

Carnet d'Animation



En résumé...

- « *Chill&Play* » est une activité d'animation qui explore les loisirs en ligne des jeunes selon une perspective de genre
- Public-cible: Adolescent·es âgé·es de 13 à 17 ans
- Durée: 1h30
- Objectif: Mettre en évidence et sensibiliser aux enjeux de genre qui se jouent dans les pratiques des jeunes sur les réseaux sociaux et dans les jeux vidéo

Organisation de l'animation

- Résumé du déroulé de l'animation

Durant 1h30, les jeunes sont invités à discuter des loisirs numériques des ados de leur âge. Pour guider cette discussion, l'animation se déroule en quatre parties :

1. Un moment d'introduction qui vise à obtenir un aperçu des loisirs en ligne des jeunes du groupe.
2. Une phase 1 durant laquelle est proposé aux jeunes de compléter le portrait de deux ados : Mathias et Lola. À partir de quelques informations fournies sur Mathias et Lola, les jeunes sont invités à imaginer en sous-groupes leurs pratiques numériques.
3. Une phase 2 durant laquelle le « vrai visage » de Mathias et Lola est dévoilé. Un exercice est alors mené en sous-groupes autour des types d'interactions auxquelles ces deux ados sont susceptibles de rencontrer en ligne.
4. Un moment de clôture sous forme de discussion autour des problématiques de genre évoquées au fil de l'animation et des pistes d'action qui pourraient être mises en place pour y faire face.

- Matériel

- Les annexes 1, 2, 3, 4, 6 et 7 imprimées en un seul exemplaire, au format A3 et en couleur
- L'annexe 5 imprimée en deux exemplaires, au format A4 et en couleur
- Deux jeux de feutres rouges, oranges et verts
- De quoi écrire pour les participant·es

- Organisation du groupe

Durant l'animation, certaines activités sont réalisées avec les participant·es séparé·es en deux sous-groupes distincts selon une non-mixité choisie. Certains jeunes intégreront ainsi le groupe des « filles » qui travaillera autour du portrait de Lola, tandis que d'autres intégreront le groupe des « garçons » qui travaillera sur le portrait de Mathias.

Pour former ces sous-groupes, proposez aux jeunes de rejoindre le groupe auquel ils s'identifient à partir de la consigne suivante : « **Regroupez-vous autour du prénom (de Lola ou de Mathias) auquel vous vous identifiez le plus.** »

Dans le cas où votre groupe est non-mixte, divisez de façon aléatoire les participant·es en deux sous-groupes : le premier travaillera autour du portrait de Lola, le second sur celui de Mathias.

Dans le cas où votre groupe est trop restreint pour garantir la présence d'au moins 3 jeunes dans chaque sous-groupe, ne divisez pas les participant·es. Au lieu de cela, proposez-leur de travailler ensemble sur le portrait de Lola uniquement. Dans cette situation, les annexes 2, 4 et 7 ne seront plus nécessaires pour l'animation.

- **Remarque préalable**

La présente animation aborde des enjeux de genre de façon binaire en opposant les loisirs numériques des filles à ceux des garçons. Il s'agit d'une approche simplifiée qui ne tient pas compte de la réelle complexité et fluidité des identités de genre.

En effet, dans la culture occidentale, les deux genres traditionnels, masculin et féminin, sont les plus visibles et souvent les seuls reconnus. Les rôles sociaux associés à ces genres sont des constructions sociales, influencées par des normes et des attentes qui se sont développées au fil du temps.

En adoptant une approche binaire simplifiée, l'animation *Chill&Play* vise à susciter une réflexion sur les problématiques, enjeux et rôles sociaux associés aux deux genres traditionnels. Cette réflexion ouvrant la voie à une remise en question de ces normes de genre restrictives et à une reconnaissance de la richesse et diversité des identités de genre au-delà de cette simple dualité.

Chill&Play est donc conçue comme une première étape vers une compréhension plus profonde des questions de genre, ainsi qu'une invitation à l'inclusion et la tolérance.

Déroulé de l'animation

Introduction - 15 minutes

- L'animateur-ice débute l'animation en organisant un débat mouvant afin d'obtenir un aperçu des pratiques des jeunes du groupe sur les réseaux sociaux et dans les jeux vidéo.
- Pour ce faire, l'animateur-ice divise la pièce en trois zones distinctes : « Jamais », « Parfois » et « Souvent ». Il-elle énonce alors une liste de réseaux sociaux, et pour chacun d'entre eux, les jeunes se positionnent dans la zone correspondante pour indiquer la fréquence à laquelle ils les utilisent.

Voici la liste de réseaux sociaux qui sont cités :

- « *Instagram, Tik Tok, Snapchat, Facebook, YouTube, BeReal, Twitter, Twitch, et Discord* »
- L'animateur-ice pose ensuite quelques questions aux jeunes concernant leurs activités sur les réseaux sociaux. Les réponses sont à nouveau exprimées par le positionnement dans les différentes zones définies. Après chaque question, l'animateur-ice marque une pause pour capturer visuellement la situation et introduit des questions de relance, invitant les jeunes à approfondir leurs réponses en partageant leurs expériences, motivations et ressentis.
 - « *Est-ce que vous publiez des photos sur les réseaux sociaux ?* »
 - « *Est-ce que vous publiez des vidéos sur les réseaux sociaux ?* »
 - « *Quand vous publiez des photos ou des vidéos, est-ce que vous recevez des compliments et des retours positifs (par exemple dans les commentaires ou par message) ?* »
 - « *Quand vous publiez des photos ou des vidéos, est-ce que vous recevez des insultes et des retours négatifs ?* »
 - « *Quand vous publiez des photos ou des vidéos, est-ce que vous vous faites draguer ?* »
- Après avoir exploré l'usage des réseaux sociaux, l'animateur-ice poursuit l'exercice en orientant les discussions sur les jeux vidéo. Il-elle énonce une liste de jeux et invite, une fois de plus, les jeunes à se positionner dans l'espace pour indiquer la fréquence à laquelle ils jouent à chacun d'entre eux :
 - « *Minecraft, Roblox, Fifa, Call of Duty, Subway Surfers, Fall Guys, Apex Legends, Fortnite, GTA, et Les Sims* »

- L'animateur-ice enchaîne ensuite avec quelques questions explorant ce loisir, en marquant des pauses et en introduisant des questions de relance pour approfondir les réponses et l'expérience des jeunes.
 - « Est-ce que vous jouez à des jeux sur console ? »
 - « Est-ce que vous jouez à des jeux sur téléphone ou tablette ? »
 - « Est-ce que vous jouez à des jeux solos (sans interaction avec d'autres joueurs/joueuses) ? »
 - « Est-ce que vous jouez à des jeux multi-joueurs ? »
 - « Quand vous jouez à des jeux multi-joueurs, est-ce que vous recevez des compliments et des retours positifs (par exemple dans le chat ou en vocal) ? »
 - « Quand vous jouez à des jeux multi-joueurs, est-ce que vous recevez des insultes et des retours négatifs ? »
 - « Quand vous jouez à des jeux multi-joueurs, est-ce que votre genre est connu des autres joueurs/joueuses ? »

Tout au long de cette activité d'introduction, l'animateur-ice adopte une posture d'apprentissage. En effet, l'un des objectifs sous-jacents de ce débat mouvant est de lui offrir une meilleure compréhension des loisirs et des pratiques en ligne des jeunes, lui permettant ainsi d'en prendre connaissance ou de se mettre à jour avant de plonger dans le cœur de l'animation.

Phase 1 : « Imaginons les portraits de Mathias & Lola, des ados connectés » - 30 minutes

- L'animateur-ice débute la phase 1 en divisant les participant-es en deux sous-groupes non-mixtes.



- Il-elle distribue la fiche-portrait de Lola (Annexe 1) au groupe de filles¹ et la fiche de Mathias (Annexe 2) au groupe de garçons², en veillant à ne pas révéler les fiches-portrait de l'autre groupe.

Les jeunes ne doivent pas le savoir à ce stade, mais les quelques éléments d'identité présentés sur les deux fiches sont en réalité identiques à l'exception du prénom des deux ados. Leur âge, leur situation familiale et leurs passions sont les mêmes.

- L'animateur-ice invite ensuite chaque sous-groupe à compléter la fiche-portrait reçue durant 15 minutes.

En se basant sur les quelques éléments d'identité présentés sur la fiche et sur leurs propres expériences personnelles, les jeunes imaginent ainsi les loisirs numériques de Lola ou de Mathias.

Annexe 1

Nom: Lola

- **Âge:** 14 ans
- **Situation familiale:** une sœur de 8 ans et un frère de 20 ans
- **Passions:** les pizzas, les mangas, les jeux vidéo, l'athlétisme et son chat

1) Quels sont les réseaux sociaux préférés de Lola ? Combien de temps est-ce qu'elle y passe dessus chaque jour ? Qu'est-ce qu'elle y publie 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	Ce qu'elles lui disent
.....
.....
.....

3) Lola a une chaîne YouTube. Quels types de vidéo est-ce qu'elle poste dessus ?

.....

4) Quels sont les jeux vidéo préférés de Lola ? Combien de temps est-ce qu'elle y joue chaque jour ? Est-ce qu'elle joue 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 ?

.....

Annexe 2

Nom: Mathias

- **Âge:** 14 ans
- **Situation familiale:** une sœur de 8 ans et un frère de 20 ans
- **Passions:** les pizzas, les mangas, les jeux vidéo, l'athlétisme et son chat

1) Quels sont les réseaux sociaux préférés de Mathias ? Combien de temps est-ce qu'il y passe dessus chaque jour ? Qu'est-ce qu'il y publie comme contenu ?

Réseaux sociaux préférés	Temps passé dessus	Contenu publié
.....
.....
.....

2) Mathias 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	Ce qu'elles lui disent
.....
.....
.....

3) Mathias a une chaîne YouTube. Quels types de vidéo est-ce qu'il poste dessus ?

.....

4) Quels sont les jeux vidéo préférés de Mathias ? Combien de temps est-ce qu'il y joue chaque jour ? Est-ce qu'il joue à ces jeux seul ou avec d'autres personnes ?

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

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

.....

¹ Et toutes les personnes qui s'identifient en tant que fille (ceci est valable pour tout le reste du document)

² Et toutes les personnes qui s'identifient en tant que garçon (ceci est valable pour tout le reste du document)

- Une fois les fiches complétées, l'animateur-ice propose un moment de mise en commun avec l'ensemble des participant-es.



- Il-elle dispose les deux fiches côte à côte et lit à haute voix les informations fournies par les deux sous-groupes, en leur demandant des clarifications si nécessaire.

A ce moment-ci de l'animation, les jeunes ont découvert que les éléments d'identités présents sur les fiches de Lola et Mathias sont en réalité identiques pour les deux ados.

- L'animateur-ice initie ensuite une discussion avec les 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 ?

Voici quelques questions-guides pour orienter cette discussion :

- *Nos deux ados fréquentent-ils le même type de plateforme ?*
- *Est-ce que Mathias et Lola partagent le même type de contenu en ligne ? Est-ce qu'ils jouent aux mêmes jeux ?*
- *Comment pourraient s'expliquer les différences qu'on observe entre les profils complétés de Mathias et Lola ?*
- *Est-ce que vous vous observez des différences entre les comportements des filles et des garçons sur les réseaux sociaux ou les jeux vidéo ? A votre avis, pourquoi ?*

L'objectif de cette discussion est d'initier une première réflexion sur les différences de genre au sein des loisirs numériques des jeunes, tout en mettant en évidence l'influence des facteurs sociaux et culturels sur celles-ci.

En effet, si Lola et Mathias investissent différemment les réseaux sociaux et les jeux vidéo, c'est parce que leurs choix et comportements en ligne sont influencés par un ensemble de normes, d'attentes et d'expériences sociales enracinées dans notre société et notre culture.

Phase 2 : « Le « vrai visage » de Mathias & Lola » - 30 minutes

- La phase 2 démarre avec l'animateur-ice divisant à nouveau les participant-es dans les deux mêmes sous-groupes. 
- Il-elle distribue le « vrai visage » de Lola (Annexe 3) au groupe de filles et celui de Mathias (Annexe 4) au groupe de garçons.
- Chaque sous-groupe dispose alors de quelques minutes pour lire le texte reçu et prendre connaissance des pratiques numériques « réelles » de Mathias et Lola.

Annexe 3

Nom : Lola

- **Âge :** 14 ans
- **Situation familiale :** une sœur de 8 ans et un frère de 20 ans
- **Passions :** les pizzas, les mangas, les jeux vidéo, l'athlétisme et son chat

Les 3 réseaux sociaux que Lola utilise le plus fréquemment sont **TikTok, Instagram et Twitch**.

Sur **TikTok**, Lola publie surtout des vidéos de ses séances d'athlétisme. Sa dernière vidéo, où on la voyait s'entraîner, compte plus de 2000 vues.

Sur **Instagram**, ce sont principalement des photos de bouffe italienne, de son chat, et parfois quelques selfies. Le dernier : un souvenir de vacances, en Italie, au bord de la piscine.

Et pour **Be Real**, c'est assez récent, Lola explore un peu. Pour l'instant, tout ce qu'elle a posté, ce sont des photos de son trajet de l'école vers la maison... Elle ne sait pas encore si elle apprécie le côté spontané de cette app.

Quand elle prend une photo d'elle et qu'elle la poste en ligne, Lola prend son temps en général... C'est fou le temps qu'elle peut prendre parfois pour choisir "le" bon selfie!

Dès qu'elle rentre chez elle, Lola n'a qu'une envie : se vider la tête ! Elle se rue sur l'ordinateur de sa chambre et perd alors toute notion du temps. Ses jeux favoris ? **World of Warcraft** et **Apex**. Elle y passe entre 2 et 5 heures par jour et y fait la rencontre de plein de gens.

Parfois elle publie les clutches* dont elle est fière sur sa chaîne **YouTube**, mais elle n'ose pas encore activer les commentaires.

Elle laisse souvent allumée les chaînes **Twitch** consacrées à ces jeux et réagit volontiers dans le chat. Sur la plateforme, elle a déjà changé 3 fois de pseudo. Elle est passée de "Lolal2023" à "allolol" puis à "Yoesand", qu'elle trouve un peu moins joli, mais qui a l'avantage de la faire passer incognito...

*Un clutch est un mouvement ou une action de jeu impressionnante et souvent décisive dans un jeu vidéo.



Annexe 4

Nom : Mathias

- **Âge :** 14 ans
- **Situation familiale :** une sœur de 8 ans et un frère de 20 ans
- **Passions :** les pizzas, les mangas, les jeux vidéo, l'athlétisme et son chat

Les 3 réseaux sociaux que Mathias utilise le plus fréquemment sont **TikTok, Instagram et YouTube**.

Sur **TikTok**, Mathias aime suivre les trends* du moment et adore faire des POV**. Il publie aussi beaucoup de vidéos de son chat Musti, une vraie vedette! Il suit d'ailleurs plusieurs comptes dédiés aux chats et peut passer des heures à regarder des vidéos qui le font rire.

Sur **Instagram**, ce sont principalement des photos de ses potes et beaucoup de selfies de lui que Mathias partage : le dernier juste après sa dernière visite chez le coiffeur... L'avant dernier, une photo de Mathias au festival "Made in Asia", en mode cosplay de son personnage préféré.

En tant que fan d'animés, il suit beaucoup de chaînes **YouTube** sur les mangas. Il a même posté quelques vidéos en mode vlog sur sa propre chaîne: il commence à avoir pas mal d'abonnés et de réactions. C'est super motivant pour lui, même si tous les commentaires ne sont pas plaisants à lire.

Quand Mathias est dans le bus, il passe son temps sur **Candy Crush**. Et dès qu'il rentre chez lui, il rejoint ses amis sur **Fortnite**. En dehors de ces moments, son grand frère l'encourage à jouer en ligne à **Overwatch 2** avec lui et ses potes, mais Mathias ne se sent pas vraiment à l'aise dans ce groupe... Il préfère se plonger dans l'univers de **Genshin Impact** ou **Animal Crossing**.

* Les trends sont des types de contenu qui font l'objet d'une consultation massive sur les réseaux sociaux. Une trend est un phénomène, c'est une mode. Il peut s'agir par exemple d'un son ou d'une danse que les utilisateurs ont tous les mêmes comportements.

** POV signifie "Point Of View", à savoir "point de vue". Cette technique sur les réseaux sociaux consiste à filmer son point de vue par le biais d'une vidéo afin de mettre en scène des situations du quotidien.



- Une fois que les sous-groupes ont pris connaissance du « vrai visage » des ados, l'animateur-ice distribue :

- Une liste d'exemples d'interactions en ligne (Annexe 5) aux deux groupes
- Le baromètre de Lola (Annexe 6) au groupe de filles
- Le baromètre de Mathias (Annexe 7) au groupe de garçons

Annexe 5

Voici une liste d'exemples d'interactions que Lola et Mathias peuvent rencontrer en ligne :

- Compliments
 - Messages positifs
 - « Stylé ! »
 - « Trop cool ! »
 - « Frais ! »
 - Encouragements
 - Des "likes", des réactions "j'aime"...
 - « J'adore ! »
- Compliments sur le physique
 - « T'es trop beau »
 - « T'es trop belle »
 - « Trop jolie »
 - « Salut beau gosse »
 - « Salut beauté »
- « Tu me files ton Snap ? »
- « T'habites où ? »
- Messages de drague
 - « T'es célibataire ? »
- « T'es bonne »
- « Allume ta webcam »
- « Montre ta tête »
- « Montre tes seins »
- « Ils sont de quelle couleur tes sous-vêtements ? »
- Photo sexuelle en MP

- Moqueries
 - Messages négatifs
 - Critiques sur le physique
 - « Elle fait trop la belle »
 - « T'es gênante »
 - Insultes
 - « La ferme »
 - « Grosse**** va te faire **** »
 - « Gros**** va te faire **** »
- « Ça se voit trop que t'es une fille »
- « Ça se voit trop que t'es un mec »
- « T'es pas vraiment une meuf »
- « T'es pas vraiment un mec »

- Invitation à rejoindre une partie de jeu
 - « GG »
 - « Tu joues super bien »
 - « Tu sais pas jouer »
 - Critiques sur la manière de jouer
 - « Va jouer à Candy Crush »
 - « C'est un jeu de mec »
 - « C'est un jeu de filles »
 - « Alerte e-girl en approche !! »
- « T'as besoin d'un conseil ? »
- « Laisse moi t'expliquer comment faire »

© 2020 CHILL SPY - Tous droits réservés. Toute réimpression est interdite.

Annexe 6

Quand Lola publie du contenu sur Tik Tok...

Peu fréquentes Très fréquentes

Interactions rencontrées:

• Problématique ?

Quand Lola publie du contenu sur Instagram...

Peu fréquentes Très fréquentes

Interactions rencontrées:

• Problématique ?

Quand Lola publie du contenu sur YouTube...

Peu fréquentes Très fréquentes

Interactions rencontrées:

• Problématique ?

Quand Lola joue à des jeux en ligne...

Peu fréquentes Très fréquentes

Interactions rencontrées:

• Problématique ?

© 2020 CHILL SPY - Tous droits réservés. Toute réimpression est interdite.

Interaction non problématique
 Interaction un peu problématique
 Interaction très problématique

Annexe 7

Quand Mathias publie du contenu sur Tik Tok...

Peu fréquentes Très fréquentes

Interactions rencontrées:

• Problématique ?

Quand Mathias publie du contenu sur Instagram...

Peu fréquentes Très fréquentes

Interactions rencontrées:

• Problématique ?

Quand Mathias publie du contenu sur YouTube...

Peu fréquentes Très fréquentes

Interactions rencontrées:

• Problématique ?

Quand Mathias joue à des jeux en ligne...

Peu fréquentes Très fréquentes

Interactions rencontrées:

• Problématique ?

© 2020 CHILL SPY - Tous droits réservés. Toute réimpression est interdite.

Interaction non problématique
 Interaction un peu problématique
 Interaction très problématique

- L'animateur-ice invite ensuite le groupe des filles à réfléchir aux interactions auxquelles Lola est susceptible de rencontrer en ligne au vu de ses loisirs numériques, tandis que le groupe des garçons est invité à faire de même pour Mathias.

Pour guider cette réflexion, le groupe de filles complète durant 15 minutes le baromètre de Lola (Annexe 6):

1. Pour chacune des 4 pratiques en ligne de Lola (indiquées sur les flèches mauves), les participantes identifient 5 interactions potentielles que Lola pourrait rencontrer, que ce soit sous la forme de messages, de commentaires, ou d'autres types de communications en ligne.
En guise d'inspiration, les participantes peuvent ici se référer la liste d'exemples d'interactions en ligne (Annexe 5) qui leur a été fournie.
2. Une fois les interactions identifiées, les participantes retranscrivent celles-ci sous les flèches mauves correspondantes en les ordonnant de gauche à droite selon leur fréquence : de l'interaction que Lola est le moins susceptible de rencontrer à celle qu'elle est le plus susceptible de rencontrer.
3. Enfin, il leur est demandé d'évaluer le caractère problématique des interactions identifiées. Pour ce faire, les participantes colorient les cercles blancs situés sous chaque interaction retranscrite selon un code couleur: le vert pour les interactions qu'elles jugent non problématiques, l'orange pour celles qu'elles estiment un peu problématiques, et enfin, le rouge pour celles qu'elles jugent très problématiques.

Dans le sous-groupe des garçons, les jeunes procèdent au même exercice en complétant le baromètre de Mathias (Annexe 7).

- Une fois les baromètres complétés, l'animateur-ice propose un second moment de mise en commun avec l'ensemble des participant·es. Il·elle lit à haute voix les interactions retranscrites par les deux sous-groupes, en leur demandant des clarifications si nécessaire.
- L'animateur-ice initie ensuite une discussion autour des projections que chaque groupe a faites sur les interactions que Lola et de Mathias rencontrent à travers leurs loisirs en ligne. Quelles interactions les « garçons » ont-ils projetées sur le baromètre de Mathias? Quelles interactions les « filles » ont-elles projetées sur le baromètre de Lola?



- Voici quelques questions-guides pour orienter cette discussion :

- Est-ce que Mathias et Lola rencontrent le même type d'interactions en ligne ?
- Est-ce qu'ils rencontrent ces interactions à la même fréquence ?
- Comment pourraient s'expliquer les différences qu'on observe entre les baromètres complétés de Mathias et Lola ?
- Quelles interactions sont problématiques ? Pourquoi le sont-elles ?
- Avez-vous déjà vécu personnellement ces interactions ? Qu'avez-vous fait alors ?
- Avez-vous déjà été témoins de ces interactions ? Qu'avez-vous fait alors ?

L'objectif de cette discussion est de permettre aux jeunes de prendre conscience que selon notre genre on n'est pas confronté·es aux mêmes interactions en naviguant sur les réseaux sociaux ou en s'adonnant aux jeux en ligne, tout en mettant en lumière l'aspect problématique de certaines de ces interactions. Par ailleurs, ce moment doit également permettre aux jeunes qui le désirent de partager leur vécu ou des témoignages par rapport à ces dernières.

Variante : « Perspectives croisées » - 15 minutes

- Si l'animateur·ice souhaite prolonger cette deuxième phase de l'animation, une variante peut être ajoutée. Une fois que le groupe de filles a rempli le baromètre de Lola et que le groupe de garçons a fait de même pour Mathias, l'animateur·ice propose à chaque groupe de compléter le baromètre de l'autre genre. Ainsi, le groupe de filles complète le baromètre de Mathias (Annexe 7), et le groupe de garçons s'occupe de celui de Lola (Annexe 6).

Cette variante permet à chaque jeune de se mettre dans la peau d'une personne d'un autre genre. Elle enrichit ainsi la discussion qui suit en offrant des perspectives croisées et en favorisant une meilleure compréhension des expériences et des ressentis de l'autre genre.

Clôture de l'animation - 15 minutes

- L'animateur-ice clôture en animant un débat mouvant et une discussion autour des pistes d'action qui pourraient être mises en place pour faire face aux problématiques de genre évoquées au cours de l'animation.

En fonction des thèmes soulevés au fil de l'animation, de l'implication et de la réceptivité du groupe, l'animateur-ice s'adapte en ajustant la durée, la profondeur et les éléments de conclusion de cette dernière phase.

- L'animateur-ice divise la pièce en trois zones distinctes : « Oui », « Non » et « Je ne sais pas ».
- Il-elle énonce ensuite une liste de personnes et interroge pour chacune d'elles le groupe : « Selon vous, est-ce que ces acteurs pourraient faire quelque chose pour améliorer les problèmes discutés pendant l'animation ? ».

Les jeunes expriment alors leur opinion en se positionnant dans la zone correspondante pour indiquer leur réponse.

Voici la liste des acteurs de changement qui sont cités :

- *Les hommes et les femmes politiques*
 - *Les plateformes de réseaux sociaux et les créateur-ice de jeux vidéo*
 - *Les influenceurs et les influenceuses*
 - *Les profs et les éducateur-ices*
 - *Les garçons*
 - *Les filles*
 - *Vous même*
- Pour chacun des acteurs cités, les jeunes sont encouragés à exprimer leurs opinions et à donner des exemples concrets d'actions qui pourraient être entreprises pour faire face aux problématiques de genre. Ce partage d'opinions permet d'enrichir la discussion et initie une réflexion sur les actions potentielles à mettre en place à l'avenir.

Mise à jour des annexes

Les annexes de l'animation font référence à des réseaux sociaux, à des jeux vidéo et à des pratiques en ligne qui étaient populaires parmi les jeunes au moment du développement de l'animation en 2023. Étant donné la rapidité de l'évolution du paysage numérique, il est envisageable que certains contenus des annexes soient désuets au moment où vous utilisez cette animation. Si vous estimez nécessaire de mettre à jour le contenu des annexes, vous avez la possibilité de le faire !

Ces annexes ont été conçues à l'aide du site de conception graphique Canva. Le lien url ci-dessous vous permettra d'accéder aux annexes de l'animation et les modifier à votre convenance en créant un compte gratuit sur le site www.canva.com.

- *Lien url :*

https://www.canva.com/design/DAF0zO_GnWo/JXaezIR1QxnFWIcuKuW_ow/view?utm_content=DAF0zO_GnWo&utm_campaign=designshare&utm_medium=link&utm_source=publishsharelink&mode=preview

Une initiative de l'asbl Media Animation menée dans le cadre du projet *Betternet* avec le soutien financier du programme *Digital Europe* de l'Union Européenne

Éditrice responsable : Anne-Claire Orban de Xivry

Contact : info@media-animation.be