



Fiche d'accompagnement du serious game « Stop la violence ! »

Aujourd'hui, 10% des collégiens français rencontrent des problèmes de harcèlement¹. Absentéisme, décrochage scolaire, violences verbales ou physiques en sont les manifestations quotidiennes. Loin de se cantonner à une relation victime/bouffeur, le harcèlement fonctionne sur un triangle harceleur-victime-témoins.

Ce phénomène a donc inévitablement un impact global sur le « climat scolaire » de l'établissement et les capacités d'apprentissage de l'ensemble des élèves. C'est la raison pour laquelle le Ministère de l'Éducation Nationale a fait de la prévention du harcèlement entre élèves, l'une de ses priorités.

Le harcèlement doit être connu et combattu par tous, d'où l'importance de reconnaître ses symptômes et de savoir le combattre.

Le serious game « Stop la violence ! » propose une solution ludique et innovante pour sensibiliser les jeunes à ce sujet tabou tout en leur donnant des clés pour agir.

En plongeant le joueur au cœur d'un collègue qui se trouve confronté à différentes situations de violence, ce jeu aborde la question du harcèlement scolaire de manière réaliste tout en stimulant l'empathie des joueurs qui peuvent accéder aux témoignages des victimes. En tant qu'outil pédagogique, le serious game propose un mode d'apprentissage immersif propice à développer la réflexion critique et la motivation en groupe ou individuellement. L'assimilation des informations fait partie intégrante de la logique de jeu qui réutilise les codes d'un genre qu'ils connaissent mieux que quiconque, celui du jeu vidéo.

Objectifs pédagogiques du serious game « Stop la violence ! »

« Stop la violence ! » propose au(x) joueur(s) de se mettre dans la peau d'un élève qui découvre petit à petit les différentes manifestations du harcèlement dans un collège. À travers ce jeu, l'élève est acteur de son propre apprentissage puisque c'est lui qui doit enquêter, juger de la pertinence des indices récoltés, puis donner sa version des faits. Après une phase d'enquête « fictive », le joueur a accès à plusieurs ressources. Il peut visionner le témoignage vidéo de la victime, répondre à un quiz ou consulter les messages clés. Le quiz propose plusieurs alternatives à l'apprenant pour intervenir dans son établissement s'il est témoin de harcèlement.



Comprendre le harcèlement

Il est nécessaire d'identifier le harcèlement en tant que tel pour apporter les réponses les plus adaptées. La définition du harcèlement telle qu'établie par Dan Olweus, professeur de psychologie à l'université de Bergen, doit être connue de tous les membres de la communauté éducative : « Un élève est victime de harcèlement lorsqu'il est soumis de façon répétée et à long terme à des comportements agressifs visant à lui porter préjudice, le blesser ou le mettre en difficulté de la part d'un ou plusieurs élèves »ⁱⁱ. Il s'agit d'une situation induisant une souffrance psychologique, qui se répète régulièrement.

Cette violence est susceptible d'être exercée sous diverses formes, verbales, physiques, morales, voire sexuelles. L'usage des outils numériques peut parfois, par des utilisations détournées, favoriser, accroître ou induire des situations de harcèlement. On parle alors de cyberharcèlement.

Ce jeu propose d'éclairer la question du harcèlement à travers trois thématiques : la rumeur, la discrimination et le racket. Le contenu de chaque module est précisé dans la « fiche module » correspondante.

Les objectifs pédagogiques de « Stop la Violence! » sont les suivants :

- Apprendre au joueur à reconnaître les **manifestations du harcèlement** qui peuvent aller d'une rumeur insistante à l'insulte, de la menace à l'agression physique : il est important de connaître ces signes pour prévenir le développement du harcèlement en milieu scolaire.
- Faire comprendre la **dimension collective** de ce phénomène qui s'appuie sur des acteurs directs (harceleurs, harcelés) et indirects (témoins) : ne rien faire, c'est cautionner le harcèlement.
- Expliquer qu'il existe de nombreuses possibilités de recours face au harcèlement qui ont tous pour objectif de faire sortir la victime de son isolement : la solution passe souvent par l'instauration d'un dialogue entre la victime et une tierce personne (ami, enseignant, famille, personnel d'encadrement...).
- Développer **l'empathie** des élèves en montrant des témoignages de victimes qui expliquent à quel point le harcèlement peut les affecter dans tous les aspects de leur vie : perte de l'estime de soi,



décrochage scolaire, manque de sociabilité ou diminution des capacités de concentration peuvent laisser des traces durables.

Thèmes abordés

- Enquête 1 / Leïla, 3e : la rumeur
- Enquête 2 / Enzo, 5e : la discrimination
- Enquête 3 / Antoine, 6e : le racket

NB : Les thématiques sont détaillées dans chaque « fiche module ».

Lien avec les programmes scolaires

Lutter contre le harcèlement: une priorité pour toute la communauté éducative

La loi n° 2013-595 d'orientation et de programmation pour la refondation de l'École de la République prévoit que la lutte contre toutes les formes de harcèlement constitue une priorité pour chaque établissement d'enseignement scolaire. Prévenir et lutter contre le harcèlement est donc un devoir qui s'impose à tous les membres de la communauté éducative.

Un apprentissage de la vie en société

En outre, la construction de séances autour du harcèlement scolaire s'inscrit dans le cadre du « socle commun des connaissances et des compétences » au niveau des « compétences sociales et civiques ». Afin d'inculquer aux élèves comment « vivre en société », les enseignants doivent « mettre en place un véritable parcours civique de l'élève, constitué de valeurs, de savoirs, de pratiques et de comportements dont le but est (...) de refuser la violence. » Il stipule que les élèves doivent « connaître les règles de la vie collective et comprendre que toute organisation humaine se fonde sur des codes de conduite et des usages dont le respect s'impose ».

Ainsi de nombreuses compétences censées être acquises dans le cadre du « socle commun des connaissances et des compétences » sont des éléments de la prévention du harcèlement scolaire :



Extraits du « Socle commun des connaissances et des compétences »	Thèmes abordés dans le serious game « Stop la violence! »
<p>«Chaque élève doit connaître la distinction entre sphères professionnelle, publique et privée.»</p>	<p>C'est une question qui est au cœur de la problématique du cyberharcèlement :</p> <ul style="list-style-type: none"> • Respecter la vie privée : il s'agit de rappeler aux élèves ce que sont les limites à la liberté d'expression dans le respect du tiers et qu'il est impératif de respecter la vie privée des autres pour pouvoir prétendre au respect de son espace personnel. • Respecter le droit à l'image : le droit à l'image permet à tout individu de faire retirer des photos le représentant, pour lesquelles il n'aurait pas donné d'autorisation de diffusion.
<p>« Chaque élève doit être capable de respecter les règles, notamment le règlement intérieur de l'établissement. »</p>	<p>La notion de « climat scolaire » est extrêmement importante pour arriver à combattre le harcèlement au sein d'un établissement. Ce climat scolaire se base notamment sur l'adhésion par l'ensemble de la communauté à une série de règles explicites (règlement intérieur) et implicites (code de conduite, respect de l'autre, tolérance, etc.).</p>



<p>« La vie en société se fonde sur le respect de soi, le respect des autres (civilité, tolérance, refus des préjugés et des stéréotypes), le respect de l'autre sexe et le respect de la vie privée. »</p>	<p>Eric Debarbieux parle « d'oppression conformiste » pour évoquer le harcèlement car bien souvent c'est la différence que l'on pointe du doigt. Il est important de réaffirmer les valeurs de tolérance et de diversité qui fondent notre société.</p>
<p>« La vie en société se fonde sur la volonté de résoudre pacifiquement les conflits. »</p>	<p>Le harcèlement est une situation de violence physique ou symbolique qui conduit à l'isolement des victimes. Le premier pas vers une amélioration réside toujours dans le fait de rétablir la communication entre les élèves, entre les enseignants et les élèves, entre ce qui se passe dans l'établissement et à l'extérieur. On ne résout pas la violence par plus de violence mais par l'instauration d'un dialogue constructif.</p>

■ Durée de l'atelier

La durée d'animation d'un atelier peut varier entre 30 minutes, 1 heure et 3 heures selon le degré d'approfondissement souhaité par l'enseignant ou l'animateur. Voir le détail plus loin dans la partie « Déroulement d'un atelier autour du serious game ».

■ Matériel nécessaire

- Un ordinateur ou une tablette
- Un vidéoprojecteur ou un TNI



Aide technique

Le jeu est consultable en ligne en utilisant votre navigateur (Internet Explorer (à partir de IE 8), Firefox, Chrome, Safari).

Les systèmes d'exploitation supportés sont : Windows XP, Vista, Windows 7 et MacOs.

Le programme nécessite une connexion haut-débit.

Pour aller plus loin

Consulter le site www.nonaharcelementeducation.gouv.fr où de nombreuses ressources et documentations sont disponibles. Un service téléphonique est également disponible au 3020 (Service & appel gratuits).



Déroulement d'un atelier autour du serious game

Dans « Stop la violence ! » le joueur incarne un élève qui doit élucider plusieurs cas de violence au sein de son collège. Il doit déterminer s'il est face à un cas de harcèlement et si oui, de quel type de harcèlement il s'agit. Pour chaque module, le joueur peut enquêter dans deux décors différents. En baladant son curseur sur les photos, il peut consulter des indices qui lui permettront de résoudre l'enquête.

Une fois l'affaire résolue, le joueur accède à différentes ressources : le témoignage de la victime, un quiz et les messages clés.

■ Un outil modulable

Le serious game « Stop la violence ! » peut servir de base à l'organisation de séances de travail en groupe et sous diverses modalités :

Avec un vidéoprojecteur ou en salle informatique

L'utilisation d'un vidéoprojecteur en groupe ou en classe entière permet de discuter à chaque étape des choix qui sont proposés et de la pertinence des indices à récolter. Cette disposition favorise l'échange et la prise de parole entre les participants.

L'utilisation d'ordinateurs individuels permet de laisser plus de place à l'élève qui construit son cheminement à son propre rythme. Le temps de discussion collective qui suit permet de mettre en mot les nouvelles connaissances acquises.

Sur une ou plusieurs séances

Organiser une séance d'une demi-heure où les élèves ont préalablement effectué un module chez eux avant de venir. Cela permet de limiter le temps pris par l'animation sur le temps de classe et de conserver la partie des échanges. Cela peut éventuellement favoriser les échanges en famille.

Organiser une séance d'une heure en laissant à chaque élève le choix de son module. Une fois les enquêtes terminées (30 minutes environ) les élèves contribueront collectivement à définir



phénomène de harcèlement grâce aux approches complémentaires des trois modules. Cela permet un échange dynamique entre les élèves.

Organiser trois séances d'une heure qui consisteront à explorer à chaque fois un module pour faire ressortir les spécificités de chaque situation de harcèlement telles que présentées plus haut dans la section « Thèmes abordés ».

Pas à pas d'un atelier

« Stop la violence ! » a été pensé à la fois comme un outil pédagogique et comme une expérience web autonome. Il peut donc être utilisé individuellement ou collectivement. A ce titre, chaque étape de l'atelier correspond à une étape que le joueur peut faire individuellement mais qui peut être enrichie en classe ou en groupe lors de « temps collectifs » qui sont décrits ci-dessous.

Etape 1 : Faire émerger les représentations

Temps collectif : évaluer le niveau de connaissance et les termes employés

Il peut être intéressant de décider avec les élèves de la situation qu'ils préfèrent aborder puis de leur demander ce qu'ils connaissent du harcèlement. À noter que chaque module porte le nom du personnage principal (Leïla, Enzo, Antoine) pour ne pas dévoiler à l'avance le type de harcèlement dont il s'agit. NB : Veillez à ne pas le révéler dès le début de la séance car cela pourrait réduire l'intérêt du jeu.

Questions possibles :

- Qu'est-ce que le harcèlement pour vous ?
- Avez-vous déjà été victime de harcèlement ?
- Avez-vous déjà été témoin de harcèlement ?
- Y-a-t'il des problèmes de harcèlement dans votre collège ?
- Comment réagissez-vous si vous êtes témoin d'un cas de harcèlement ?
- Quels conseils pourriez-vous donner à une victime de harcèlement ?
- Si un ami vous raconte qu'il a été victime de harcèlement, quelle est votre attitude ?



Etape 2 : Vidéo introductive

Une fois le module sélectionné, une courte vidéo d'introduction se lance automatiquement. Cette vidéo met en scène des personnages qui font allusion de manière directe ou indirecte à la situation de harcèlement sur laquelle le joueur va devoir enquêter. Ces vidéos permettent de mettre en scène l'intrigue et de lancer la partie.

Temps collectif : premières pistes

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 connaissances nouvelles qu'ils auront acquises.

Etape 3 : Enquête et sélection des indices

Pour chaque module, le joueur peut enquêter dans deux décors différents. En fouillant le décor, il pourra consulter dix indices au total. Sur les dix indices, seulement huit indices sont indispensables pour la résolution de l'enquête. Les deux autres sont des fausses pistes qui n'ont aucun rapport avec l'enquête.

Au fur et à mesure que le joueur trouve et enregistre les indices clés, ces derniers sont mémorisés en bas de l'écran dans la barre d'indices. La barre d'indices a plusieurs fonctions : retrouver et consulter les indices enregistrés ou aussi savoir combien d'indices il reste à trouver.

Etape 4 : Carnet d'enquête et analyse des indices

Quand le joueur a trouvé les 8 indices clés, il a alors accès au carnet d'enquête en cliquant en bas à droite de l'écran sur l'onglet « Ouvrir votre carnet » (celui-ci s'ouvre automatiquement la première fois). On y retrouve le détail des indices accompagnés d'un commentaire rédigé par l'enquêteur lui-même (en bleu). La mise en page du carnet d'enquête permet aisément de mettre en lien les indices les uns avec les autres.

Pour plus de détails sur les contenus du carnet d'enquête et les indices, vous pouvez vous rapporter aux « fiches modules ».



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.

Etape 5 : Résolution de l'enquête

Une fois qu'il a analysé les indices, le joueur peut tenter de résoudre l'enquête en cliquant sur le bouton bleu « Résoudre l'enquête » situé en bas à droite de l'écran. On lui propose alors de choisir parmi trois versions, celle qui lui paraît valable. S'il n'a pas fait le bon choix, on l'incite à retourner consulter les indices qu'il a récoltés.

Temps collectif : proposer sa version des faits

Avant de passer à l'étape « Résoudre l'enquête », il peut être intéressant de proposer aux élèves d'imaginer leur propre scénario.

Temps collectif : décider collectivement du bon scénario

Après la découverte des 3 options de scénarios, on peut proposer au groupe ou à la classe de voter pour le scénario qu'il privilégierait. L'objectif serait ici de demander à chaque groupe de défendre sa position de manière argumentée en se basant sur des indices concrets mais aussi sur la psychologie des personnages.

Etape 6 : Témoignage

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, un quiz et les messages clés.

Le témoignage de la victime donne un éclairage plus personnel et intime sur le harcèlement. Ces témoignages fictifs ont été rédigés en s'inspirant de témoignages réels de victimes de harcèlement. Afin de permettre à chaque témoignage d'apporter un éclairage complémentaire sur ce phénomène polymorphe, une facette particulière du harcèlement a été mise en avant dans chaque module. Il est donc intéressant de parcourir les trois modules du jeu pour saisir le phénomène du harcèlement dans son ensemble. Pour plus d'informations, vous pouvez vous reporter aux « fiches modules » propres à chaque scénario. 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 la loi du silence qu'elles ont pu s'en sortir.

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

Etape 7 : Quiz

Après le témoignage final, on propose au joueur de répondre à un quiz de 5 questions : « Maintenant que tu sais repérer les signes de harcèlements, comment ferais-tu à l'avenir pour empêcher ce genre de situation ? ».

Ainsi, après une phase d'enquête fictive où le joueur se mettait dans la peau du témoin, on lui propose désormais d'être acteur pour l'impliquer plus concrètement dans le sujet.

Pédagogiquement, l'idée n'est pas de montrer qu'il y a une bonne ou une mauvaise réaction à avoir mais plutôt de montrer que chacun peut agir à son niveau en fonction de sa personnalité et de son implication. Cela peut commencer en refusant de véhiculer des rumeurs dégradantes jusqu'à intervenir directement dans le conflit.

Etape 8 : Messages clés et bilan

Enfin, le joueur peut également consulter les messages clés. Ces derniers sont communs à tous les modules. C'est un moment opportun pour essayer de montrer la diversité des solutions existantes face au harcèlement.

Temps collectif : valider les acquis

On peut également profiter de ce temps pour mettre en exergue les définitions utilisées par les élèves en début de séance et celles qu'ils utiliseraient en fin de séance pour définir les termes suivants : « rumeur », « discrimination » et « racket ».

ⁱ Source MENJVA-DEPP, enquête nationale de victimation au sein des collèges publics réalisé auprès de 18 000 élèves en Octobre 2011.

ⁱⁱ OLWEUS, D., (1993), *Bullying at school: what we know and what we can do*, Oxford: Blackwell, p.8. (Traduction française: Paris, ESF)