



Les commentaires émoi

Guide de discussion et déroulement de la séance



Introduction

Bienvenue dans “Les Commentaires émoi” ! Ce photolangage a été conçu pour susciter la réflexion et encourager des discussions ouvertes et respectueuses sur la thématique de la cyberhaine et de la cyberviolence. Explorons ensemble ce que vous pouvez attendre de cette expérience.

Les exemples sur les cartes sont tirés de situations réelles. Elles comportent des propos racistes, sexistes, LGBTQIA+phobes, âgistes, grossophobes, discriminatoires, du mépris de classes, de l’incitation à la haine, des propos imprégnés de patriarcat et de culture du viol, de glottophobie, de capacitisme, de validisme. Ces propos sont punis par la loi. Ils sont utilisés dans le cadre de l’outil “Les commentaires émoi” à titre pédagogique, dans le but d’outiller les participant.e.s à lutter contre la cyberhaine. Toute utilisation à d’autres fins est interdite.

Préparation et recommandations

“Les Commentaires émoi” est destiné à un public adulte. Toutefois, il est possible d’utiliser l’outil avec des adolescent.e.s âgé.e.s d’au moins 12 ans. Idéalement, le groupe doit être constitué d’une dizaine de participant.e.s maximum, afin de favoriser une dynamique de groupe enrichissante et diversifiée tout en

gardant l'intimité d'un petit groupe. Si possible, cette animation est prévue pour un duo d'animateur, nous verrons pourquoi plus en détail.

Les thématiques abordées au cours de l'animation sont particulièrement choquantes et révoltantes ; il est donc important d'installer un climat pacifié et un cadre de respect avant d'entrer dans le vif du sujet. Nous conseillons de commencer et terminer l'activité par un moment de "Comment je me sens", cela permet d'appréhender l'humeur du groupe. L'animateur, rice est responsable de la bonne entente du groupe, il est donc nécessaire de se former un minimum à la thématique avant de se lancer.

Cette animation peut-être un simple "brise-glace" ou une animation plus longue, selon le temps disponible et le niveau d'implication du groupe. Elle peut aussi être couplée à un deuxième photolangage tel que "Dixit" et ainsi lier un commentaire à une carte permettant de mieux exprimer ses émotions. Une fois cette animation réalisée, le groupe devrait être suffisamment soudé pour pouvoir aborder de manière saine d'éventuels modules suivants, en appliquant le même état d'esprit.

Afin que chacun.e se sente à l'aise durant l'animation, il est important d'avoir une salle relativement intime, propice à l'échange et de disposer d'une "safe place"

si un.e participant.e souhaite quitter l'animation pour se ressourcer.

Règles de bienséance

Voici quelques règles de bienséance à rappeler avant de débiter l'animation.

Si quelqu'un parle, je le laisse aller jusqu'au bout de sa pensées : j'écoute et je ne coupe pas la parole, je n'exprime pas mon opinion par des bruits.

Si je ne me sens pas à l'aise ou si la pression est trop forte, j'agis en pleine conscience de moi-même et j'ai le droit de sortir de la salle.

Je respecte les opinions et les points de vue des autres, même s'ils sont différents des miens.

Je m'exprime de manière respectueuse et constructive, en étant tourné vers le vivre ensemble plutôt que vers la recherche de conflits.

Si ce que je m'apprête à raconter inclut des informations personnelles, sensibles, je m'assure que la personne dont je vais parler a donné son accord. Sinon, je change le prénom et/ou d'autres choses pour qu'on ne sache pas de qui je parle.

Je respecte la confidentialité des échanges qui ont lieu durant l'animation. Ce qui se dit dans ce cadre reste entre les participant.e.s. Je m'engage à ne pas divulguer en dehors de l'animation les informations personnelles ou les confidences partagées par les autres participant.e.s.

Déroulement de la séance

On dispose les cartes sur une table. Chaque participant.e a l'opportunité d'explorer les cartes et d'en choisir une qui résonne en lui.elle.

Chacun.e dispose de quelques minutes pour partager son choix de carte au groupe et ce que cela génère comme émotions. Une fois que le commentaire a été lu et que la personne a pu s'exprimer à ce sujet, les autres sont invités à s'exprimer également sur le contenu de la carte. Cet échange vise à favoriser une compréhension mutuelle, à encourager l'empathie et à ouvrir des dialogues constructifs sur ces sujets sensibles. Cela nous rappelle que derrière chaque commentaire se cache une personne réelle, avec ses propres pensées, émotions et expériences.

L'animateur.rice demande quels types de cyberviolence ont été découverts afin de dresser une liste au tableau. Cette liste permet d'avoir une vue d'ensemble des expériences vécues par le groupe et de

nourrir les discussions ultérieures.

Au fur et à mesure, l'animateur.ice note les mots de vocabulaire inconnus au tableau et en écrit la définition (dans une optique d'éducation numérique, on peut aussi demander aux participant.e.s d'effectuer une recherche sur leur smartphone et de partager leur résultats).

Il arrive que certaines personnes prennent la parole sur d'autres thématiques, expériences, que celles évoquées par les cartes. Selon le temps à disposition, ces moments peuvent être encouragés car ils permettent d'enrichir le contenu.

Une fois que chaque participant.e a parlé de sa carte, on obtient à la fois une liste des cyberviolences retenues par le groupe ainsi qu'une liste de vocabulaire. L'animateur.ice peut alors établir un document synthétique, l'imprimer et le transmettre aux participant.e.s. Si vous êtes deux à réaliser l'animation, l'un peut prendre en charge cette partie durant l'animation.

Lexique

Comme expliqué précédemment, il est nécessaire d'établir un lexique au fil du jeu. Voici plusieurs mots techniques, d'argots, ou de sigles, mentionnés dans les cartes ainsi que d'autres termes récurrents qui ne sont pas forcément présents dans le jeu. Nous incitons à élargir cette liste autant que possible, selon les interactions du groupe.

"LGBT(QIA+)" est un sigle utilisé pour désigner l'ensemble des personnes non strictement hétérosexuelles et cisgenre, en regroupant les lesbiennes (d'où le L), les gays (G), les bisexuel·les (B) et les trans (T), queer (Q), intersexuées (I), et asexuelles (A).

- Lesbienne : Une femme homosexuelle, ayant une attirance envers d'autres femmes.
- Gay : Un homme homosexuel, ayant une attirance envers d'autres hommes.
- Bisexuel : Une personne ayant une attirance envers plus d'un sexe ou genre.
- Trans : Une personne dont l'identité de genre est différente du genre assigné à la naissance.
- Queer : Anglicisme de "étrange" ou "peu commun", personne ayant une orientation sexuelle ou une identité de genre différente.s de l'hétérosexualité ou de la cisidentité.

- Intersexe : Une personne ayant des caractéristiques biologiques ou sociales qui ne correspondent pas aux définitions classiques de la masculinité ou de la féminité.
- Asexuel.le : Une personne qui ne ressent pas, peu, ou moins de désir sexuel.
- Aromantique : Une personne qui ne ressent pas, peu, ou moins de sentiments amoureux.

“Ksos ou Cassos” : Dérivé de Cas social, personne peu intelligente, désespérée, parfois utilisé pour désigner une personne dans le besoin.

“Bougnouls” : Insulte envers une personne d’origine africaine.

“Boomer” (ou “Ok Boomer”) : Terme plus souvent péjoratif utilisé envers les personnes âgées. Le terme provient de l’expression “baby-boom”, un fait social observé dès la fin de la seconde guerre mondiale durant les “Trente Glorieuses”, où le taux de natalité fut élevé. Les dits boomer/boomeuse seraient nés lors de cette période.

“Nude” : Photo ou vidéo à caractère sensuel ou sexuel envoyé souvent via une application d’instant messaging.

“Chtarbé” : Terme péjoratif désignant une personne

qu'on juge atteinte dans son intégrité psychologique.

“Babtou” : Variation du mot toubab, terme péjoratif désignant une personne caucasienne. Ce mot est parfois utilisé pour désigner une personne d'origine africaine ayant adopté un mode de fonctionnement “trop européen”.

“Tilter” : Anglicisme de “tilted”, ce mot spécifique au jeu vidéo désigne une personne qui est “dérangée”, “agacée”, “énervée”, etc.

“Rage-Quit” : Anglicisme, terme qui est utilisé lorsqu'on est pris d'une colère qui nous fait arrêter de jouer. De rage, on quitte le jeu.

“Pédale” : Terme péjoratif désignant une personne (plus souvent un homme) homosexuelle.

“Seum / avoir le seum” : être fou de rage, être dégoûté par rapport à une situation.

“Conv” : Conversation, plutôt utilisé dans le cadre d'une conversation de groupe, que ce soit entre amis, collègues, camarades de classe.

Snowflake : Emprunt de l'anglais, utilisé pour se moquer de personnes étant “trop facilement offensées” ou “trop sensibles”.

Woke : Souvent utilisé de manière péjorative pour désigner quelqu'un de "trop" progressiste, préoccupé par les causes sociales.

SJW (Social Justice Warrior) : Très utilisé durant la décennie passée, ce terme est toujours présent et désigne une personne qui milite pour toute cause sociale, sans forcément avoir une conviction particulière. C'est un peu l'avocat du diable inversé.

Simp : Insulte envers un homme qui serait trop avenant envers les femmes, souvent dans le but de gagner leur affection.

Karen : Terme utilisé pour décrire une femme perçue comme autoritaire, désagréable, intrusive, ayant souvent un lien étroit avec des attitudes racistes ou d'un certain privilège (white privilege).

Noob : Insulte dans le jeu vidéo, désigne un joueur débutant ou incompetent.

Boloss : Quelqu'un qu'on juge naïf, maladroit, manipulable. Quelqu'un qui se retrouverait souvent dans une position de victime.

Incels : "Involuntary celibates", ce terme n'est pas une insulte mais est très présent sur Internet. Il dé-

signe un groupe d'hommes se plaignant de ne pas pouvoir trouver de relations amoureuses, sexuelles, souvent via des discours misogynes.

Cringe : Terme utilisé pour désigner une attitude, parole, comportement jugé embarrassant, riciule, maladroit.

Troll : Désigne une personne qui cherche à provoquer les autres. Le troll n'a pas forcément d'opinion tranchée sur les sujets dont il parle mais s'amuse de l'énervement des autres suite à ses messages provocateurs et absurdes. Le troll va trouver son plaisir si la discussion s'éternise, d'où le fameux dicton "Don't feed the troll".

Edge-Lord : Qualifie une personne qui tente de choquer les autres avec des propos violents, provocants, sensibles. Le Edge-Lord est différent du troll car il n'a pas forcément un objectif de durée dans ses actions.

Hater : Utilisé pour parler d'une personne qui critique ou dénigre constamment quelqu'un, quelque chose, souvent par jalousie ou amertume.

Avec le soutien de la Wallonie
Le Monde des Possibles ASBL
2-10 Potiérue 4000 Liège
www.possibles.org

