paraît raisonnable de penser que les moyens de lutter contre le cybersexisme peuvent correspondre à une combinaison des manières de combattre le cyberharcèlement et le sexisme. Les éléments clés seraient alors :

- La rencontre et la formation des parents ;
- La formation des enseignant-e-s, en particulier pour le développement des compétences émotionnelles et la gestion de conflits ;
- Vidéos à propos des conséquences du harcèlement et du sexisme ;
- Travail en collaboration entre des professionnels, des assemblées scolaires et des parents ;
- Gestion appropriée des classes et des règles ;

---

<sup>46</sup> Williams, D., Martins, N., Consalvo, M., & Ivory, J. D. (2009). The virtual census: Representations of gender, race and age in video games. *New Media & Society*, 11(5), 815-834.

<sup>47</sup> 2016, The Dark Side of Gaming - The Females Fighting Back, BBC Three.

<sup>48</sup> Gender equality commission, 2019, Implementation of the Council of Europe Gender Equality Strategy 2018-2023, Annual Report 2019.

- Une école qui combat de manière systématique la culture de la violence et qui encourage la coopération, y compris dans l'attention aux questions de genre et aux mécanismes de discrimination ;
- Une attention particulière à la réactance en cherchant à provoquer l'empathie et en favorisant l'utilisation de méthodes ludiques dans l'éducation.

En prenant du recul, aux échelles européennes et mondiales, le sujet du cybersexisme a récemment gagné de plus en plus d'importance. Par exemple, le Conseil de l'Europe a inclus la question des violences genrées en ligne dans leur stratégie pour l'égalité des genres, avec pour objectif de les combattre sous toutes leurs formes (discours haineux, menaces sexualisées, diffusion de stéréotypes...) <sup>49</sup>. Au niveau mondial, les dirigeants du G7 ont également intégré le cybersexisme dans leur déclaration sur l'égalité des genres, affirmant vouloir « renforcer l'attention pour combattre les violences, abus et harcèlements sexuels et genrés dans le contexte numérique » <sup>50</sup>. Plus spécifiquement, reconnaissant que « les violences en ligne ne peuvent pas être séparées des autres types de violences faites aux femmes et aux filles » et que « les violences, harcèlements et abus en ligne constituent un phénomène alarmant d'ampleur mondiale », ils se sont engagés à « éradiquer toute forme de violence genrée et de se battre pour un futur dans lequel les droits et libertés fondamentales des individu-e-s sont protégés en ligne tout autant que hors-ligne ».

Malgré tout, et bien que l'importance de ce défi ait été reconnue, peu de progrès ont effectivement été réalisés. Dans leur revue documentaire, Faith and Fraser <sup>51</sup> (2018) ont trouvé que les clés pour combattre le cyberharcèlement et le cybersexisme dans le futur seront l'application des lois existantes et des directrices internationales, ainsi que l'amélioration de l'efficacité des programmes de prévention par la contextualisation des actions et le suivi de leur impact.

En France, à l'échelle nationale, le Haut Conseil pour l'Égalité (HCE) entre les hommes et les femmes souhaite mettre en lumière les inégalités en ligne et en particulier la continuité entre les violences dont les femmes souffrent dans le monde réel, ainsi que dans le monde virtuel. Pour ce faire, le HCE a rendu au gouvernement français un rapport sur les violences en ligne faites aux femmes, avec pour objectifs de lancer une campagne nationale d'informations et de fournir du soutien financier aux associations de soutien aux victimes. De plus, le HCE espère renforcer la législation, qui pour le moment se limite à une modification du code pénal (loi pour une République numérique) consistant à réprimer le partage non consenti d'images ou de textes à caractère sexuel. Dans l'attente d'une loi plus restrictive, la plateforme « Stop-cybersexisme » a été créée en 2017 pour éveiller les consciences et informer les jeunes utilisateur-ice-s d'internet sur les comportements sexistes et violents en ligne. Ce site est le résultat de plusieurs années de travail menées par l'Observatoire Régional des Violences faites aux Femmes (ORVF), rattaché au centre Hubertine Auclert

<sup>49</sup> Council of Europe, 2018, Council of Europe Gender Equality Strategy 2019-2023.

<sup>50</sup> G7 Ministers, 2019, Declaration on Gender Equality, Paris.

<sup>51</sup> Faith, B. and Fraser, E. (2018) What Works to Prevent Cyber Violence against Women and Girls?, VAWG Helpdesk Research Report 212, VAWG Helpdesk.

depuis 2013. Mis en ligne avec le soutien du ministère français de l'éducation, la plateforme est à destination principalement des jeunes. La première partie est dédiée à la compréhension du cybersexisme, la seconde propose des outils pour réagir (à destination de l'entourage des victimes), et la troisième est destinée aux professionnel·le·s de la prévention de ce type de violence.

**A retenir à propos du cybersexisme :**

Le cybersexisme est l'expression du sexisme dans l'espace numérique, pouvant se traduire par des pratiques de cyberharcèlement à caractère sexiste.

Les moyens de lutter contre le cybersexisme peuvent correspondre à une combinaison des manières de combattre le cyberharcèlement et le sexisme.

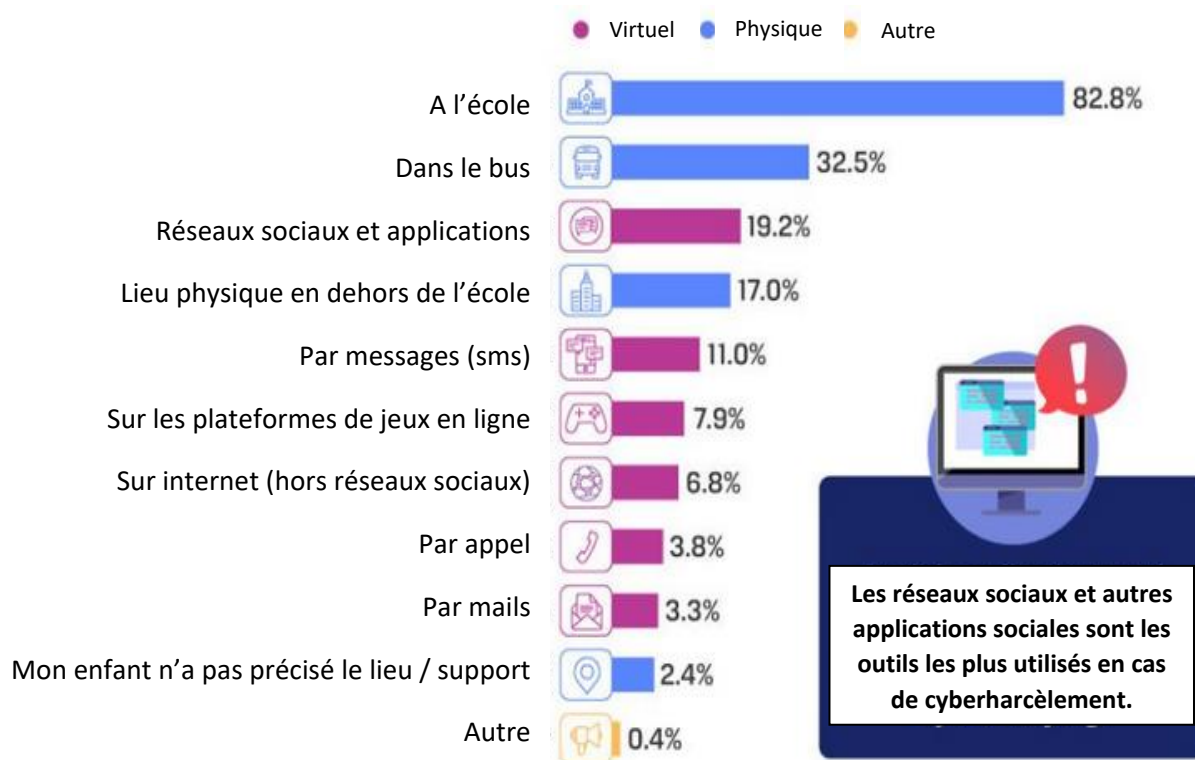
Le sujet du cybersexisme a récemment gagné de plus en plus d'importance. Malgré tout, et bien que l'importance du défi ait été reconnue, peu de progrès a effectivement été réalisé. C'est pourquoi nous espérons modestement contribuer au combat contre le cybersexisme par le biais de ce jeu sérieux.

# Annexes

**Annexe 1 :** Pourcentage de parents ayant signalé que leur enfant a été victime de cyberharcèlement. IPSOS International Survey – 2018

Pays	2018	2016	2011
Belgique	25	13	12
Allemagne	14	9	7
Pologne	12	18	12
Espagne	9	10	5
France	9	7	5

**Annexe 1 :** Lieux où les enfants rapportent s'être fait harceler.



## Annexe 3 : Tableau de classification des commentaires avec explications

### Commentaires du mini-jeu 1

Commentaires	Classification	Remarques
T'es triso ou quoi ?!	Négatif / agressif	Insulte / dénigrement des personnes handicapées
Espèce de singe !	Négatif / agressif	Remarque raciste quand faite en direction d'une personne de couleur
T'es bigleux ou quoi ?	Négatif / agressif	Insulte / dénigrement des personnes handicapée
Tu devrais perdre du poids	Négatif / agressif	Remarque (humiliante) sur le physique lié à des constructions sociales
Retourne dans ta savane !	Négatif / agressif	Remarque raciste quand faite en direction d'une personne de couleur
Deux garçons ensemble, ça me dégoûte...	Négatif / agressif	Commentaire homophobe (exclusion)
Je t'ai prank !	Négatif / agressif	Faire un "prank" ou "piéger" un-e ami-e est actuellement tendance chez les jeunes, mais si cette pratique est répétée, elle relève du harcèlement (en ligne)
Retourne manger ton bol de riz	Négatif / agressif	Remarque raciste quand faite à une personne typée asiatique
Retourne chez toi !	Négatif / agressif	Remarque raciste quand faite à une personne typée
Tu devrais faire un régime...	Négatif / agressif	Remarque sur le physique lié à des constructions sociales (dénigrement)
T'es moche	Négatif / agressif	Remarque sur le physique lié à des constructions sociales (dénigrement)
Grosse baleine	Négatif / agressif	Insulte envers les personnes en surpoids
Retourne dans ton pays !	Négatif / agressif	Remarque raciste quand faite à une personne typée
T'es nul	Négatif / agressif	Commentaire souvent vu dans les jeux vidéo (humiliation)
Tu as dû tricher !	Négatif / agressif	Commentaire souvent vu dans les jeux vidéo (dénigrement)
Fais ce que je te dis !	Négatif / agressif	Commentaire autoritaire (dénigrement)
Faiblard	Négatif / agressif	Dénigrement / insulte
T'es tombé dans le pot de Nutella petit toi ?	Négatif / agressif	Attaque envers les personnes en surpoids (dénigrement)
On ne veut pas te parler !	Négatif / agressif	Exclusion
Va-t'en !	Négatif / agressif	Exclusion
Tu es insignifiant	Négatif / agressif	Dénigrement
Tu n'as pas d'importance	Négatif / agressif	Dénigrement
Ne reviens pas au collège !	Négatif / agressif	Exclusion
On ne veut pas de toi	Négatif / agressif	Exclusion
Ce n'est pas ta place !	Négatif / agressif	Exclusion
Tu es un pleurnichard !	Négatif / agressif	Dénigrement / insulte
Je ne t'aime pas	Négatif / agressif	Exclusion
Va cacher ton visage !	Négatif / agressif	Attaque sur le physique liée à des constructions sociales (exclusion)

T'es tellement douée, tu devrais streamer !	Positif	
Top, j'adore !	Positif	
Sois fort !	Positif	
On a géré !	Positif	
C'était un plaisir de parler avec toi	Positif	
Je te comprends	Positif	
Chouette avatar !	Positif	
On forme une super équipe !	Positif	
On se remet ça bientôt ?	Positif	
Tu t'améliores aux jeux vidéo !	Positif	
Tu m'ajoutes en ami(e) ?	Positif	Ce message n'est pas négatif en lui-même mais peut illustrer la situation de bascule vers du harcèlement lorsque répété incessamment
Je suis désolé...	Positif	
Tu peux m'aider stp ?	Positif	
T'es une guerrière !	Positif	
Tu as bonne mine !	Positif	
Impressionnant !	Positif	
Belle partie !	Positif	
Tu m'as vraiment inspiré !	Positif	
Merci pour cette super vidéo	Positif	
C'est incroyable	Positif	
On en parle en MP	Positif	« en MP » signifie « en message privé ». Cela n'est pas négatif en soit mais cela peut illustrer la situation de bascule vers du harcèlement lorsque ce type de sollicitation non voulue est répétée incessamment
J'adore ta musique	Positif	
Chouette !	Positif	
Cool !	Positif	
Ne les écoute pas !	Positif	
Continue comme ça !	Positif	

## Commentaires du mini-jeu 2

Commentaires	Classification	Remarques
Retourne jouer avec tes poupées	Sexiste	Commentaire sexiste souvent vu sur les plateformes de jeux vidéo
T'es maquillée comme un clown !	Sexiste	Attaque sur l'apparence physique liée aux injonctions sociales et aux rôles genrés
Retourne dans ta cuisine !	Sexiste	Commentaire sexiste souvent vu sur les plateformes de jeux vidéo. D'après la socialisation selon le genre, il est encore parfois attendu des femmes qu'elles sachent cuisiner
Elle est tellement moche...	Sexiste	Attaque sur l'apparence physique liée aux injonctions sociales et aux standards de beauté
T'es mal foutu !	Sexiste	Attaque sur l'apparence physique liée aux

		injonctions sociales et aux standards de beauté
<b>Fais pas ta mauviette</b>	Sexiste	Insulte basée sur les rôles genrés, évoquant le stéréotype qu'un homme doit être fort
<b>Les Drag Queens c'est des monstres de foire</b>	Sexiste	Insulte / exclusion basée sur le genre ou l'identité de genre
<b>Envoie-moi un nude ou je te quitte</b>	Sexiste	Chantage affectif (harcèlement si répété) qui pourrait amener à du revenge porn
<b>T'as tes règles ou quoi ?</b>	Sexiste	Dénigrement basé sur le fait qu'une femme ne peut / ne doit pas être agressive. Les menstruations sont alors une explication qui renforce ce stéréotype
<b>Va plutôt te faire les ongles</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, il est attendu que les femmes soignent leur apparence pour répondre à des critères de beauté
<b>Va t'épiler !</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, il est attendu que les femmes soignent leur apparence pour répondre à des critères de beauté
<b>Les garçons ça ne pleure pas !</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, il est attendu que les hommes ne pleurent pas
<b>T'es pas un vrai mec</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, un homme se doit de remplir certains critères (injonction à la virilité)
<b>On dirait un gay</b>	Sexiste	Dénigrement basée sur un jugement homophobe
<b>C'est un travail d'homme</b>	Sexiste	Stéréotype lié aux rôles genrés
<b>Les filles ne sont pas les bienvenues ici</b>	Sexiste	Exclusion basée sur le genre
<b>Le rose c'est pour les filles</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, le rose est attribué aux filles et le bleu aux garçons
<b>C'est tellement un truc de fille</b>	Sexiste	Stéréotype lié aux rôles genrés
<b>C'est trop risqué pour une fille</b>	Sexiste	Stéréotype lié aux rôles genrés
<b>T'es pas ma mère !</b>	Sexiste	Dénigrement sexiste qui suggère que seul les mères sont responsables de l'éducation
<b>Arrête de te comporter comme un garçon !</b>	Sexiste	Stéréotype lié aux rôles genrés
<b>Arrête de te comporter comme une fille !</b>	Sexiste	Stéréotype lié aux rôles genrés
<b>Va faire le ménage, t'es une fille !</b>	Sexiste	Stéréotype lié aux rôles genrés
<b>Ça m'énerve que tu sois si sentimentale</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, il est plutôt attendu des filles qu'elles soient sentimentales et que cela ne concerne pas les hommes ou peu
<b>Quel bazar ! T'es bien un garçon toi !</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, il est normalisé que les petites filles soient plus organisées que les garçons
<b>Tu as mis une robe pour séduire</b>	Sexiste	Dénigrement et vision masculiniste
<b>Les garçons n'aiment que les voitures</b>	Sexiste	Stéréotype lié aux rôles genrés
<b>Ne dis pas de gros mots, t'es une fille</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, il est normalisé que les petites filles soient plus sages que les garçons
<b>T'es une fille, sois sympa !</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, il est normalisé que les petites filles soient plus

		sages que les garçons
<b>Sois un mec et contrôle tes émotions !</b>	Sexiste	D'après la socialisation selon le genre, un homme se doit de remplir certains critères (injonction à la virilité)
<b>Les filles sont douces et sensibles</b>	Sexiste	Stéréotype lié aux rôles genrés
<b>C'est un travail de femme</b>	Sexiste	Stéréotype lié aux rôles genrés
-		
<b>Cool ton pantalon !</b>	Positif	Tout commentaire sur l'apparence physique n'est pas forcément négatif s'il est respectueux et sincère
<b>Jolie cette robe !</b>	Positif	Tout commentaire sur l'apparence physique n'est pas forcément négatif s'il est respectueux et sincère
<b>Tu gères meuf !</b>	Positif	Commentaire encourageant l'empouvoirement féminin
<b>Girl power !</b>	Positif	Commentaire encourageant l'empouvoirement féminin
<b>On s'en fiche que tu sois une fille, tu peux le faire</b>	Positif	Commentaire encourageant l'empouvoirement féminin
<b>Tu as réussi !</b>	Positif	Reconnaitre et valoriser les succès de tou-te-s
<b>Défend tes droits !</b>	Positif	Commentaire encourageant l'empouvoirement
<b>Ton opinion vaut autant que la sienne</b>	Positif	Commentaire encourageant l'empouvoirement féminin
<b>L'argumentaire de cette femme est incroyable !</b>	Positif	Célébrer les productions et accomplissement plutôt qu'une personne
<b>Tu as du talent</b>	Positif	Célébrer les productions et accomplissement plutôt qu'une personne
<b>C'est vraiment une warrior</b>	Positif	Célébrer l'empouvoirement féminin
<b>J'assume qui je suis</b>	Positif	
<b>On se complète bien</b>	Positif	
<b>C'est une bosseuse</b>	Positif	Célébrer les productions et accomplissement plutôt qu'une personne
<b>Elle est courageuse</b>	Positif	Célébrer l'empouvoirement féminin
<b>Sois forte !</b>	Positif	Commentaire encourageant l'empouvoirement féminin
<b>Chouette avatar !</b>	Positif	
<b>On se remet ça bientôt ?</b>	Positif	
<b>Tu m'ajoutes en ami(e) ?</b>	Positif	Ce message n'est pas négatif en lui-même mais peut illustrer la situation de bascule vers du harcèlement lorsque répété incessamment
<b>Je suis désolé...</b>	Positif	
<b>Tu peux m'aider stp ?</b>	Positif	
<b>Tu as bonne mine !</b>	Positif	Tout commentaire sur l'apparence physique n'est pas forcément négatif s'il est respectueux et sincère
<b>Impressionnant !</b>	Positif	
<b>Tu m'as vraiment inspiré !</b>	Positif	
<b>On en parle en MP</b>	Positif	« en MP » signifie « en message privé ». Cela n'est pas négatif en soit mais cela peut illustrer la situation de bascule vers du harcèlement lorsque ce type de sollicitation

		non voulue est répétée incessamment
J'adore ta musique	Positif	
Ne les écoute pas !	Positif	
Continue comme ça !	Positif	

#### ***Annexe 4 : Numéro d'écoute pour les victimes de harcèlement en France***

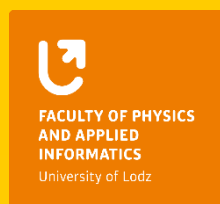


# Partenaires

## ONG



## Universités



Cofinancé par le  
programme Erasmus+  
de l'Union européenne

