



## Enquête 1 / Leïla - 3<sup>e</sup>

### DESRIPTIF DE L'ATELIER

Âge	11-18 ans
Niveau	Collège et lycée
Contexte	<p><b>ZOOM SUR LA THÉMATIQUE : la rumeur et le cyberharcèlement</b></p> <p><b>1 - La rumeur</b>            La rumeur « est un bruit qui court, une nouvelle qui se répand dans le public, dont l'origine et la véracité sont incertaines » (Le petit Robert, 2013, p.2281). La grande force de la rumeur est qu'elle a l'allure d'une véritable révélation. La rumeur se chuchote, se murmure de bouche-à-oreille mais peut également circuler par l'intermédiaire des téléphones portables, d'Internet et des réseaux sociaux.  <b>La rumeur porte atteinte à la personne en véhiculant des propos dégradants, humiliants ou diffamatoires.</b> Elle touche à la moralité, à l'identité, au domaine de l'intime (attaque de la famille, de la sexualité...).</p> <p>Lorsqu'une rumeur a terni l'image ou la réputation d'un jeune, il n'est pas facile pour lui de faire partie du groupe. Cela peut aller jusqu'à l'exclusion de celui-ci, ce qui est très mal vécu à l'adolescence (où l'on est en quête d'identité). C'est alors un combat acharné et souvent solitaire qui s'engage pour la victime qui tente d'y mettre fin.</p> <p><b>La rumeur est souvent utilisée comme moyen de harceler quelqu'un</b> (surtout chez les filles) et ce <b>phénomène est amplifié</b> par l'utilisation des réseaux sociaux : <b>on parle alors de cyberharcèlement.</b></p> <p><b>2 - Le cyberharcèlement et les formes de cyberviolence</b>            Le cyberharcèlement est défini comme un acte <b>agressif, intentionnel et répétitif</b> perpétré par un individu ou un groupe <b>aux moyens de médias numériques</b> à l'encontre d'une ou plusieurs victimes<sup>1</sup>. En France, 92% des 12-17 ans possèdent un téléphone portable, dont 78% possèdent au moins un compte sur les réseaux sociaux. Sur les réseaux sociaux, les adolescents font l'expérience de la gestion publique de l'amitié et de leur image virtuelle. Les médias numériques, et en particulier les médias sociaux, présentent des risques qu'il ne faut pas sous-estimer. On parle alors d'actes de cyberviolence. Si ces actes sont répétés, il s'agit alors de cyberharcèlement.</p> <p>Ce qui le distingue des autres formes de harcèlement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• La capacité de dissémination en un seul clic d'un message vers un large public</li> <li>• Le caractère incessant de l'agression (24h sur 24 et 7 jours sur 7)</li> <li>• La difficulté d'identifier l'agresseur et d'agir sur lui une fois les messages diffusés</li> <li>• Le sentiment d'impunité et la facilité offerts par l'anonymat</li> </ul> <p>Voici quelques exemples de cyberviolences : photos publiées sans autorisation ou modifiées, « happy slapping » (acte de violence provoqué, filmé et diffusé), diffusion d'images à caractère pornographique, usurpation d'identité, violation de l'identité, menaces ou diffamation via l'usage de courriels, de SMS, de réseaux sociaux, de jeux en ligne...</p>
Principe du jeu	<p>Dans le serious game « Stop la violence ! », <b>le joueur incarne un élève témoin de plusieurs cas de violence</b> au sein de son établissement scolaire.</p>

<b>Principe du jeu (suite)</b>	<p>Il doit déterminer s'il est face à un cas de harcèlement et, si oui, de quel type de harcèlement il s'agit. Dans cette enquête, le joueur remarque qu'une élève, Leïla, traverse une situation difficile. <b>Sa mission ? Résoudre l'enquête pour comprendre la situation et venir en aide à Leïla.</b> Le joueur va ainsi enquêter dans deux lieux différents pour découvrir ce qu'il se passe : interroger des personnes, collecter des indices, les analyser dans son carnet d'enquête...</p> <p>Une fois l'affaire résolue, le joueur accède à différentes ressources : le <b>témoignage de la victime</b>, un <b>quiz de réinvestissement des connaissances</b> pour aller plus loin et les <b>messages clés à retenir</b>.</p> <p>« Stop la violence ! » reprend les codes du jeu vidéo pour <b>sensibiliser les jeunes</b>, les rendre <b>acteurs de leur apprentissage</b> et leur <b>donner les clés pour agir</b>. La question du harcèlement est abordée de manière réaliste, en favorisant l'empathie des joueurs qui accèdent aux témoignages des victimes. Ce mode d'apprentissage immersif permet de <b>développer la réflexion critique et la motivation</b>, en groupe ou individuellement.</p>
<b>Scénario de l'enquête</b>	<p><b>Résumé</b></p> <p>Leïla est une jolie fille, plutôt discrète qui, sans être populaire, peut compter sur une ou deux bonnes amies. Un jour, Pierre, un garçon populaire du collège, commence à la draguer. Après quelques jours de suspense, elle décide finalement de repousser ses avances. Vexé, Pierre commence à raconter à tout le monde que Leïla est une fille facile. La rumeur circule très rapidement dans le collège puis sur les réseaux sociaux où elle reçoit des messages extrêmement violents de personnes qu'elle ne connaît pas ou qu'elle ne peut pas identifier. Le harcèlement dont elle est victime devient insupportable, certains garçons allant même jusqu'à être violents avec elle. Les filles l'insultent et ses amies préfèrent prendre leurs distances. Leïla s'isole...puis disparaît du collège.</p> <p><b>Protagonistes</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Harceleurs : Les garçons de 3<sup>e</sup> (dont Pierre est le leader)</li> <li>- Victime : Leïla, élève de 3<sup>e</sup> C</li> </ul> <p><b>Lieux</b> : La cour du collège et la salle informatique</p>
<b>Objectifs pédagogiques</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Insister sur l'impact possible d'« une simple rumeur »</li> <li>- Sensibiliser aux risques du cyberharcèlement et aux différents types de cyberviolences</li> </ul>
<b>Thèmes abordés</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Le harcèlement et les cyberviolences</li> <li>- Le virtuel et ses conséquences sur le réel</li> <li>- La responsabilité sur Internet</li> <li>- L'anonymat et la déresponsabilisation</li> </ul>
<b>Durée de l'atelier</b>	<p>« Stop la violence ! » est une <b>ressource modulable</b>. La durée d'animation d'un atelier peut varier selon le nombre d'enquêtes jouées, le degré d'approfondissement souhaité, le matériel et le temps à disposition. Plusieurs configurations sont donc possibles. Nous vous proposons ci-après le <b>déroulé d'un atelier d'1h à 1h30 en collectif, en une ou deux séances</b>.</p>
<b>Modalité</b>	<p>Ce serious game a été pensé à la fois comme un <b>outil pédagogique à utiliser en classe</b> et comme une <b>expérience numérique autonome</b>. Il peut donc être utilisé individuellement ou collectivement :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- L'utilisation d'un vidéoprojecteur en groupe entier permet de discuter à chaque étape des choix qui sont proposés et de la pertinence des indices à collecter. Cette disposition favorise l'échange et la prise de parole entre les participants.</li> <li>- L'utilisation d'ordinateurs individuels permet de laisser plus de place à chaque élève qui construit son cheminement à son propre rythme. Un temps de discussion en collectif peut ensuite être organisé pour échanger sur les expériences de chacun.</li> </ul>
<b>Matériel nécessaire</b>	<p>Un ordinateur ou une tablette ; un vidéoprojecteur ou un TNI. Si utilisation d'une tablette, l'orientation de l'écran doit être en paysage pour un affichage complet. Dans le cadre d'un atelier collectif, il est préférable d'avoir une résolution supérieure à 1280 X 720 afin que tous puissent lire le contenu.</p> <p>Le jeu est consultable en ligne en utilisant votre navigateur avec une mise à jour actualisée (Chrome, Firefox, Edge, Safari...). Le jeu nécessite une connexion haut débit.</p>

# DÉROULÉ DE L'ATELIER

1

## Introduction de la séance

15 min

### RAPPELER LES RÈGLES DE PRISE DE PAROLE - 5 min

Avant de démarrer cet atelier autour du harcèlement, il est important de **rappeler quelques règles de prise de parole pour favoriser l'écoute et la bienveillance** :

- **On s'écoute les uns les autres** et on ne coupe pas la parole : tout le monde doit pouvoir s'exprimer.
- **On respecte la parole des autres**, même si l'on n'est pas d'accord : pas de propos injurieux, pas de moqueries. Chacun a le droit de formuler ses impressions, ses ressentis, ses opinions et ses questions en étant respecté.
- Si nécessaire, préciser qu'il **n'est pas question d'évaluation**. Chacun a le droit de se tromper et d'avoir son propre avis. Toutes les idées sont discutées ensemble.
- On s'engage à **ne pas répéter les propos échangés pendant la séance**.

Vous pouvez noter ces règles dans un coin du tableau et solliciter les élèves afin de trouver ensemble les règles de la prise de parole.

### FAIRE ÉMERGER LES REPRÉSENTATIONS DES ÉLÈVES - 10 min

Chaque enquête porte le nom du personnage principal pour ne pas dévoiler à l'avance le type de harcèlement dont il s'agit. Il est donc important de **ne pas révéler le sujet de l'enquête dès le début de la séance pour ne pas réduire l'intérêt du jeu**.

Vous pouvez **demandeur aux élèves ce qu'ils connaissent du harcèlement**. Les inviter à s'exprimer spontanément permet de faire un premier état des lieux de leurs idées, ressentis et connaissances. Cette étape vise surtout à faire **émerger la parole et entrer dans le sujet progressivement**.

#### Exemples de questions :

- Qu'est-ce que le harcèlement selon vous ?
- Avez-vous déjà été témoins de harcèlement ?
- Y a-t-il des problèmes de harcèlement dans votre établissement ?
- Comment réagiriez-vous si vous étiez témoins d'un cas de harcèlement ?
- Si un ami vous racontait qu'il avait été victime de harcèlement, quelle serait votre réaction ?

2

## L'enquête

45 min

### LA VIDÉO INTRODUCTIVE - 5 min

Une fois l'enquête sélectionnée, une courte vidéo d'introduction démarre automatiquement pour lancer la partie.

**Cette vidéo met en scène l'intrigue et les personnages**. Ceux-ci font allusion de manière directe ou indirecte à la situation de harcèlement sur laquelle le joueur va devoir enquêter.

Ici, dans la salle informatique, des jeunes sont assis chacun devant leur ordinateur. Au centre, une chaise reste vide. Les jeunes discutent et se questionnent sur l'absence de Leïla.

À ce stade, il peut être intéressant d'**interroger les élèves sur leurs premières impressions à propos de la vidéo et leurs premières pistes de scénario**. Vous pouvez alors noter les termes qu'ils emploient et les conserver pour les comparer en fin de séance avec les nouvelles connaissances qu'ils auront acquises.

#### Scénario et infos clés :

### LA COLLECTE DES INDICES - 20 min

Dans chaque enquête, le joueur peut **explorer deux lieux différents** qui contiennent chacun **plusieurs indices à consulter**.

**Seulement huit** d'entre eux sont **nécessaires pour la résolution de l'enquête**. Les autres sont de fausses pistes. Dans cette enquête, les lieux, personnages et indices évoluent au fur et à mesure du jeu. Le décor de la cour change et le 2d témoignage de Julie est disponible uniquement après la récolte du foulard.

Au fur et à mesure que le joueur trouve et enregistre les indices clés, ces derniers sont mémorisés en bas de l'écran. Vous pouvez ainsi les consulter à nouveau et savoir combien d'indices, il reste à trouver.

## Lieu : la cour du collège

### Le témoignage de Pierre

“Leïla n’a que ce qu’elle mérite. Elle se comporte mal avec les mecs, donc faut pas qu’elle s’étonne d’avoir des problèmes. De toute façon, elle est à moitié folle. Elle exagère tout... T’es pas d’accord avec moi ?”

#### **Commentaire dans le carnet d’enquête :**

Pierre voulait sortir avec Leïla mais elle n’a pas voulu. Maintenant, il est très en colère.

### Le témoignage de Julie

“Avant, on était potes mais quand elle a eu ses histoires avec Pierre et les autres, j’ai pris mes distances. Je ne voulais pas d’embrouilles. Elle a beaucoup changé depuis. Je ne sais pas trop ce qu’il s’est passé en fait...”

#### **Commentaire dans le carnet d’enquête :**

Julie était très proche de Leïla avant que celle-ci devienne la risée du collège.

### Le second témoignage de Julie

“Honnêtement, ça me fait mal au cœur de le dire, mais elle me dégoûte... Il paraît qu’elle a fait des trucs avec deux garçons dans le gymnase après le cours de sport. Si tout le monde le dit, ça doit être vrai.”

#### **Commentaire dans le carnet d’enquête :**

Julie, comme les autres, répète ce qu’elle entend à propos de Leïla.

**Infos + :** Ici, on comprend bien la nature d’une rumeur : une information non vérifiée qui acquiert le statut de vérité parce que tout le monde la répète.

### Un foulard

Le foulard retrouvé dans la cour est déchiré. On dirait que quelqu’un a tiré dessus...

#### **Commentaire dans le carnet d’enquête :**

Leïla a tenté d’échapper aux garçons qui avaient les mains baladeuses.

### Le témoignage de Maxime

Il s’agit ici d’un faux indice.

## Lieu : la salle informatique

### Un téléphone

Pourquoi Yannis laisse-t-il ce type de message à Leïla ? Ils se connaissent à peine...

#### **Commentaire dans le carnet d’enquête :**

Leïla reçoit sans cesse des SMS, des photos et des appels sur son téléphone. Sa boîte vocale est saturée de messages insultants.

**Infos + :** La multiplication des messages écrits, oraux ou sur les réseaux sociaux montre bien le caractère incessant du cyberharcèlement.

### Une inscription sur la table

Il y a une autre inscription de ce type dans la cour.

#### **Commentaire dans le carnet d’enquête :**

Peu importe où Leïla se trouve, des insultes lui rappellent constamment le mépris de ses camarades.

<p><b><u>Sur les réseaux sociaux</u></b></p>	<p>Même sur Internet, Leïla n'est pas tranquille...</p> <p><b>Commentaire dans le carnet d'enquête :</b> Ce n'est pas la première fois que des messages de ce genre ciblent Leïla sur Internet.</p> <p><b>Infos + :</b> <i>Les moyens modernes de communication créent une distance avec la victime qui peut libérer une certaine agressivité et encourager la banalisation de la violence.</i> <i>Il faut rappeler que même sur Internet, les insultes blessent et peuvent laisser des traces.</i></p>
<p><b><u>Un agenda</u></b></p>	<p>C'est l'agenda de Leïla. Son mot date de la semaine dernière.</p> <p><b>Commentaire dans le carnet d'enquête :</b> Leïla est de plus en plus seule. Elle en vient même à douter de son comportement. Elle ne sait pas à qui se confier.</p>
<p><b><u>Des affiches</u></b></p>	<p>Elles présentent des moyens d'aide anonyme, confidentielle et gratuite en cas de harcèlement.</p> <p>Il est important de connaître ces contacts, mais t'aident-ils à élucider l'enquête ?</p> <p><b>Infos + :</b> <i>On peut cliquer sur ces affiches, même si elles ne représentent pas un indice pour résoudre l'enquête. Elles présentent des moyens d'action pour se faire aider de manière anonyme, confidentielle et gratuite en cas de harcèlement :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- contacter le 3018, le numéro contre le harcèlement et les violences numériques.</li> <li>- signaler les contenus illicites à Point de Contact pour les faire retirer et prévenir les autorités.</li> </ul>
<p><b>LE CARNET D'ENQUÊTE ET L'ANALYSE DES INDICES - 5 À 10 min</b></p> <p>Quand le joueur a trouvé tous les indices, il a alors accès au contenu du carnet d'enquête en cliquant dessus. Il y retrouve le <b>détail de chaque indice, accompagné d'un commentaire apportant plus d'informations.</b></p> <p>Avant de passer à l'étape « Résoudre l'enquête », il peut être intéressant de <b>proposer aux élèves d'imaginer leur propre scénario à partir des indices collectés.</b></p> <p>Le carnet d'enquête peut également être imprimé et distribué à l'ensemble des participants en fin de jeu pour qu'ils puissent conserver une trace écrite de l'atelier.</p>	
<p><b>LA RÉOLUTION DE L'ENQUÊTE - 5 min</b></p> <p>Une fois qu'il a analysé les indices, le joueur peut résoudre l'enquête en cliquant sur le bouton « Résoudre l'enquête ». On lui propose alors de <b>choisir la version qui lui paraît être la bonne parmi trois.</b> S'il n'a pas fait le bon choix, le joueur est incité à retourner consulter les indices qu'il a collectés.</p> <p>Après la découverte des trois options de scénarios, les élèves peuvent <b>voter pour le scénario qu'ils privilégient, en défendant leur position de manière argumentée,</b> à partir des indices.</p>	
<p><b>VERSION 01 - Totalement faux</b></p>	<p>Leïla se fait racketter par un groupe de filles de sa classe depuis le début de l'année. Elles sont jalouses de ses vêtements.</p> <p><b>Commentaire associé :</b> Mauvaise piste. Sois plus attentif si tu veux éviter d'alimenter de fausses rumeurs sur cette histoire !</p>

<p><b>VERSION 02 - Vrai</b></p>	<p>Leïla a repoussé les avances de Pierre qui la draguait depuis des mois. Pour se venger, il fait courir de fausses rumeurs sur elle que tout le monde répète. Depuis, le problème ne cesse d'empirer.</p> <p><b>Commentaire associé :</b> Bravo, tu as compris toute la situation. Maintenant découvre son témoignage.</p>
<p><b>VERSION 03 - Moyennement faux</b></p>	<p>Leïla a des histoires de cœur comme tout le monde... Parfois ça se passe bien et parfois ça se passe mal !</p> <p><b>Commentaire associé :</b> Peut-être dédramatises-tu un peu trop la situation. De nombreux signes de violences psychologiques et même physiques semblent apparaître dans l'enquête. Cherche bien.</p>

### LE TÉMOIGNAGE DE LA VICTIME - 5 min

Si le joueur a cliqué sur la bonne version du scénario, il a alors accès à la dernière page du carnet d'enquête dans laquelle il trouve le **témoignage de la victime**, les **messages clés** et un **quiz de réinvestissement des connaissances**. Ce témoignage fictif s'inspire de témoignages réels de victimes de harcèlement. Il donne un éclairage plus personnel et intime sur le harcèlement.

Afin de permettre à chaque témoignage d'apporter des éléments complémentaires sur ce phénomène polymorphe, **une facette particulière du harcèlement a été mise en avant dans chaque enquête**. Il est donc intéressant de parcourir les quatre enquêtes du jeu pour saisir le phénomène du harcèlement dans son ensemble.

Les témoignages ont néanmoins en commun de faire ressortir clairement la **situation d'isolement** dans laquelle se trouvent les victimes et de montrer que **c'est en brisant le silence qu'elles ont pu s'en sortir**.

Pour favoriser l'identification des joueurs aux victimes, on ne voit pas apparaître les visages des victimes qui témoignent. Leurs propos sont illustrés sous forme de vidéos, avec une série de clichés issus des indices de l'enquête, pour créer un lien entre l'histoire de la victime et le parcours du joueur.

#### Témoignage de Leïla :

« Quand il m'a dragué, au début, ça m'a fait plaisir, j'avoue. C'était la première fois qu'un garçon comme ça s'intéressait à moi. Mais quand je lui ai dit non, il s'est énervé. Il m'a dit que j'étais une allumeuse, que je voulais lui mettre la honte. Il m'a envoyé des messages d'insultes. Puis, j'ai reçu d'autres messages encore plus violents de ses potes et de personnes que je ne connaissais même pas.

Sur mon portable, sur Internet... Même sur les murs du collège ! C'était la honte. J'avais l'impression que tout le monde parlait sur moi...

Les filles de ma classe me regardaient bizarrement. Quand j'arrivais au collège le matin, j'avais une boule au ventre. Je ne savais pas à quoi m'attendre. Ça a duré des mois... À force, je me suis dit qu'ils avaient raison et que je méritais ce qui m'arrivait. Je voulais plus aller en cours... Heureusement, j'ai discuté avec une amie.

C'était la honte, mais j'avait aucune honte à en parler. »

#### Analyse du témoignage de Leïla :

Le témoignage de Leïla met en avant la dimension collective du harcèlement (« J'avais l'impression que tout le monde parlait sur moi... ») ainsi que son impact psychologique sur la victime. Dans le cas de Leïla, la rumeur est colportée avec d'autant plus de vitesse qu'elle se répand via les réseaux sociaux et envahit chaque recoin de sa vie : sa vie publique au collège, mais aussi sa vie intime sur les réseaux sociaux ou son téléphone portable (« Sur mon portable, sur Internet... Même sur les murs du collège ! »). Les médias numériques, et en particulier les médias sociaux, présentent des risques réels en raison de la vitesse de dissémination des messages et de la relative impunité qu'offre l'anonymat. La répétition des agressions verbales amène Leïla à intérioriser les accusations et les insultes (« Je me suis dit qu'ils avaient raison et que je méritais ce qu'il m'arrivait »). Elle perd confiance en elle au point de ne plus pouvoir affronter le regard de ses camarades.



Une fois l'enquête résolue, le joueur peut consulter les messages clés à retenir. Ces **messages de prévention** sont communs à toutes les enquêtes et permettent de **montrer la diversité des solutions existantes face aux situations de harcèlement**. Cette étape a pour but de **revenir sur les notions abordées lors de l'enquête**. En collectif, il est possible soit d'afficher les messages clés pour ensuite en discuter avec les élèves, soit de leur demander ce qu'ils ont retenu de la séance avant d'afficher les messages clés. Cette liste n'est pas exhaustive, elle peut être enrichie par les réponses des élèves. On peut profiter de ce temps pour comparer les définitions, notions et représentations évoquées avec les élèves en début et en fin de séance, après avoir fait l'enquête, et en voir l'évolution.

La rumeur nuit toujours à la personne qui en est victime. **Ne la relaie pas.**

Les réseaux sociaux amplifient la rumeur et la rendent incontrôlable. **Ne like pas et ne partage pas ce type de contenu en ligne.**

**Tu es RESPONSABLE de ce que tu partages.**

**Si tu es témoin ou victime de violence, il existe de nombreuses façons d'agir :**

- **Parler avec la victime ou ses amis** pour rompre l'isolement qu'elle subit.
- **Dire au harceleur** que ce qu'il fait est interdit et puni par la loi.
- **Alerter un adulte de confiance** qui pourra t'accompagner et/ou **contacter le 3018**, la ligne nationale contre le harcèlement et les violences numériques.

Après avoir exploré les lieux, collecté les différents indices, résolu l'enquête et entendu le témoignage de la victime, en plus des messages clés à retenir, il est important de **rappeler quelques informations et conseils clés aux élèves** :

- En cas de harcèlement, il est possible de **signaler puis bloquer** les contenus et comptes sur les réseaux sociaux. La plateforme **Point de contact** permet quant à elle de **signaler les contenus illicites**, en lien direct avec Pharos, la plateforme du gouvernement.
- Vivre ce genre de situation peut être traumatisant. **Pour en parler et être accompagné** (par des psychologues et des juristes), il est possible de **contacter le 3018, la ligne nationale contre le harcèlement**.
- Les victimes ont droit de **porter plainte auprès de la gendarmerie ou d'un commissariat de police**, en étant par exemple accompagnées par un adulte de confiance. **Faire des captures d'écran** des messages de harcèlement permet de **conserver des preuves**.

L'établissement scolaire doit prendre en charge la situation dans la mesure où des élèves sont concernés, même si le harcèlement est numérique.

La loi stipule que le partage de vidéos ou de photos dénudées sans l'accord de la personne concernée est passible de 2 ans de prison et de 60 000 euros d'amende. La peine est plus lourde s'il s'agit d'une personne mineure. L'auteur des faits risque jusqu'à 7 ans d'emprisonnement et 100 000 euros d'amende.

Communiquer et rendre visibles des images de mineurs dénudés peut s'apparenter à de la pédopornographie passible de 5 ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende.

En fin de séance ou lors d'une séance suivante, le joueur est invité à répondre à un **quiz composé de 5 questions**. Ce quiz lui permet de **mettre en pratique les connaissances acquises lors de l'enquête** : maintenant qu'il sait repérer les signes de harcèlement, comment réagirait-il face à un cas de harcèlement ? Ainsi, après une phase d'enquête fictive où le joueur se mettait dans la peau d'un témoin, on lui propose désormais d'être acteur pour l'impliquer plus concrètement dans le sujet.

L'idée n'est pas de montrer qu'il y a une bonne ou une mauvaise réaction à avoir, mais plutôt que chacun peut agir à son niveau en fonction de sa personnalité et de son implication, en commençant par exemple par refuser de véhiculer des rumeurs dégradantes, jusqu'à intervenir directement dans le conflit. Les questions du quiz peuvent **déclencher le débat entre les élèves**. Il est donc conseillé de faire le quiz en collectif pour que les élèves puissent échanger leurs points de vue, comparer leurs réponses et en discuter.

<b>Questions et propositions</b> <b>Les réactions à favoriser pour lutter contre le harcèlement sont notées en gras.</b>	<b>Feedbacks</b>
<p>1 - Une amie te dit qu'une élève de ta classe est une "fille facile". Tu lui réponds :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Comment est-ce que tu le sais ?</li> <li>- Sérieux ?! Attends, faut que je le poste sur mon profil.</li> <li>- <b>C'est tendu. On devrait peut-être en parler à un prof.</b></li> <li>- <b>Pff... Encore une rumeur stupide.</b></li> </ul>	<p>Une rumeur est une information incertaine dont la source est inconnue. Elle se répète et circule très rapidement au sein d'un groupe. Les rumeurs peuvent être très blessantes. Évite de les alimenter.</p>
<p>2 - Dans la cour, tu retrouves le foulard déchiré d'une fille que tu connais. Que fais-tu ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tu le ramasses pour le lui rendre.</b></li> <li>- <b>Tu cherches à savoir ce qu'il s'est passé.</b></li> <li>- <b>Tu en parles à un adulte.</b></li> <li>- Tu passes ton chemin, la couleur ne te plaît pas.</li> </ul>	<p>Si tu es témoin d'actes de violence, signale le problème à ton entourage ou préviens un adulte.</p>
<p>3 - Tu vois une inscription comprenant des insultes dirigées contre un élève. Tu décides...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>... de l'effacer.</b></li> <li>- ... de remplacer le prénom de la personne insultée par celui de son auteur.</li> <li>- <b>... d'appeler le surveillant pour la lui montrer.</b></li> <li>- ... de rajouter une insulte à la liste, c'est la mode.</li> </ul>	<p>Si tu penses qu'un camarade est harcelé, essaye d'intervenir à ton niveau pour que cela cesse.</p>
<p>4 - Tu découvres un post insultant sur le profil d'un autre élève. Que fais-tu ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>Tu regardes qui est l'auteur des messages.</b></li> <li>- Tu attends d'être chez soi pour commenter aussi et surenchérir.</li> <li>- <b>Tu préviens un adulte.</b></li> <li>- Tu fais planter le serveur du collège pour empêcher que ça ne se reproduise.</li> </ul>	<p>Avec Internet et les réseaux sociaux, la frontière entre vie publique et vie privée devient floue. Une mauvaise blague peut avoir de graves conséquences. Utilise les réseaux sociaux avec précaution.</p>
<p>5 - Tu retrouves l'agenda d'une élève où elle raconte qu'elle a été victime d'abus. Que fais-tu ?</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Tu le reposes comme si de rien n'était.</li> <li>- <b>Tu le donnes à un enseignant.</b></li> <li>- <b>Tu décides d'en parler avec l'élève en question.</b></li> <li>- Tu le parcours en vitesse à la recherche de détails croustillants.</li> </ul>	<p>Si tu es témoin du mal-être d'un de tes camarades, parles-en avec lui ou préviens un adulte en qui tu as confiance.</p>



i Résultat de l'enquête « La place des smartphones dans la vie familiale, amicale et sentimentale des adolescents français » menée par BVA pour Wiko (<https://www.bva-group.com/sondages/salaries-mobilite-sondage-bva-salesforce-presse-regionale-2/>).

ii Résultat de l'enquête « EU kids Online » (Blaya & Alava, 2012) menée par la London School of Economics. Enquête réalisée à domicile entre mai et août 2010 sur un échantillon de 1 000 enfants français environ.