

Compte rendu Betternet Lab "Loisirs connectés des ados : du divertissement pour eux, des risques pour elles ?"



Le 10 octobre 2023, Média Animation organisait en partenariat avec le CSEM un « Betternet Lab » dans le cadre de la Semaine Numérique autour des enjeux d'égalité de genre dans les loisirs en ligne des jeunes :

Comment les pratiques numériques récréatives varient-elles selon le genre ? Les jeunes sont-ils-elles exposé-es aux mêmes interactions et comportements sur Internet ? Quels sont les enjeux en termes d'un meilleur Internet pour tous et toutes ?

Plus de cinquante professionnel·les de l'éducation ont participé aux activités de cette journée à Bruxelles visant à partager, identifier, discuter et débattre de ces questions de genre dans une perspective d'éducation aux médias.

Ce compte rendu rapporte les différentes activités et les principaux points de discussion de la journée.

Présentation de la recherche-action « Chill&Play »

La journée débuta par une brève introduction de Média Animation qui présenta le thème de du Betternet Lab et la manière dont certains résultats de l'enquête #Génération2020 ont suscité l'intérêt pour celui-ci. Le CSEM compléta cette introduction en présentant brièvement le travail d'éducation aux médias réalisé en Belgique à travers le projet européen Betternet et ses partenaires.

Ensuite, Média Animation présenta en deux temps l'initiative « Chill&Play : quand les ados font genre ». Le fonctionnement de l'outil d'animation fut d'abord expliqué, suivi par la présentation des résultats obtenus lorsque cette animation fut menée sur le terrain dans plusieurs écoles et maisons de jeunesse de la Fédération Wallonie-Bruxelles.

1. Présentation de l'outil d'animation

« Chill&Play » est une animation d'environ 1h30 qui explore les loisirs connectés des jeunes sous une perspective de genre. Elle peut être menée avec un public adolescent âgé de 12 à 15 ans avec pour objectif de mettre en évidence les dynamiques de genre qui se jouent dans leurs pratiques sur les réseaux sociaux et dans les jeux en ligne.

L'animation se déroule en plusieurs temps :

- **Sondage des pratiques des jeunes**

Quelques jours avant l'animation en présentiel, l'animateur·ice invite le groupe de jeunes à remplir un questionnaire. Cela lui permet d'obtenir un meilleur aperçu des pratiques récréatives des jeunes et de mettre ces pratiques en perspective avec eux.

- **Phase 1 : « Imaginons les portraits de Mathias & Lola, des ados connectés »**

L'animation en présentiel se divise elle en deux phases. Durant la phase 1, les jeunes sont répartis dans deux sous-groupes non-mixtes et invités à imaginer les pratiques numériques de deux ados connectés, Mathias et Lola.

Pour ce faire, le groupe des filles reçoit la fiche portrait de Lola à compléter et celui des garçons la fiche de Mathias. En se basant sur les quelques éléments d'identité présentés sur la fiche et sur leurs propres expériences personnelles, les jeunes répondent aux questions de la fiche reçue et imaginent ainsi les loisirs numériques de Lola ou de Mathias.

Une fois les fiches complétées, l'animateur·ice propose un moment de mise en commun avec l'ensemble des participant·es. Il·elle initie alors une discussion avec les

Nom : Lola

- Age : 14 ans
- Situation familiale : une sœur de 8 ans et un frère de 22 ans
- Passions : les puzzles, les mangas, les jeux vidéo, l'athlétisme et son chat

1) Quels sont les réseaux sociaux préférés de Lola ? Combien de temps passe-t-elle dessus chaque jour ? Que publie-t-elle comme contenu ?

réseaux sociaux préférés	temps passé dessus	Contenu publié
.....
.....
.....

2) Lola reçoit beaucoup de réactions sur ses réseaux sociaux. Qui sont les personnes qui lui parlent le plus ? Qu'est-ce que ces personnes lui disent ?

Personnes qui lui parlent	Comment elles lui disent
.....
.....
.....

3) Lola a une chaîne YouTube. Quels types de vidéos poste-t-elle dessus ?

.....

4) Quels sont les jeux vidéo préférés de Lola ? Combien de temps y joue-t-elle chaque jour ? Joue-t-elle à ces jeux seule ou avec d'autres personnes ?

Jeux vidéo préférés	Temps passé dessus	Avec qui
.....
.....
.....

5) Lola a rencontré récemment un problème en ligne qui l'a dérangé. Quel était ce problème ?

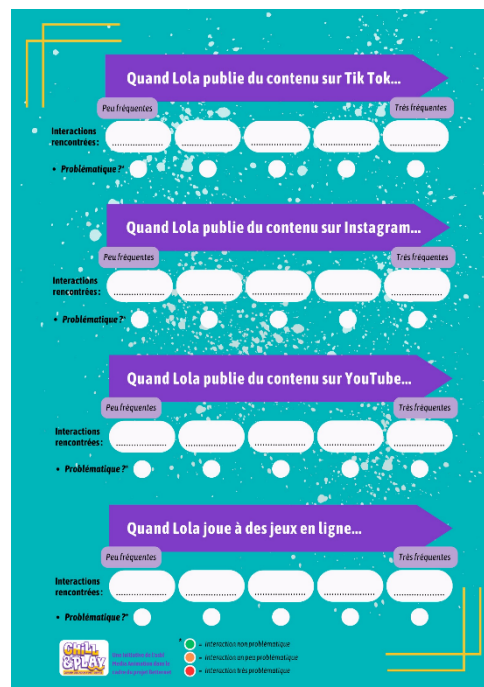
.....

jeunes autour des projections que chaque groupe a fait sur les loisirs numériques de Lola et de Mathias. Quelles pratiques les « garçons » ont-ils projetées sur Mathias ? Quelles pratiques les « filles » ont-elles projetées sur Lola ?

▪ **Phase 2 : « Le « vrai visage » de Lola et Mathias »**

Durant la deuxième phase, l'animateur·ice dévoile le « vrai visage » de Mathias et Lola. Il·elle distribue d'abord un court texte descriptif des pratiques numériques « réelles » de Mathias et Lola aux sous-groupes.

Il·elle propose ensuite à chaque sous-groupe d'imaginer les types d'interactions auxquelles ces deux ados sont susceptibles de rencontrer en ligne. Pour ce faire, le groupe des filles reçoit le baromètre de Lola et le groupe des garçons celui de Mathias. Pour chacune des 4 pratiques en ligne indiquées sur les baromètres, les participant·es identifient 5 interactions potentielles que leur ado pourrait rencontrer. Les groupes indiquent également la fréquence et le caractère problématique de ces interactions



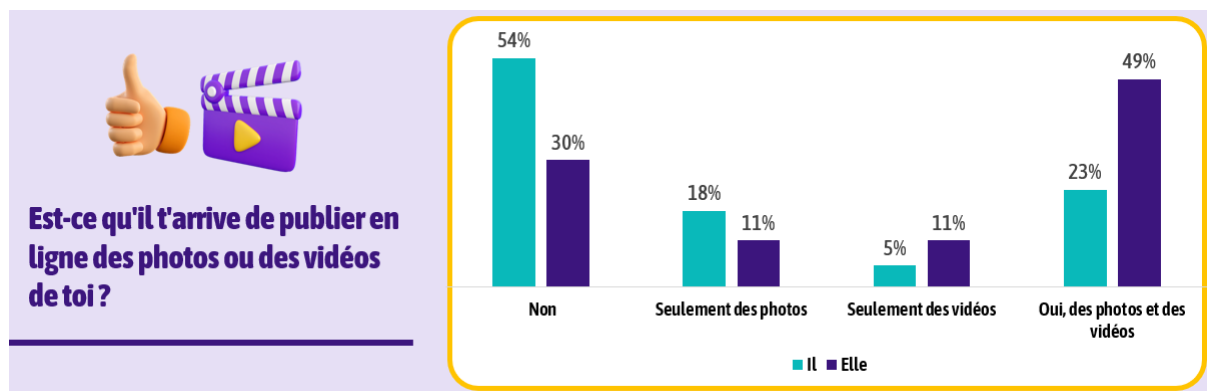
Une fois cet exercice réalisé, l'animateur·ice propose un second moment de mise en commun avec l'ensemble des participant·es et une discussion-débat autour des différents éléments rapportés.

2. Présentation des résultats de l'animation

L'animation « Chill&Play » fut testée dans 2 écoles et 2 Maisons de jeunesse de la FWB avec pas moins de 68 ados âgés de 13 ans en moyenne. Les données récoltées lors des animations menées ont permis de mettre en évidence plusieurs différences entre les garçons et les filles concernant leurs expériences en ligne.

▪ **Les réseaux sociaux**

En ce qui concerne les pratiques des jeunes sur les réseaux sociaux, il a été observé que les filles avaient tendance à publier plus fréquemment des photos et des vidéos d'elles-mêmes que les garçons. Cette tendance s'est également manifestée dans la publication de photos et vidéos relatives aux choses qui leur tiennent à cœur (une passion, un sport, un animal de compagnie...).



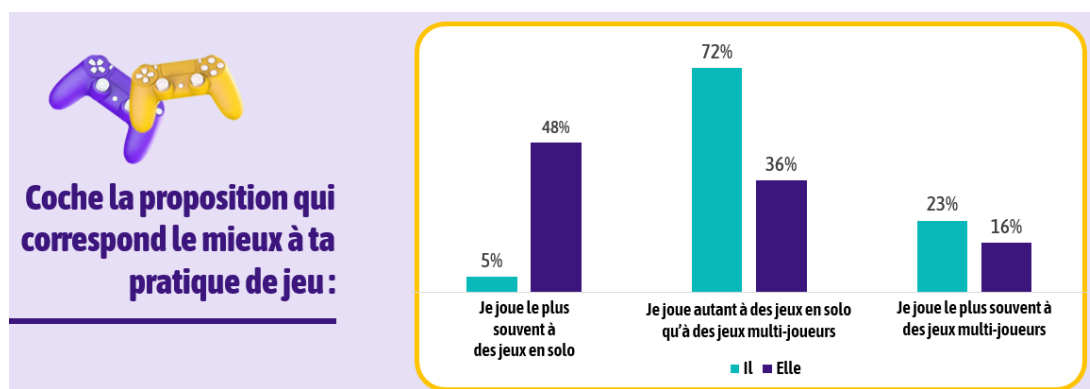
Concernant les interactions sur les réseaux sociaux, Lola était plus fréquemment sujette à des commentaires centrés sur son apparence et son esthétique, un certain nombre d'entre eux ayant une connotation sexuelle. Elle faisait face à proportion plus importante de ces commentaires par rapport à Mathias, de même qu'elle était davantage la cible de drague.



▪ **Les jeux vidéo**

En ce qui concerne ce loisir, il a été tout d'abord relevé que les filles étaient presque aussi nombreuses que les garçons à jouer aux jeux en ligne (86% contre 100%). Cela est notable, compte tenu du stéréotype traditionnel associant cette pratique à une activité exclusivement masculine.

Cependant, une différence majeure apparaissait dans le type de jeux auxquels les filles et les garçons s'adonnaient. En effet, les joueuses avaient tendance à privilégier les jeux solo, tandis que les joueurs masculins déclaraient jouer autant aux jeux solo qu'aux jeux multijoueurs.



Cette disparité pourrait s'expliquer par les interactions sociales auxquelles les joueuses sont confrontées en ligne. Pendant les animations, de nombreux témoignages ont été recueillis et un bon nombre d'entre eux révélaient la présence d'une culture très masculine au sein de la

communauté des joueurs. Il s'agit d'une communauté gaming peu inclusive envers les joueuses féminines. Voici quelques exemples des verbatims enregistrés :

« Lola elle se fait harcelée sur Twitch parce que c'est une fille »

« Call of c'est un peu pour les garçons non ? La plupart du temps c'est que les garçons qui jouent à la console »

« Dans un jeux-vidéo, si en tant que garçon t'as un avatar fille et que t'es un garçon, on va se foutre de ta gueule »

« Fortnite c'est pas pour les filles. C'est toujours étonnant une fille sur Fortnite... Et après elles se font harcelées »

Une des conséquences de cette exclusion féminine est que les filles ne se percevaient pas comme des "gameuses" pendant les animations et ne s'identifiaient pas à cette appellation. De même, elles ressentaient un sentiment de légitimité limité dans ce loisir.

▪ **Les violences sexistes en ligne**

À travers les animations, il a été observé que Lola était victime de nombreux commentaires et insultes liées à son genre. Bien que Mathias ait également été confronté à beaucoup de violence en ligne, cette violence ne faisait pas intrinsèquement référence à son genre, contrairement à ce que subissait Lola.

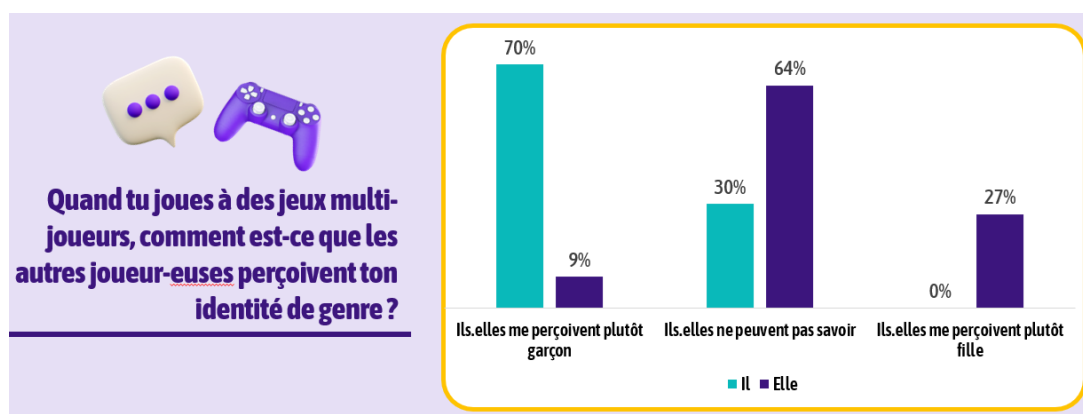
« Quand t'entends le micro s'allumer sur Call of Duty et que c'est une meuf, tu sais que ça va partir en couille... Elle va se faire défoncer par tout le monde, tout le monde va être contre elle, elle va d'office « prendre » »

« Lola elle se fait harcelée sur Twitch sur comment elle joue, comment elle s'habille, comment elle parle »

« Call of c'est un jeu réputé où si les gens savent que t'es une fille, ils vont te faire des insultes par rapport à ça »

Il a également été noté que beaucoup de garçons affirmaient, lors des animations, avoir déjà été témoins de ces violences sexistes sans pour autant avoir agi à leur encontre.

Par ailleurs suite à ces violences, plusieurs participantes ont fait part de stratégies d'évitement qu'elles mettaient en place pour y faire face. Par exemple, de nombreuses filles ont tendance à cacher leur identité de genre lorsqu'elles participent à des jeux multijoueurs.



A partir de ces premières observations, trois problématiques de genre transversales ont été identifiées et mises en évidence :

1. Exposées sur les réseaux sociaux, invisibles dans les jeux vidéo : comment les filles sont amenées à naviguer entre deux sphères numériques paradoxales

Ce premier thème fait référence au paradoxe qui a été observé entre deux sphères numériques : d'un côté, les filles s'exposent fortement sur les réseaux sociaux en publiant des photos et vidéos d'elles-mêmes ; de l'autre, elles se rendent invisibles dans les jeux vidéo en évitant les communautés de joueurs ou en masquant leur identité de genre.

Cette thématique soulève plusieurs questions : *Quels sont les rôles de genre associés aux différentes sphères numériques ? Comment les pressions et attentes sociales influencent-elles les pratiques en ligne des filles ? Comment lutter contre ces injonctions paradoxales ?*

2. « Ni victime, ni coupable » : la passivité (masculine) face aux violences sexistes en ligne

Cette deuxième thématique met en lumière le phénomène observé lors des animations, selon lequel les garçons ne se percevaient pas comme victimes de violences sexistes et ne se considéraient pas non plus comme les auteurs de ces comportements. Ils estimaient ne pas avoir de responsabilité par rapport à ces violences et demeuraient passifs, n'agissant en aucune manière contre ces actes qu'ils affirmaient seulement observer.

Quelles actions et pistes de solution peuvent alors être envisagées pour limiter les violences sexistes en ligne ? Et surtout, qui a la responsabilité de les mettre en œuvre ? Quelle est la responsabilité individuelle lorsque l'on est témoin de ces violences ?

3. La communauté des joueurs : un climat masculin et un manque d'inclusivité

Ce dernier thème souligne le climat masculiniste omniprésent à travers de nombreuses communautés de joueurs. Si depuis quelques années, la diversité et l'inclusion ont pris une place plus importante dans l'industrie des jeux vidéo (on retrouve plus de personnages féminins dans les jeux, ils sont représentés de façon moins sexiste, etc.), au travers des animations menées les joueuses souffraient d'un manque significatif de reconnaissance sociale dans ce hobby et n'avaient pas le sentiment de faire partie de la communauté "gaming".

Ainsi, l'industrie prend-elle réellement suffisamment de mesures pour rendre les jeux vidéo et leur communauté plus féminine ? Et de façon plus globale, comment offrir aux joueuses une plus grande reconnaissance sociale de leurs pratiques ?

Ateliers participatifs en sous-groupe

Suite à la présentation des résultats de « Chill&Play », les participant-es de la journée participèrent à des sessions en sous-groupe autour des enjeux et problématiques exposés.

Trois ateliers furent organisés, chacun axé sur l'une des trois problématiques de genre mises en évidence à la fin de la présentation. Tous les ateliers étaient organisés deux fois, laissant l'opportunité aux participant-es de participer à deux ateliers parmi les trois proposés. Ces sessions participatives duraient cinquante minutes chacune et se déroulaient en deux temps.

Dans un premier temps, les participant-es étaient invité-es à partager comment la problématique de genre de l'atelier faisait écho avec leur vécu professionnel et leur expérience de terrain. Ils-elles avaient l'opportunité d'utiliser des post-it verts et rouges pour noter les convergences ou divergences entre les résultats présentés et leurs expériences.

Dans un second temps, les participant-es se sont vu attribuer aléatoirement un rôle et ont été invité-es à réfléchir à des interpellations et des pistes d'action envisageables pour leur rôle reçu par rapport à la problématique de genre de l'atelier. Cinq rôles différents étaient ainsi attribués : « l'industrie des réseaux sociaux et du jeu vidéo », « les instances de régulation », « les créateurs et créatrices de contenu », « les citoyen·nes » et « les professionnel·les de l'éducation ».

A. Atelier « Exposées sur les réseaux sociaux, invisibles dans les jeux vidéo »

De nombreux·se participant-es partagèrent leur expérience concernant certaines problématiques de genre lors de ce premier atelier. Voici ci-dessous une liste des thématiques principales qui furent discutées :

- Il existe un problème d'egos masculins qui ne peuvent concevoir de perdre aux jeux vidéo contre une fille. Ces stéréotypes peuvent également se refléter dans le monde professionnel, où les femmes s'effacent face à la compétitivité masculine.
- Une femme va avoir tendance à être jugée sur son apparence plutôt que sur le contenu de son discours. Ce phénomène peut entraîner une écoute sélective, indépendamment de la pertinence du message transmis.
- Il y a de nombreux problèmes sur la plateforme Twitch, où les femmes sont souvent victimes d'insultes. La misogynie est particulièrement flagrante dans cet espace, ce qui contraste avec d'autres réseaux sociaux où cette réalité est moins prononcée.
- Le sexisme qu'on retrouve dans la vie ordinaire se déploie de façon exponentielle en ligne, amplifié par l'anonymat des plateformes. Cette situation soulève des questions sur la nécessité d'une régulation accrue de ces espaces.
- L'invisibilité des femmes en ligne est une stratégie de défense fréquente face aux risques importants, tels que les souffrances psychologiques et l'intériorisation de

normes restrictives. Les femmes doivent souvent adopter des stratégies particulières pour naviguer dans les domaines traditionnellement masculins.

- Il existe une pression exercée sur les femmes pour prouver leur légitimité en tant que joueuses. Les joueuses doivent ainsi se conformer aux normes masculines et adopter certains codes pour être acceptées dans la communauté des jeux vidéo.
- Dans les milieux geek, la nécessité est parfois ressentie d'effacer les aspects associés à la féminité pour être crédible. Les femmes doivent également surjouer des caractéristiques perçues comme masculines pour s'intégrer dans ces communautés.
- Lorsque l'on n'est pas suffisamment bon à un jeu, on est souvent catégorisé dans le genre féminin. Cette dynamique compétitive exige constamment l'excellence, et si elle n'est pas atteinte, cela conduit souvent à des stigmatisations basées sur le genre.

B. Atelier « *La passivité (masculine) face aux violences sexistes en ligne* »

Voici la liste des thématiques principales qui furent partagées et abordées durant ce deuxième atelier :

- L'anonymat en ligne offre une liberté, mais peut également conduire à la déshumanisation des joueur·euses qui sont perçus comme des avatars plutôt que des personnes réelles. Certain·es joueur·euses recherchent cependant cet anonymat comme un outil d'épanouissement et de refuge, permettant de se sentir à l'aise.
- En ligne, le maintien de l'ordre est complexe. Contrairement à la vie réelle où l'on peut traiter individuellement chaque personne impliquée dans un conflit, cette approche est rendue difficile à travers un écran.
- Le cyberharcèlement en ligne reflète souvent les dynamiques du monde réel. Certains jeux et plateformes encouragent la moquerie envers tout ce qui est différent, créant une toxicité misogyne et discriminatoire envers les minorités.
- Il y a des raisons de rester passif en ligne : éviter d'alimenter les trolls, refuser de donner de l'importance à ces individus, prévenir les retombées sur soi, manque de légitimité à agir, ou encore la détresse d'être témoin de violence.
- Il y a un « effet spectateur » qui se manifeste lorsque plus de personnes sont témoins d'une situation, moins elles sont susceptibles d'intervenir, souvent en se retranchant derrière l'idée qu'une autre personne interviendra à leur place.
- Il faut lever la culpabilité de certains témoins qui, parfois, restent passifs par méconnaissance des actions à entreprendre. Souvent, ils ne sont pas informés des démarches à suivre pour agir efficacement.
- Du côté des adultes et des parents, leur méconnaissance des codes spécifiques des réseaux sociaux et des jeux en ligne peut les laisser désemparés quant à la manière

d'agir. Ils peuvent également sous-estimer la gravité de certaines situations ou ne pas comprendre pleinement le soutien dont leurs enfants ont besoin.

- Les réseaux sociaux perpétuent une culture du "c'est normal" et du "tu devais t'y attendre", notamment envers les filles et les influenceuses. Ces dernières reçoivent fréquemment des commentaires violents, accompagnés de l'idée préconçue que cela fait partie intégrante de leur choix de comportement en ligne.

C. Atelier : l'industrie du jeu

Enfin, voici la liste des thématiques principales qui furent abordées durant ce troisième atelier :

- Pendant longtemps, jouer aux soldats a été exclusivement associé aux garçons. Lorsque ces mêmes types de jeux ont évolué vers les consoles, les stéréotypes de genre ont persisté. On retrouverait ainsi les mêmes stéréotypes dans les jeux « classiques » qui se transposeraient dans les jeux vidéo
- Les jeux multijoueur suggèrent une dimension compétitive, qui est moins attrayante pour les filles. Cela pourrait être lié au fait de devoir battre un adversaire masculin, ce qui peut être mal interprété par certains hommes, entraînant ainsi une pression supplémentaire pour les filles.
- Dans le monde réel, dans le domaine de l'enseignement et au sein de la société en général, d'importants efforts sont déployés pour atténuer les stéréotypes de genre. Cependant, lorsqu'on aborde l'univers des jeux vidéo, on constate la présence, voire le renforcement, de ces stéréotypes. Ainsi, est-ce que la sphère en ligne agit comme un lieu d'impunité ou plutôt comme un lieu d'exutoire ?
- Il y a de la sororité en ligne : lorsqu'une fille est victime d'une agression, d'autres filles interviennent immédiatement en signe de soutien. Cependant, il arrive parfois que la solidarité ne soit pas au rendez-vous, et dans certains cas, l'effet inverse se produit : l'agression initiale s'intensifie face à la sororité.
- Un atout des jeux vidéo est qu'ils offrent une alternative de valorisation et de sociabilité différente de celle de l'école. Certains jeunes, qu'ils soient de sexe masculin ou féminin, découvrent dans cet univers un terrain social plus adapté à leurs besoins que celui de l'école, par exemple.
- Il existe une forme de paternalisme entre les joueurs, avec par exemple la tendance à aider ou guider une joueuse dans sa quête. Cela peut se traduire par une infantilisation, où l'on ne considère pas la joueuse comme capable d'atteindre ses objectifs de manière autonome.
- De manière ancrée dans les mentalités, une fille qui s'adonne aux jeux vidéo est perçue comme isolée. Cette perception contribue à un cercle vicieux, où les filles, se

considérant comme marginales, hésitent à encourager d'autres filles à se joindre à cette activité.

- Les stéréotypes attribuent le terme "gamer" à un garçon, tandis qu'une fille sera souvent catégorisée comme une "e-girl" ou une fille "connectée". De plus, le terme "e-girl" peut également être associé à une image sexualisée, évoluant vers un fantasme chez certains hommes.
- Il est essentiel de sensibiliser les jeunes aux questions de harcèlement et de sexisme dans les jeux vidéo, en les aidant à comprendre que cet espace constitue également un espace public. Ensuite, il devient possible d'aborder les problématiques de harcèlement et de sexisme dans l'espace public en général, et de travailler sur les conséquences plus larges de ces comportements.

Au cours de ces trois ateliers, les participant·es étaient également amené·es à réfléchir à des stratégies d'actions pouvant être déployées à divers niveaux pour contrer les problématiques de genre en ligne. Voici ci-dessous une synthèse des idées principales ayant émergées de ces réflexions à travers l'ensemble des ateliers. Les propositions d'action sont regroupées en fonction des acteurs pouvant les mettre en œuvre à leur échelle.

- L'industrie des réseaux sociaux et du jeu vidéo pourrait...
 - **Intensifier la modération en sanctionnant les auteurs de violences** et en les rendant responsables de leurs actions ; instaurer des sanctions « strictes » telles que l'exclusion de la plateforme ou des amendes
 - **Rendre publics et modifier les algorithmes des réseaux sociaux** qui favorisent la viralité de contenus violents
 - **Favoriser une meilleure diversité des personnages dans les jeux vidéo** : intégrer une représentation égale de personnages féminins et masculins, élaborer des scénarios équilibrés pour les deux genres, inclure des personnages non-binaires...
 - **Encourager une représentation plus réaliste des personnages féminins dans les jeux vidéo** : opter pour une diversité d'apparences, mettre en avant les qualités des personnages féminins plutôt que leur genre, offrir des rôles de pouvoir à ces personnages, ou encore permettre aux joueurs de personnaliser leurs personnages dans le jeu
 - **Implémenter des formations obligatoires sur les problématiques de genre pour tous les employés** ; instaurer des postes spécialisés en la matière au sein des industries
 - **Encourager activement l'accès des femmes aux professions de l'industrie du jeu vidéo** ; mener des actions de diversité par le biais des ressources humaines
- Les instances de régulation pourraient...
 - **Imposer des sanctions aux industries qui ne font pas preuve de suffisamment de modération** et d'engagement envers la lutte contre les discriminations
 - **Établir des sanctions légales pour les citoyens responsables de comportements discriminatoires** ; instaurer une "police du web" chargée de surveiller et réprimer ces comportements
 - **Élaborer une régulation et une charte au niveau européen** contraignant les plateformes, les industries ou encore les citoyen·nes à adopter une conduite éthique
 - **Encadrer et institutionnaliser la pratique des jeux vidéo** ; créer des institutions de référence et des structures encadrantes pour garantir un environnement sain
 - **Investir dans la recherche pour analyser le phénomène des discriminations en ligne**, comprendre ses nuances et chiffrer les différentes problématiques de genre qui en découlent

- **Mettre en place des campagnes de communication** par le biais des politiques publiques afin de sensibiliser à ces problématiques en allouant des fonds spécifiques à cet effet
 - **Établir une hotline nationale pour les victimes de cyberharcèlement** avec des professionnel·les compétent·es pour écouter, conseiller et aider les personnes concernées
 - **Renforcer la traçabilité et les capacités d'identification des individus anonymes** en ligne par des moyens légaux
 - **Simplifier le dépôt de plaintes pour cyberharcèlement** ; réduire l'écart entre les situations sur le terrain et les possibilités judiciaires ; mettre en place des protocoles spécifiques de traitement de ces plaintes au sein des commissariats
- Les créateurs et créatrices de contenus pourraient...
- **Prendre ouvertement position contre les violences sexistes** (plutôt que de rester passif), assumer ses responsabilités et servir d'exemple
 - **Renforcer la modération au sein de leur communauté** en réagissant promptement aux signalements de comportements inappropriés
 - **Mobiliser activement leur communauté** afin de contrer les attaques de harcèlement ; élaborer une charte ou un guide détaillant les comportements acceptables et les règles à suivre sous les publications et vidéos
 - **Accorder une visibilité accrue aux minorités de genre sur leur chaîne** en augmentant leur représentation dans le contenu publié, contribuant ainsi à normaliser cette diversité
 - **Encourager les streamers à jouer en mixité** et promouvoir activement la présence des femmes dans l'univers du gaming pour normaliser leur participation
 - **Inviter des professionnel·les sur leur chaîne** pour aborder des sujets liés à la mixité
 - **Boycotter les autres créateurs et créatrices de contenus** ayant eu des comportements déplacés
- Les professionnel·les de l'éducation pourraient...
- **Promouvoir l'éducation à l'égalité des genres** en sensibilisant les garçons et en les encourageant à se mettre à la place des filles pour mieux comprendre leurs expériences ; favoriser l'empowerment des femmes en leur donnant davantage de pouvoir et de légitimité
 - **Renforcer l'éducation aux médias à l'école** en mettant en place des programmes de prévention centrés sur les problématiques liées aux réseaux sociaux, ainsi qu'en sensibilisant les élèves au harcèlement en ligne
 - **Aborder de manière différente les thématiques des réseaux sociaux et des jeux vidéo dans les milieux éducatifs** ; renforcer la formation des professionnels de

l'éducation dans ces domaines ; dédramatiser le jeu vidéo dans les écoles, et revoir l'image que ces professionnels ont des réseaux sociaux, des vlogueurs et des influenceurs

- **Travailler sur le vivre-ensemble dans les écoles** en ouvrant des espaces de parole, en créant des équipes de cyber prévention (par exemple, des élèves plus âgés parrainant des plus jeunes)
 - **Éduquer aux jeux vidéo** en montrant aux jeunes que derrière chaque avatar se trouve un être humain, et que les violences virtuelles peuvent avoir des répercussions dans la vie réelle ; organiser des ateliers de jeu vidéo en non-mixité pour les filles afin de développer leurs compétences et de légitimer leur pratique
 - **Donner l'exemple** en tant que professionnel·les de l'éducation en incarnant les valeurs d'égalité, de respect et de bienveillance
 - **Sensibiliser et outiller les parents** pour qu'ils puissent accompagner de manière plus efficace leurs enfants dans l'utilisation des médias et du numérique
- Les citoyen·nes et internautes pourraient...
- **Prendre conscience du rôle actif que chacun peut jouer en ligne** en dénonçant le cyberharcèlement, en réagissant face à la violence en ligne, et en soulignant que de tels comportements ne sont pas normaux ; encourager le signalement des comportements déplacés et se former pour savoir comment réagir efficacement au cyberharcèlement
 - **Sensibiliser son réseau** en créant du contenu positif sur l'égalité des genres, que ce soit sur les réseaux sociaux, les blogs ou d'autres plateformes ; établir des groupes dédiés pour promouvoir la bienveillance en ligne.
 - **Lutter contre l'effet de groupe** qui peut parfois donner le sentiment de ne pas être concerné par la problématique du cyberharcèlement
 - **Interpeller les acteurs politiques sur ces problématiques** en demandant des mesures concrètes pour lutter contre la violence en ligne
 - **Opter pour des jeux vidéo plus collaboratifs et moins compétitifs**, contribuant ainsi à créer un environnement de jeu plus positif et inclusif
 - **En tant que parent, maintenir une écoute active envers les enfants et adolescents**, discuter ouvertement de ces sujets avec eux, et rester attentif à ce qui pourrait les choquer en ligne pour contrer la banalisation de la violence

Table-ronde et mise en débat

L'après-midi du Betternet Lab débuta par une table ronde de discussion et de débat avec plusieurs intervenant·es externes invité·es à prendre la parole autour d'enjeux évoqués lors de la présentation et des ateliers participatifs du matin.

Cinq intervenant·es étaient présent·es :

- **Madeleine Cantaert**, conseillère à l'unité télévisions au Conseil Supérieur de l'Audiovisuel (CSA), le régulateur des médias en FWB
- **Alice Pfältzer**, autrice, créatrice de contenus militants en ligne (sur le compte Instagram "@je.suis.une.sorciere") et présidente d'une maison d'édition jeunesse inclusive
- **Sigrid**, du collectif belge Witch Gamez qui lutte contre le sexisme dans la pratique des jeux vidéo
- **Nolan Closterman**, administrateur à WalBru esport et président de l'Association de Gaming et d'Esport de Mons
- **Ghislaine Ihrwe** de Women in Digital, une organisation du SPF Economie promouvant la diversité et l'inclusion dans le secteur de la technologie et du numérique

Pendant plus d'une heure de table ronde, un large éventail d'enjeux et de problématiques de genre en ligne furent abordés. Voici une liste des principaux points soulevés lors des discussions et des échanges occasionnels avec le public :

- À travers les violences en ligne, on observe un **phénomène préoccupant de "victim blaming"**, où ce sont les victimes qui se retrouvent discréditées plutôt que les agresseurs. Être créatrice de contenu ou joueuse expose à un risque de harcèlement, et les femmes en sont pleinement conscientes. Il est impératif d'agir aujourd'hui contre ceux et celles qui rendent ces loisirs dangereux.
- En tant que créatrice de contenu féministe, **dévoiler son visage et sa personnalité en ligne peut servir d'exemple inspirant**, permettant à d'autres de s'identifier, de trouver du réconfort, et de les encourager à se sentir légitimes pour exprimer leur voix et s'engager dans ces combats.
- Contrairement aux réseaux sociaux, les jeux vidéo offrent une dimension moins sociale avec la possibilité de jouer en solo ou de participer à des jeux multi-joueurs de manière anonyme en désactivant son micro. **Les femmes ont souvent tendance à privilégier cet aspect moins social de la pratique du jeu** pour jouir de moments de tranquillité.
- **Très peu de plaintes pour cyberharcèlement sexiste sont déposées au CSA** et par conséquent, elles n'atteignent pas le niveau légal. **Cette situation peut être attribuée à divers facteurs** tels que les représailles subies lors du dépôt de plainte (raids, vagues de cyberharcèlement), les réactions peu adaptées des institutions (la police souvent non formée et manquant des attitudes appropriées), la nécessité de revivre et de se

remémorer les violences lors des témoignages, le manque de résultats concrets après le dépôt de plainte (parfois, l'énergie investie ne semble pas valoir la peine), et le faible niveau de notoriété du CSA. Tous ces éléments créent un écart entre la réalité du terrain et les possibilités judiciaires disponibles, décourageant ainsi les victimes de porter plainte.

- Il existe une banalisation manifeste de toutes les formes de discrimination en ligne, qui prolifère de manière omniprésente dans les canaux vocaux des jeux vidéo. **L'accumulation de divers types de discriminations, associée au manque de visibilité des femmes, accentue les violences** dirigées à leur rencontre.
- **Les plateformes de réseaux sociaux détiennent un pouvoir considérable**, tant sur le plan économique que sur celui de l'audience, **leur permettant de définir unilatéralement les règles du jeu qui guideront les utilisateurs et les créateurs de contenu**, sans consultation préalable. Le futur Digital Services Act, qui sera mis en œuvre au niveau européen, pourrait potentiellement jouer un rôle dans l'instauration de la transparence et de la responsabilisation de la part de ces plateformes.
- Le fait de **rester passif face à une violence sexiste est une action en soi**, c'est le choix de ne rien faire dès lors qu'on est spectateur de violences. Cependant parfois les gens n'ont pas conscience que certains propos ou actions sont une discrimination. Il existe une multitude de sexismes (ce n'est pas juste des insultes ou des comportements méchants explicites). Il faut donc conscientiser les gens en amont à travers l'éducation pour qu'ils puissent faire le choix (celui d'agir ou de rester passif).
- Il existe une **profonde méconnaissance et un malentendu concernant la perception des adultes à l'égard des réseaux sociaux et des jeux vidéo**. Souvent, ces sujets sont abordés de manière nonchalante, comme s'ils étaient anecdotiques, et sont relégués au second plan dans les discussions au sein des familles, des institutions, de la sphère politique ou des écoles. La pratique est souvent ignorée, car on ne sait pas comment l'aborder. Les parents et les professionnels de l'éducation négligent de reconnaître que derrière les jeux vidéo se cachent des enjeux importants de cohésion et d'intégration sociale. Les responsables politiques peinent à prendre au sérieux les jeux vidéo en raison de leur compréhension limitée de ce domaine et de cette pratique.

Ainsi, contrairement à de nombreuses problématiques où l'accent est mis sur l'éducation des jeunes, **il faut ici sensibiliser et éduquer les adultes en ce qui concerne les réseaux sociaux et les jeux vidéo**. Il est crucial d'informer les parents, les enseignants et les professionnels de l'éducation sur les enjeux associés à ces formes de divertissement, afin de favoriser une approche plus éclairée et constructive.

- Les parents des filles sont souvent plus vigilants à l'égard de la pratique des jeux chez leurs filles que ne le sont les parents de garçons, souvent motivés par des inquiétudes accrues. Cette disparité renforce également le fait que les garçons sont souvent laissés sans surveillance et moins encadrés. **En tant que parents, il est crucial d'être attentif**

à ce que les enfants expriment concernant la violence en ligne et de contribuer à briser la banalisation de ce phénomène.

- Comment aborder la question de l'anonymat en ligne ? Bien que lever l'anonymat puisse permettre d'identifier les auteurs de violences, il est important de reconnaître que l'anonymat sert également à protéger les personnes engagées dans des actions militantes ainsi que les joueuses connues. Par ailleurs, la levée de l'anonymat pourrait entraîner un déplacement de la violence vers des zones moins visibles. Ainsi, **la levée de l'anonymat ne doit pas être considérée comme une solution ultime en soi, mais plutôt comme une piste d'action à court terme.** Une approche plus pertinente pourrait consister à révéler l'identité lorsqu'une plainte est déposée, notamment lorsqu'il y a un recours au judiciaire.
- **Qui doit agir face aux problématiques de genre en ligne ? L'action doit être entreprise à tous les niveaux**, à la fois de manière ascendante (bottom-up) et descendante (top-down), avec des liens étroits entre ces différents niveaux. Les utilisateurs et les créateurs de contenu devraient collaborer avec les responsables politiques et les institutions pour travailler de concert à la création de dispositifs visant à résoudre ces problèmes, en formant des groupes de travail englobant tous les acteurs concernés.

Il est crucial de comprendre que les résultats des efforts de sensibilisation, d'éducation et de régulation ne seront perceptibles que sur le long terme. **Il est ainsi impératif d'agir dès maintenant tout en reconnaissant que les effets ne seront visibles qu'à long terme**, peut-être dans 10, 15, voire 20 ans !

Interventions autour des perspectives pour l'éducation aux médias

La journée s'est clôturée avec les présentations de deux intervenant-es externes qui ont abordé des perspectives éducatives et ont apporté des éléments de conclusion par rapport aux discussions tenues tout au long de la journée. Les intervenants en question étaient Sophie Jehel, professeure en sciences de l'information et de la communication à l'Université Paris 8, et Johnathan Manzitto de l'organisation de jeunesse Action Médias Jeunes. Les points essentiels de leurs interventions sont synthétisés ci-dessous.

A. Sophie Jehel « *Innovations pédagogiques et Education au numérique. L'expérience Adoprivacy* »

Les observations de Chill&Play reflètent globalement les résultats et les statistiques plus vastes recueillis par l'Observatoire des pratiques numériques des adolescents en Normandie. Cet organisme a identifié plusieurs tendances significatives :

- Dans l'ensemble, une hyperconnexion des adolescents sur les réseaux sociaux est constatée, en particulier chez les filles (huit filles sur dix possèdent quatre comptes de réseaux sociaux ou plus). De plus, les filles sont davantage présentes sur des applications à caractère « photographique » telles que Pinterest.
- On observe cependant un léger repli des ados les plus jeunes sur les réseaux sociaux, ce qui pourrait être attribué à des restrictions parentales plus strictes. Ces jeunes semblent se tourner alors plutôt vers les plateformes de jeux vidéo.
- Des pratiques genrées sont notées sur Twitch et Discord (plateformes orientées gaming), qui sont nettement plus utilisées par les garçons que par les filles. Par ailleurs, l'engagement dans les forums de jeux vidéo et l'intérêt pour leur actualité sont des pratiques plus prédominantes chez les ados masculins.
- Les garçons se dirigent davantage vers les jeux multijoueurs, tandis que les filles privilégient des plateformes éloignées des enjeux d'actions violentes, telles que Roblox, Mario Kart ou Candy Crush.
- Malgré les initiatives mises en place, une importante disparité d'expérience persiste entre les filles et les garçons en ligne. Le niveau d'inquiétude des filles reste élevé (6 sur 10 redoutent des menaces et des insultes en ligne, soit deux fois plus que les garçons).
- Les filles ainsi sont plus souvent victimes d'insultes ciblées, tandis que les garçons sont plus fréquemment confrontés à des escroqueries ou du spam.
- En matière de protection, une évolution notable concerne le fait que les filles ont tendance à utiliser davantage la fonction de blocage, tandis que le niveau de signalement est devenu une pratique de plus en plus répandue.
- Par ailleurs, les jeunes adoptent des stratégies de protection de leur vie privée qui varient selon le genre : les garçons ont recours plus fréquemment aux VPN, aux

fenêtres privées et aux navigateurs sécurisés, tandis que les filles se montrent plus prudentes en ce qui concerne le respect du droit à l'image.

Face aux problématiques de genre en ligne, diverses pistes d'action sont possibles.

Les industries numériques ont notamment un rôle prépondérant. Elles peuvent améliorer la modération, renforcer les sanctions à l'égard des harceleurs ou encore instaurer des avertissements réguliers concernant les règles du jeu.

Les institutions éducatives ont également la capacité d'agir à travers l'éducation aux médias. Sophie Jehel a récemment initié deux actions pédagogiques en ce sens :

1. Un atelier avec des étudiant-es en photographie de l'école Louis Lumière. Ces étudiant-es étaient invité-es à travailler sur la transition numérique, en menant des enquêtes et des projets autour des pratiques numériques des jeunes. A travers ces projets, ils-elles ont notamment eu l'occasion de réfléchir sur la manière dont les filles sont exposées au sexisme dans l'univers des jeux vidéo.
Pour découvrir les multiples projets réalisés, consultez : <https://www.numerique-investigation.org/>
2. Le projet "Adoprivacy", conduit avec des jeunes collégiens, qui avait pour objectif de réfléchir avec eux, à travers l'écriture de microfictions et la réalisation d'enquêtes, sur la manière dont ils protègent leur vie privée sur les plateformes numériques. L'initiative visait à sensibiliser ces jeunes à cette question cruciale. De plus, elle a souligné le constat que les enseignants manquent souvent de connaissances en matière de droits numériques, les empêchant ainsi de transmettre des repères adéquats aux élèves concernant la protection de la vie privée. Par ailleurs, ce projet a également révélé certains problèmes liés au contrôle parental et à la surveillance excessive des données par les parents sur leurs enfants.
Pour découvrir les créations des élèves, consultez : <https://www.adoprivacy.fr/>

B. Johnathan Manzitto « Quelles actions éducatives sur le terrain ? »

Action Média Jeunes est une organisation de jeunesse dédiée à l'éducation aux médias, exploitant notamment le jeu vidéo comme un outil pédagogique.

Ils organisent des ateliers de création de jeux vidéo qui offrent aux jeunes l'occasion de s'exprimer sur un support médiatique vierge, permettant ainsi l'élimination de tout élément évoquant un système de domination. Ces ateliers incitent les jeunes à réfléchir sur leurs comportements et leurs perceptions genrées.

Bien que l'observation révèle une participation majoritairement masculine à ces ateliers, ACMJ ne constate pas de discrimination marquée lorsque des filles y participent.

Au-delà de ces ateliers, Action Média Jeunes utilise également les jeux vidéo pour aborder des problématiques spécifiques telles que l'économie, l'écologie ou encore les questions de genre.

Les participant-es sont notamment encouragé-es à questionner le fonctionnement des jeux, les pourcentages de représentativité et à identifier les aspects problématiques.

En ce qui concerne l'animation Chill&Play, elle a le potentiel d'être diffusée de manière large et gratuite afin de permettre à de nombreux animateur-ices de s'en emparer. Cet outil offre notamment la possibilité de questionner la passivité en tant que témoin de harcèlement en ligne, un axe pertinent mais souvent sous-exploré.

Enfin, il est important d'agir à tous les niveaux, de créer de nouvelles représentations et de nouveaux modèles d'actions afin de façonner quelque chose à l'image de ce que l'on souhaite voir dans les jeux vidéo et les réseaux sociaux. Ce travail c'est notamment celui de l'éducation aux médias et des organisations comme Média Animation et ACMJ.