



ENGLISH - DEUTSCH - FRANÇAIS - ITALIANO - LIETUVIU - POLSKIE - PORTUGUES

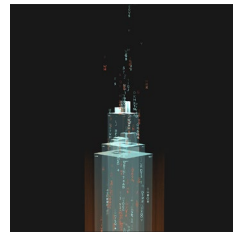
Les jeux sérieux du hackathon



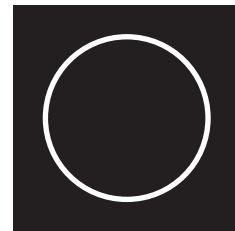
Divide et Impera



YouTuber Simulator



Social Threads



deplatforming

Play Your Role est un projet soutenu par le programme Droits, Egalité et Citoyenneté de l'Union européenne (2014-2020). Il est le fruit d'un partenariat international entre sept institutions :

ZAFFIRIA, Italie

CIAC, Universidade do Algarve, Portugal

COSPE, Italie

Fundacja Nowoczesna Polska, Pologne

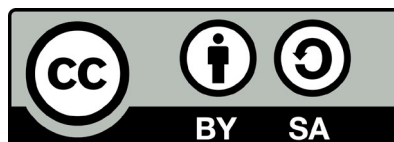
JFF – Institut für Medienpädagogik in Forschung und Praxis, Allemagne

SAVOIR*DEVENIR, France

VšĮ EDUKACINIAI PROJEKTAI-EDUPRO, Lituanie



Ce document a été financé par le programme Droits, Egalité et Citoyenneté de l'Union européenne (2014-2020). Le contenu de cette publication n'engage que la responsabilité de son auteur. La Commission européenne ne peut en aucun cas être tenue pour responsable de l'usage de cette publication en cas de réutilisation.



CC BY-SA 4.0

Graphic Design : Cecilia Piazza

Sommaire

- 5 **Introduction**
- 6 *Divide et Impera*
- 10 *YouTuber Simulator*
- 14 *Social Threads*
- 18 *deplatforming*

Introduction

Les médias en général, et les jeux vidéo en particulier sont des univers complexes qui jouent un rôle important dans la vie de tous les jours des jeunes comme des adultes et influencent la façon dont nous concevons l'autre, dont nous nous comportons, et dont nous gérons les conflits. Or on oublie trop souvent le potentiel des jeux vidéo pour créer des espaces d'expérimentation et de confrontations sécurisés qui permettent de renforcer les bons comportements, ainsi que d'aborder des questions délicates et d'en débattre dans un langage qui parle aux jeunes.

L'un des objectifs du projet *Play Your Role* est de lutter contre les discours de haine en ligne à travers la production de jeux sérieux permettant aux enseignants, animateurs et éducateurs, de créer des activités et des contre-discours basés sur la tolérance et le respect des droits de l'Homme. Quatre serious games ont ainsi été créés dans le cadre d'un Hackathon réunissant une sélection d'équipes de jeunes game designers : **Divide et Impera** (Italie), **YouTuber Simulator** (Pologne), **Social Threads** (France) et **deplatforming** (Allemagne). Ces petits jeux traitent la problématique du discours de haine à travers différents scénarios, mais partagent tous le même but : faire comprendre aux joueurs le phénomène et les aider à construire des stratégies de résolution de conflit.

Ce document propose pour chaque jeu une fiche pédagogique pour mener des activités ludiques contre le discours de haine auprès des collégiens, en éducation formelle et non-formelle.

A noter : les jeux sont en anglais, accessibles à tous les adolescents ayant un niveau intermédiaire ou l'habitude de jouer et communiquer en ligne en anglais.

Le projet *Play Your Role* a par ailleurs produit un kit pédagogique regroupant une quinzaine de parcours pédagogiques très divers, toujours basés sur le jeu, que nous vous invitons à télécharger : www.playyourrole.eu/wp-content/uploads/2020/11/PYR-toolkit-FRANCE.pdf

Divide et Impera

The screenshot displays the 'Divide et Impera' game interface. It features three main panels. The left panel shows a player profile for 'Uwe (age 72), M. Citizenship: native. Creed: secular Christian.' with an engagement level of 100%. The right panel shows a player profile for 'Rania (age 23), F. Citizenship: native 2nd-gen. Creed: Muslim believer.' with an engagement level of 'AVERAGE'. The central panel is a menu titled 'Pick your next post' with three options: 'I'm OK with jazz and basketball players from another race. But my own children??', 'Traditions, traditions. OUR ancestors knew better!', and 'Its great when we can help other people -stay in THEIR home and traditions!'. A 'BACK TO CONTENT FEED' button is at the bottom.

LE JEU EN BREF

Divide et Impera montre la façon dont fonctionne le discours de haine en demandant au joueur d'interagir avec une communauté en ligne regroupant des gens qui s'entendent bien au départ. En utilisant le discours de haine sous toutes ses formes, le joueur qui prend le rôle d'un leader politique peu recommandable a pour mission de créer des conflits et de diviser... pour mieux régner.

A travers ces simulations de manipulations, le jeune est amené à mieux comprendre les mécanismes utilisés sur les réseaux sociaux pour influencer les gens. Et à apprendre à développer son esprit critique pour évaluer les informations qu'il rencontre en ligne.

GAME DESIGN

Le jeu a été conçu et développé par Mauro Vanetti (développeur indépendant), et par Pino Panzarella et Pietro Polsinelli d'Open Lab, une petite entreprise indépendante.

LIEN

Vous pouvez **jouer à ce jeu en ligne** (via un navigateur) ou le **télécharger pour** les systèmes **Android ou iOS**.

Le jeu est disponible depuis ce lien : www.playyourrole.eu/divide-et-impera

INFORMATIONS CLES

Tags :

- Discours de haine
 - Réseaux sociaux
 - Manipulation / Infox
 - Activistes
-

Durée : 90 minutes

Cible : 15+, niveau anglais intermédiaire.

Objectifs :

- Savoir reconnaître les discours de haine et comprendre comment ils affectent les relations
 - Comprendre les conséquences problématiques qu'ils peuvent avoir en termes personnels et sociaux
 - Sensibiliser aux mécanismes à l'œuvre à travers des simulations
 - S'approprier des outils et stratégies pour lutter contre le discours de haine en ligne
-

Equipements :

- Ordinateurs / tablettes / smartphone

DÉROULÉ DE L'ATELIER

20 minutes

Discussion autour du discours de haine

Question initiale : « Etes-vous capable de signaler les messages de haine que vous voyez sur les réseaux sociaux ? »

- Recueillez les contributions des participants
 - Ce recueil devrait couvrir au moins les sujets suivants :
 1. Les types de stéréotypes utilisés le plus souvent pour attaquer les gens
 2. Les réactions des utilisateurs à ce type de discours sur les réseaux sociaux
 3. Les raisons d'être de ces réactions / commentaires
 - L'objectif de cette discussion est de faire réfléchir les participants à leurs expériences personnelles et de les inciter à s'interroger sur les résultats des discours de haine : création de consensus, de groupes identitaires, « d'ennemis », etc.
-

25 minutes

Session de jeu *Divide et Impera*

- Avant de commencer la session, insistez sur l'importance du fait qu'être un « hater » est bien évidemment mal, mais que ce jeu propose de prendre ce rôle, comme une expérimentation, justement pour comprendre les mécanismes en jeu dans le discours de haine.
- Demandez aux participants de se mettre dans la posture d'un « data analyst » ou d'un observateur qui

essaie de comprendre les relations entre les gens, comment on arrive à les manipuler ou à exercer sur eux une influence positive. Les propos publiés dans le jeu suscitent systématiquement des réactions opposées afin de faciliter le débat et de faire prendre conscience de la complexité du phénomène.

- Les participants jouent en petits groupes ; ils observent attentivement les réactions de leurs camarades aux publications et, avec l'aide de l'animateur/professeur, réfléchissent aux questions politiques ou personnelles concernées par les différents messages. Il peut aussi être intéressant pour eux d'essayer de deviner ce qu'il va se passer après une publication, en particulier qui en souffrira, qui va adhérer au propos, ce qui caractérise les uns et les autres. Les propos de haine couvrent en effet un spectre très large et peuvent concerner tout le monde, avec des conséquences importantes sur les réseaux personnels et sociaux.
- Outre comprendre ce qu'il se passe, il est important de savoir réagir en cas de discours de haine. A chaque fois qu'il joue, le groupe simule une réponse au « politicien » de *Divide et Impera* ; les participants apprennent ainsi les règles du contre-discours, et à se défendre sans tomber dans les insultes et le harcèlement en prévisions d'incidents de ce type, qu'ils risquent rencontrer.

Présentation du jeu

Un leader politique peu recommandable utilise le discours de haine pour atteindre ses buts. Sa stratégie : diviser la communauté en deux, en retirant au moins 12 membres de la grille de 5x5 personnes qui s'affiche. Les membres partis sont grisés.

Diviser devient une arme, et suscite à chaque fois des réactions qui permettent aux joueurs de comprendre la complexité du phénomène. Il y a ceux qui adhèrent parce qu'ils partagent la façon de penser de celui qui publie, et ceux qui se sentent offensés par les propos publiés. Les participants doivent choisir quel contenu publier (prenez une pause pour réfléchir aux conséquences de cette décision) à 3x3 personnes de la grille. Chacune d'entre elle a des caractéristiques spécifiques : nationalité, statut d'immigration, genre, religion. Les sentiments de haine suscités par les publications génèrent différentes réactions, qui détériorent et détruisent les relations sociales au sein de la communauté.

Le discours de haine s'insinue souvent dans les conversations quotidiennes de façon banale dans des commentaires, des blagues, etc. Les messages proposés dans le jeu ressemblent sûrement à certains que les participants ont rencontrés, qu'ils peuvent ainsi identifier comme haineux, et dont ils peuvent mesurer les conséquences.

Les "pouces vers le haut" et les "pouces vers le bas" montrent les réponses que le leader politique juge les meilleures et les pires pour sa carrière. En cliquant sur ces pouces, les joueurs ont accès

aux analytiques du média sur lequel le message a été publié. En cliquant sur les portraits, il est possible de vérifier ce qui a heurté leur sensibilité et comment leur confiance et leurs relations ont été affectés.

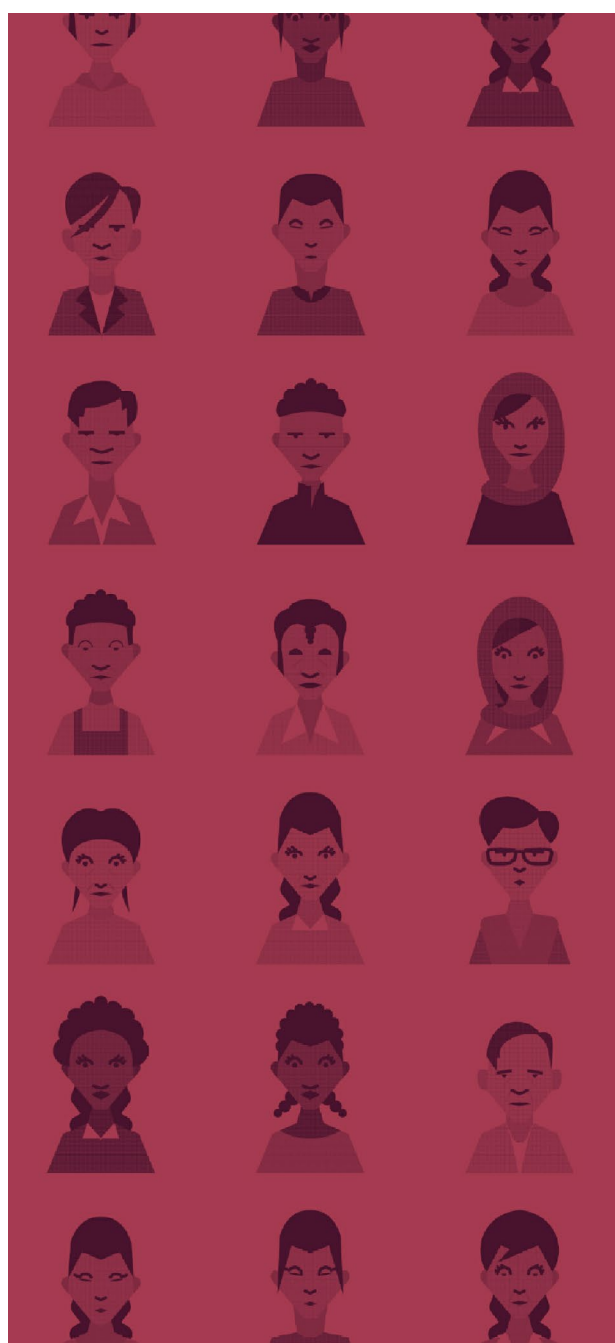
45 minutes

Partage d'expériences

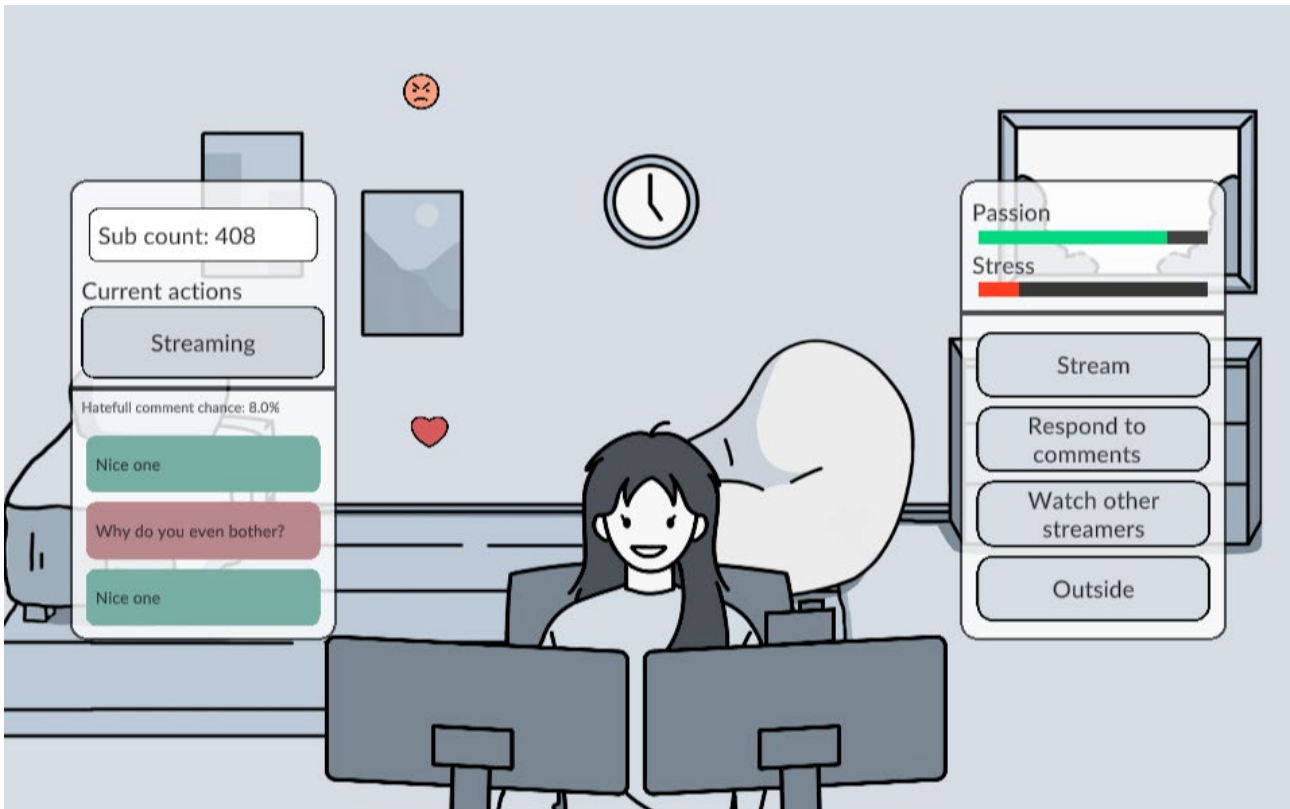
- Comment ce jeu vous-a-t-il fait sentir ? Quelles ont été vos réflexions face aux réactions des amis du leader politique ?
- Ces questions peuvent être écrites sur un tableau ou un grand post-it ; les participants répartis par petits groupes y notent chacun leurs réponses et essaient de faire une synthèse de leurs réflexions
- Les différents groupes présentent les résultats de leurs travaux à l'ensemble des participants, en expliquant leurs propos lorsque nécessaire et accueillant les débats contradictoires.

POUR ALLER PLUS LOIN

Pour poursuivre le travail sur les stéréotypes et les discours de haine associés, nous suggérons le jeu de cartes *Strategic reactions* (en anglais) : www.zaffiria.it/wp2/wp-content/uploads/2021/09/strategic-reactions-eng.pdf



YouTuber Simulator.....



LE JEU EN BREF

Le jeu *YouTuber Simulator* a été imaginé pour faire comprendre aux jeunes les facteurs qui peuvent affecter l'équilibre mental des YouTubers et pour montrer comment soulager le stress lié aux publications de vidéos. Ce petit jeu en anglais se veut un point de départ pour un travail éducatif plus en profondeur sur la question.

GAME DESIGN

Le jeu a été conçu et développé par Mateusz Seredyński (fondateur du studio Yocat Games, programmeur et producteur de jeux avec cinq ans d'expérience dans le secteur), Katarzyna Jaszewska (responsable du concept art, des personnages et des dialogues) et Jakub Samplawski (responsable de l'UX, des interfaces, de la création des scènes de jeu et de la musique).

LIEN

Vous pouvez **jouer à ce jeu en ligne** (via un navigateur) ou le **télécharger pour** les systèmes **Android ou iOS**.

Le jeu est disponible depuis ce lien : www.playyourrole.eu/YouTuber-simulator

INFORMATIONS CLES

Tags :

- Discours de haine
 - Plateformes en ligne
 - Youtuber
 - Stress
-

Durée : 90 minutes

Cible : 12+, niveau anglais intermédiaire.

Objectifs :

- Sensibiliser aux mécanismes psychologiques en jeu dans le streaming
 - Développer de bonnes pratiques de publication et de consommation de vidéos
 - Développer des stratégies pour réduire le stress
 - Promouvoir le bien-être en ligne lié à une meilleure gestion du temps
-

Equipements :

- Ordinateurs, tablettes, smartphones
- Post-it

DÉROULÉ DE L'ATELIER

15 minutes

Introduction

Invitez les participants à jouer à *Youtuber Simulator* en leur laissant le temps d'apprendre à utiliser l'application.

Vous pouvez imposer un temps de jeu, 10 minutes par ex et demander aux jeunes de recruter le maximum de followers dans ce délai.

30 minutes

Débat

Lancez la discussion sur tout ce qui peut vraiment stresser un Youtuber lorsqu'il publie sur sa chaîne. Quelques questions possibles :

1. Est-ce que le sujet de la vidéo peut stresser celui qui la publie ?
2. En quoi les réactions de l'audience peuvent-elles participer au stress du Youtuber ?
3. Quels sont les types de comportements qui provoquent du stress ?
4. Qu'est-ce qui, dans une vidéo, peut provoquer des réactions négatives ?
5. Pourquoi les gens publient-ils des vidéos ? Quel plaisir y trouvent-ils ?
6. Connaissez-vous des comportements stressants qui ne sont pas dans le jeu ?

Notez les réponses et arguments des participants sur un tableau ou dans une application de mind-mapping (type Mindly).

15 minutes

Brainstorming

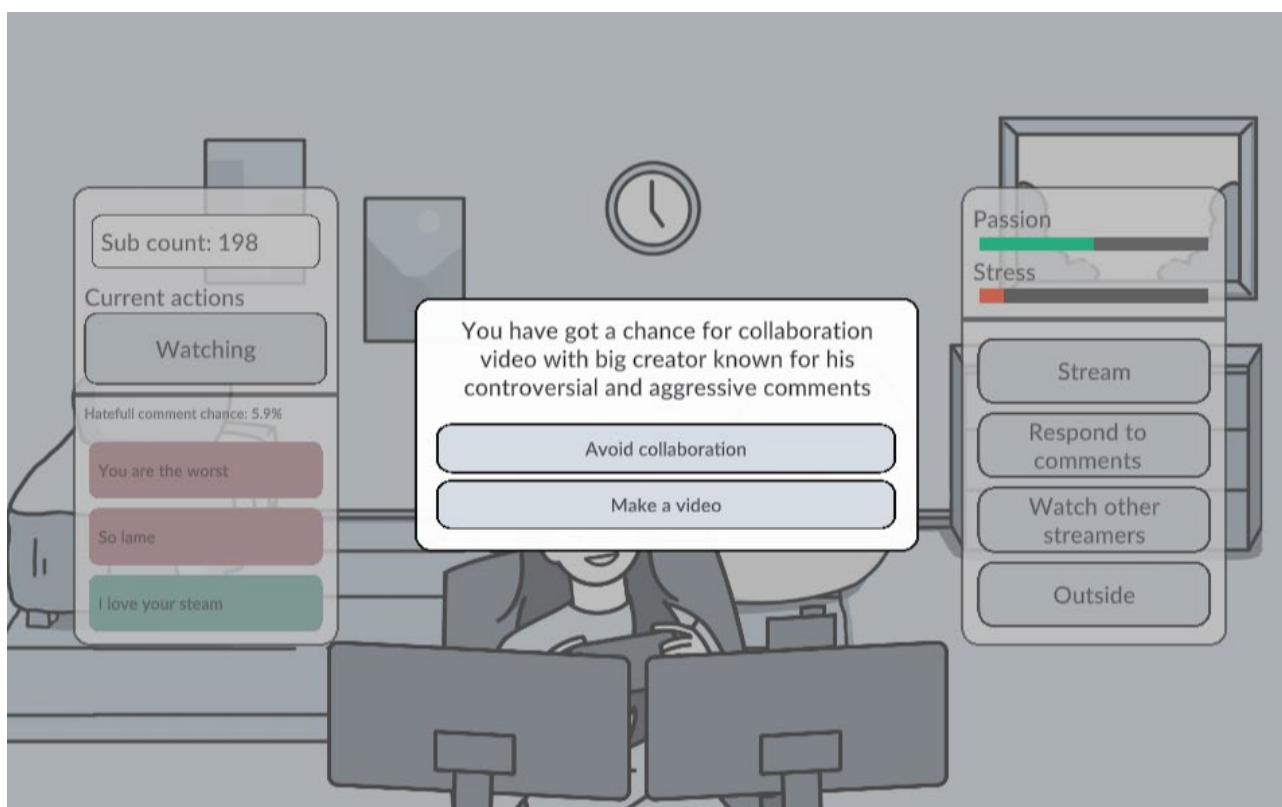
Distribuez des post-it. Chaque participant est invité à noter un type d'activité qu'il trouve relaxante (se promener, aller au cinéma, etc) et à afficher son post-it sur un mur.

Organisez les post-it par catégories : culture, sport, loisirs, activités manuelles, etc.

30 minutes

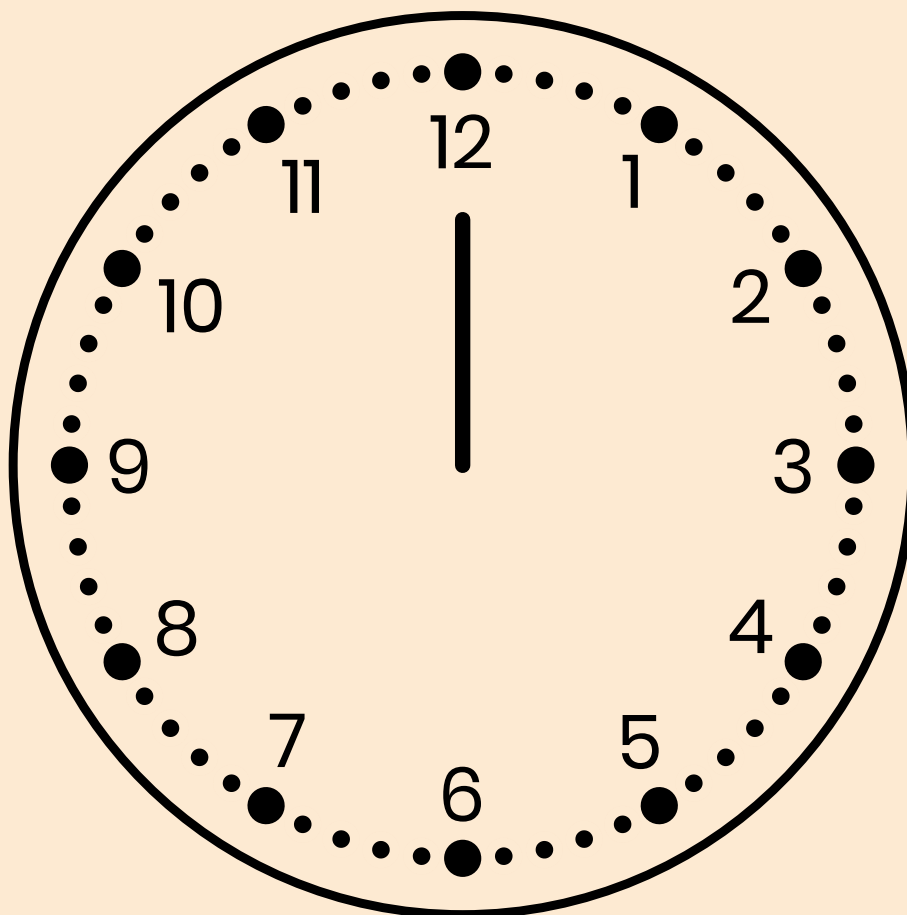
Discussion

- Discutez de l'importance de bien gérer son temps dans la vie.
 - Demandez aux jeunes de réfléchir un instant à la façon dont ils gèrent leur temps. Combien de temps passent-ils à étudier, à jouer, devant les écrans, à manger, faire du sport, etc.
 - Distribuez la carte numéro 1 aux participants et demandez-leurs d'écrire le planning d'une journée type. Parlez-en avec eux. Proposez-leurs d'écrire ensuite ce qui serait pour eux un planning idéal. Comparez.
-

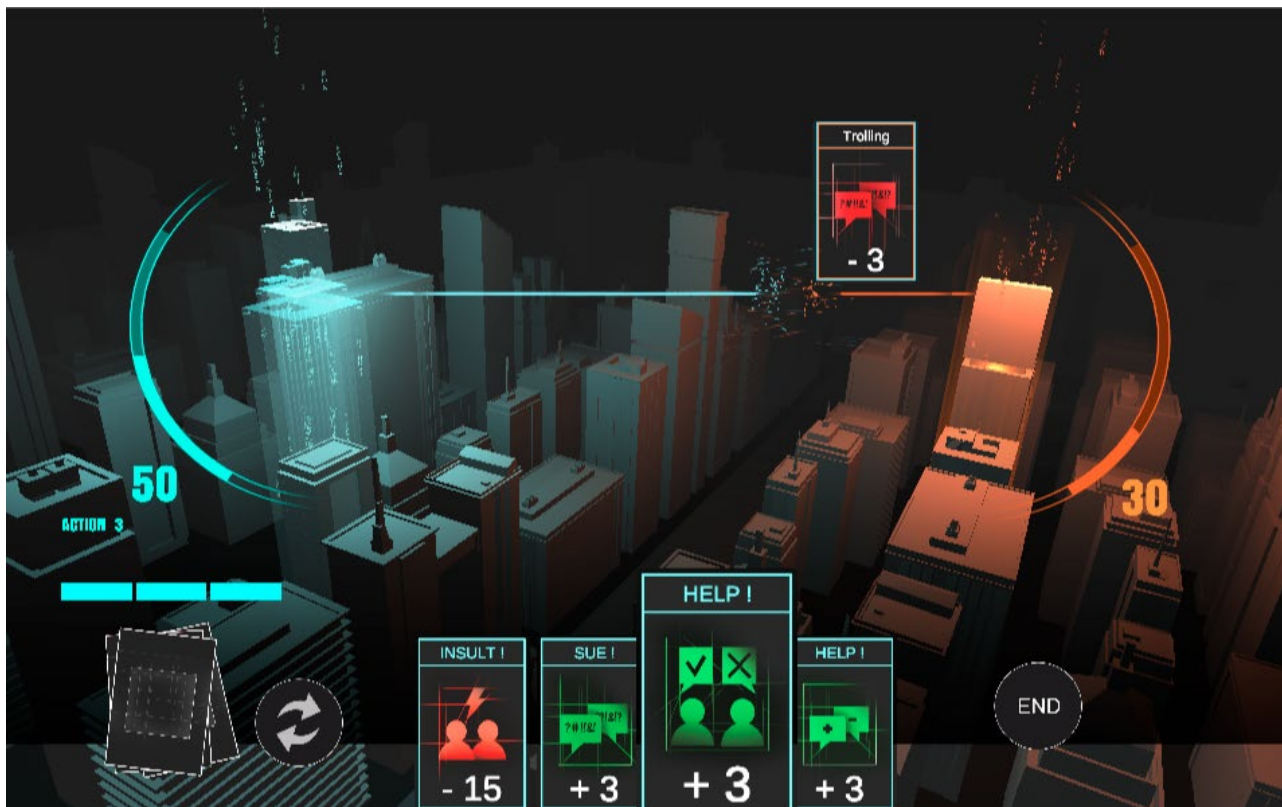


Carte No. 1

Notez graphiquement combien de temps vous consacrez chaque jour à vos différentes activités.



Social Threads



LE JEU EN BREF

Social Threads est un mini-jeu qui a été conçu dans le cadre du Hackathon Play Your Role pour aider les jeunes à mieux gérer les comportements toxiques en ligne. Son objectif est de donner des clés pour développer des stratégies personnelles (ne pas répondre aux insultes, bloquer, signaler...) et des stratégies sociales (apprendre à s'entraider, à demander de l'aide, à créer une communauté bienveillante...) face aux propos haineux qui circulent en ligne. Ce petit jeu sérieux peut être un point de départ pour organiser des ateliers de façon ludique et susciter le dialogue sur un sujet complexe à aborder.

Vous êtes un internaute confronté à des comportements toxiques face auxquels vous devez prendre des décisions.

Votre mission : garder votre niveau de résilience (mind stamina) au-dessus de 0 pour être en mesure de développer votre réseau d'espaces sécurisés. Un réseau dont vous devez exclure la propagation de violence en gérant au mieux les interactions entre membres et déjouant les biais cognitifs les plus fréquents.

Vos "armes" : 4 cartes argumentatives à jouer stratégiquement.

Pour booster votre niveau de résilience, vous devez utiliser le maximum de cartes vertes et éviter les cartes « Insultes » qui ne peuvent que vous affecter négativement. L'idée est de favoriser des interactions aussi constructives que possible au sein de votre communauté.

Vos résultats : lorsque la résilience de votre opposant tombe à 0, vous gagnez son territoire et agrandissez votre univers.

Pour ce faire, vous devez utiliser à la fois des cartes rouges qui font baisser le niveau de résilience de votre adversaire, et des cartes vertes qui font monter le vôtre. Réfléchissez, anticipez en lisant la prochaine action qui s'affiche, choisissez bien vos cartes !

GAME DESIGN

Le jeu a été conçu par trois jeunes game designers indépendants : Damien Kermel a développé le système, Fabien Salvalaggio a réalisé l'intégralité de la conception graphique du jeu, et Loïk Puyo était responsable de la conception globale du jeu et de l'UX.

LIEN

Vous pouvez **jouer à ce jeu en ligne** (via un navigateur).

Le jeu est disponible depuis ce lien :

www.playyourrole.eu/social-threads

INFORMATIONS CLES

Tags :

- Discours de haine
 - Comportements toxiques
 - Débat
 - Communautés
 - Résilience
-

Durée : 45-60 minutes

Cible : 12+

Anglais niveau débutant et +

Objectifs :

- Admettre l'existence de comportements toxiques en ligne et savoir les reconnaître
 - Comprendre les conséquences des différentes façons de répondre aux discours de haine
 - Développer de bons réflexes, être prêt en cas d'exposition à des comportements toxiques
 - Développer des stratégies pour se construire un univers en ligne aussi sûr et bienveillant que possible
 - Inviter les jeunes à partager entre eux les bonnes pratiques en ligne
-

Equipements :

- 1 ordinateur connecté pour deux participants
- 1 tableau

DÉROULÉ DE L'ATELIER

10 minutes

Introduction

L'objectif de l'introduction est de faire en sorte que les participants sachent identifier les comportements toxiques, tout en valorisant la richesse des échanges sociaux au sein des communautés en ligne.

Discussion autour des communautés en ligne et des comportements toxiques :

- A quelles communautés en ligne appartenez-vous ?
- A quelles conversations en ligne participez-vous ?
- Qu'est-ce que ces échanges vous apportent (de positif) ?
- Avez-vous déjà rencontré des personnes toxiques en ligne ?

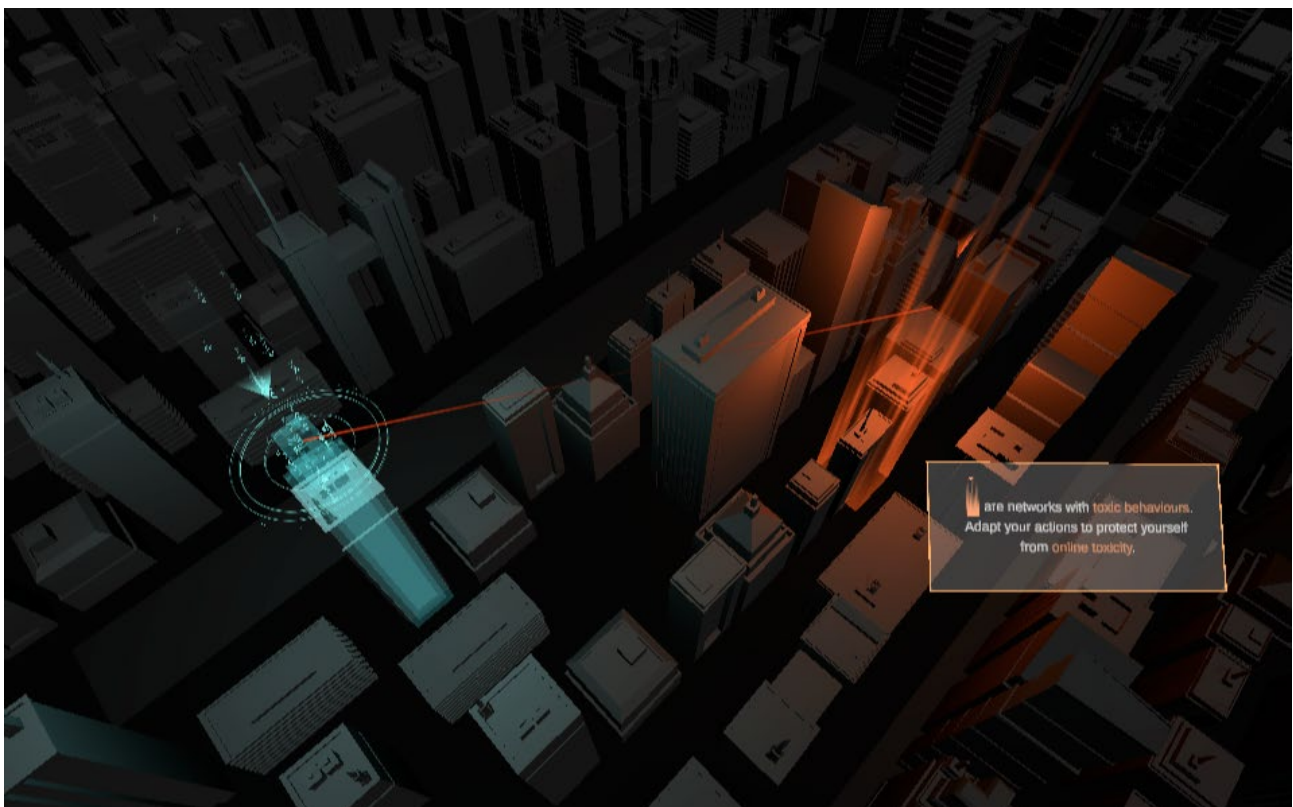
- Comment définiriez-vous un comportement toxique en ligne ?

Le médiateur, ou un volontaire notent au tableau les mots clés issus de cette discussion

15 minutes

Séance de jeu (15 mn)

- Présentation du jeu
- Constitution d'équipes de 2 ou 3 (l'idée est de jouer à plusieurs pour favoriser la discussion et la réflexion entre participants)



Social Threads

20 minutes

Brainstorming / débat

- Les participants partagent rapidement leurs expériences de jeu
- Le médiateur demande à chaque équipe d'écrire :
 1. Les meilleures tactiques pour gérer des comportements toxiques, selon elle
 2. Ce qu'il vaut mieux éviter de faire en cas d'exposition à de tels comportements
 3. Des idées pour créer une communauté en ligne sûre et bienveillante
- Les résultats de ces travaux sont partagés et discutés au sein du groupe
- Le médiateur (ou un participant) note les points sur lesquels le groupe

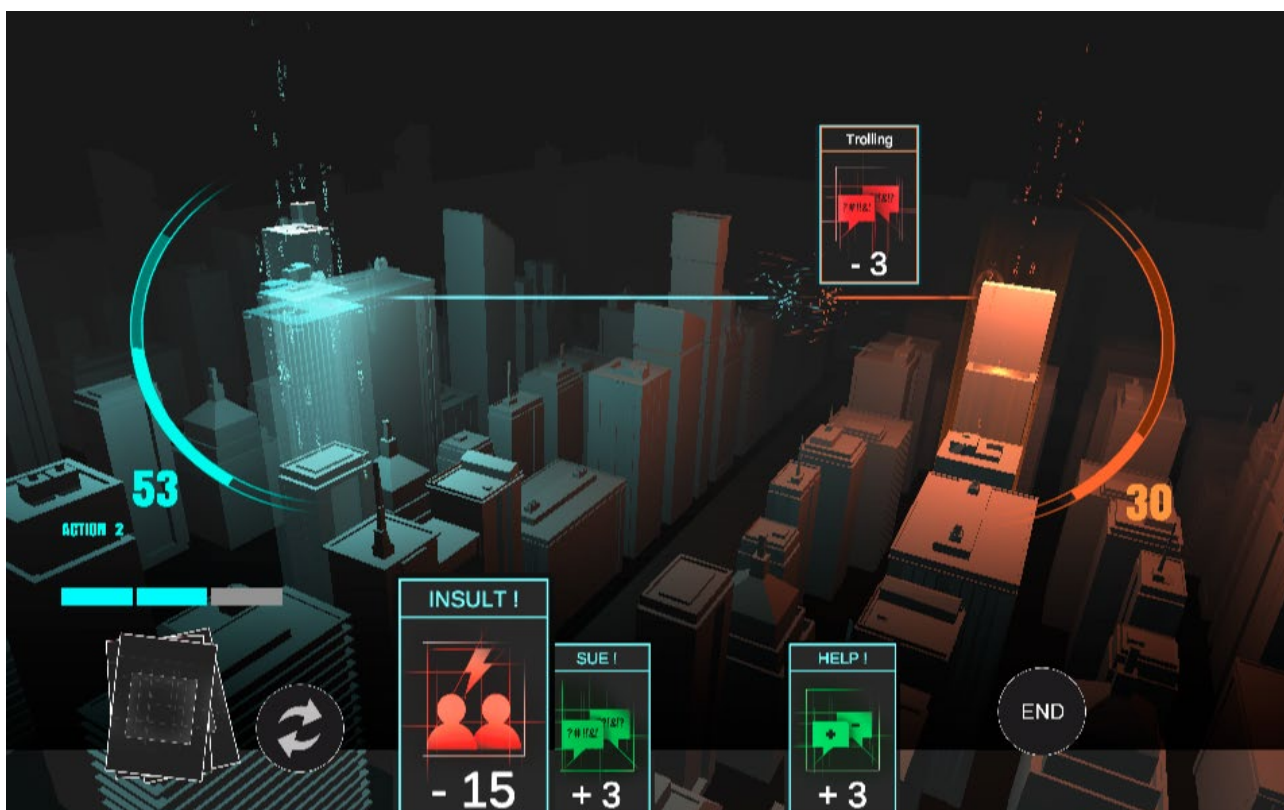
est d'accord, qui représentent la stratégie du groupe pour gérer les comportements toxiques

15 minutes

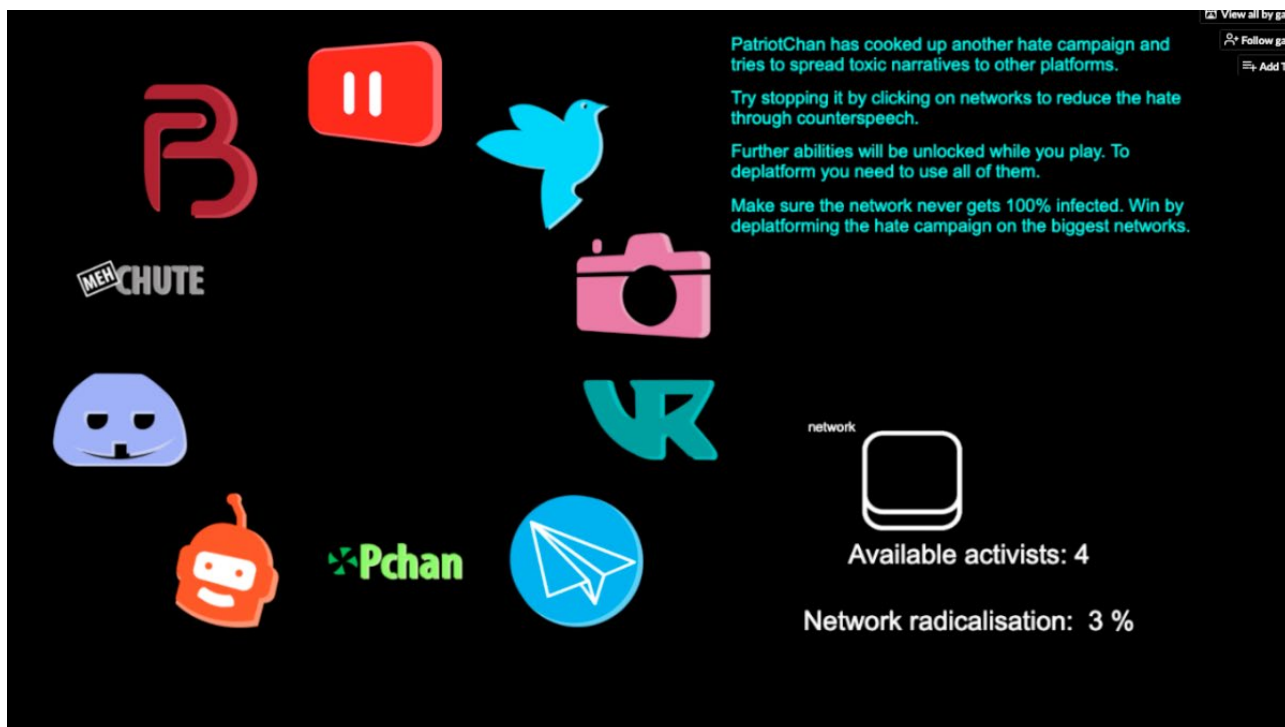
EN OPTION :

Communication / écriture collective

Rédaction collective de cette stratégie sous forme de posts que chaque participant pourra ensuite relayer sur les réseaux sociaux.



deplatforming



LE JEU EN BREF

Le jeu *deplatforming* – en anglais – permet d’aborder les concepts fondamentaux à l’œuvre derrière la diffusion des discours de haine en ligne. Il met en regard ces concepts avec les expériences personnelles des joueurs pour leur donner une idée des mécanismes qui régissent leurs interactions sur les réseaux sociaux.

GAME DESIGN

Le jeu a été conçu et développé par gameoverhate.eu, une initiative communautaire de jeu plus inclusive.

LIEN

Vous pouvez **jouer à ce jeu en ligne** (via un navigateur) ou le **télécharger pour les systèmes Android ou iOcs**.

Le jeu est disponible depuis ce lien : www.playyourrole.eu/deplatforming

INFORMATIONS CLES

Tags :

- Campagne de haine
 - Écosystème Internet
 - Auto-régulation des plateformes
 - Outils pour activistes
-

Durée : 90 minutes

Cible : 15+, utilisateur des réseaux sociaux, niveau anglais intermédiaire

Objectifs :

- Explorer l'écosystème Internet
 - Comprendre la dynamique des campagnes de haine en ligne et y réfléchir
 - S'approprier des outils et mécanismes permettant de lutter contre le discours de haine
 - Discuter d'approches cross-plateformes à ces problématiques
-

Equipements :

- Ordinateurs, tablettes, smartphones

DÉROULÉ DE L'ATELIER

25 minutes

Introduction

Brainstorming sur « l'anatomie d'une campagne de haine »

- Éléments déclencheurs
- Attaques personnelles
- Eux vs Nous
- Jugements / jugements de valeurs

Cet exercice a de grandes chances de faire émerger les récits problématiques que l'on rencontre dans les campagnes de haine. Des informations hors contexte ou mal interprétées sur des personnes qui sont décrites de manière très différentes dans différentes communautés qui ne se rendent souvent même pas compte des conséquences de ces campagnes sur la vie de leurs victimes.

25 minutes

Session de jeu

- Insistez pour que les participants regardent le tutoriel
- Notez ce qui énerve les joueurs (comportements sur les réseaux, ce que font les clics, comment déverrouiller certains éléments du jeu, comment gagner...)
- Soyez prêt à montrer comment gagner une partie au groupe :
 1. Cliquez sur networking jusqu'à ce que vous atteignez 7 activistes, tout en surveillant la campagne.
 2. Augmentez 4 fois le niveau de monitoring pour déverrouiller les cases à cocher des 5 plateformes que vous voulez mettre hors d'état de nuire.

3. Cliquez 3 fois sur les plateformes dont les cases sont cochées.
4. Assurez-vous que le niveau de radicalisation reste faible sur les plateformes.
5. Cliquez sur "deplatforming" pour retirer des plateformes du réseau de radicalisation.
6. Lorsque les 5 plateformes ont toutes été « déplatformées », vous avez gagné.

Trouvez des instructions vidéo sur la façon de jouer le jeu dans la section *Pour aller plus loin*.

15 minutes

Debriefing, glossaire et reality check

- Crowdsourcez des définitions pour les termes ci-dessous.
- Donnez des explications lorsque nécessaire.
- Vérifiez avec les participants s'ils sont familiers avec ces termes, connaissent les usages. Demandez ou donnez des exemples.

25 minutes

Meilleures réponses

- Travail en petits groupes.
- Chaque groupe rédige des conseils sur les grandes lignes qu'il souhaiterait voir adopter par les plateformes pour lutter contre le discours de haine.
- Débattre des différentes idées, parfois contradictoires, qui émergent.

POUR ALLER PLUS LOIN

Ressources en anglais :

- Comment jouer au jeu *deplatforming*, (avec sous-titres anglais et allemand) : youtu.be/Xpk-O7ewDC4
- Report LIENed in the game about the positive effects of deplatforming : www.idz-jena.de/fileadmin//user_upload/Hate_not_found/IDZ_Research_Report_Hate_not_Found.pdf
- Example of network of alt-right influencers : datasociety.net/wp-content/uploads/2018/09/DS_Alternative_Influence.pdf
- Example of the media platforms and networks of far right groups in Germany : www.isdglobal.org/wp-content/uploads/2020/02/ISD-The-Online-Ecosystem-of-the-German-Far-Right-English-Draft-11.pdf

Modèle de glossaire

Cartes à imprimer pour les participants.

DEPLATFORMING

Définition :

Le terme anglais de deplatforming réfère au fait de retirer des chaînes illicites des plateformes de réseaux sociaux. Le deplatforming fait partie des stratégies employées pour stopper les campagnes de haine en ligne. Dans ce cas, c'est en général un cluster entier de chaînes relayant de façon particulièrement soutenue la campagne qui est supprimé.

MONITORING

Définition :

C'est le fait de suivre et d'enregistrer des informations ou les actions de certaines communautés. Le monitoring est utilisé par de nombreuses applications et est particulièrement important dans la lutte contre la radicalisation.

BANNISSEMENT

Définition :

Suite à un signalement, les réseaux sociaux peuvent décider de geler le compte d'un utilisateur qui ne respecte pas ses CGU, ceci de façon permanente ou temporaire. Le bannissement peut coûter cher aux personnes qui monétisent leurs chaînes.

MONITORING

Exemple :

Les sites de debunking sont de plus en plus pertinents grâce au monitoring qui permet de contextualiser les informations.

BANNISSEMENT

Exemple :

La chaîne d'Alex Jones « Info wars » a été bannie de YouTube en 2018 pour incitation à la violence et désinformation.

DEPLATFORMING

Exemple :

Suite à l'attaque du Capitole à Washington par des membres de la communauté conspirationniste Qanon au début de 2021, la plupart des plateformes ont supprimé les chaînes Qanon. En outre le terme « Qanon » a été supprimé des moteurs de recherche et ce tag est interdit. Cette action concertée des GAFAM a rendu beaucoup plus difficile le recrutement de nouveaux membres et le financement des actions de Qanon. Mais a eu comme effet rebond de pousser la communauté vers le Dark Web et les réseaux sociaux cryptés comme Telegram.

CONTRE-DISOURS

Définition :

Il consiste à présenter des récits et arguments alternatifs au discours de haine pour remettre en question ses auteurs et soutenir ses victimes.

DISCOURS DE HAINE

Définition :

Le terme recouvre toutes formes d'expression attaquant une personne ou un groupe de personnes et/ou incitant à la violence envers ces personnes sur la base de discrimination.

DEMONÉTISATION

Définition :

Une chaîne ou un contenu démonétisés ne peuvent plus recevoir d'argent de la plateforme qui l'héberge. La démonétisation rend impossible l'accès à des revenus publicitaires, aux dons et tout autre forme de financement sur la plateforme

SIGNALEMENT

Définition :

C'est une fonctionnalité présente sur tous les réseaux sociaux, qui permet comme son nom l'indique de signaler des comptes ou des messages problématiques aux plateformes.

DISCOURS DE HAINE

Exemple :

Révisionnisme, soutien à des groupes terroristes, menace de mort en raison de l'orientation sexuelle ou de l'origine du personne...

CONTRE-DISCOURS

Exemple :

Dans une discussion entre trolls qui tourne à la discrimination, un contre-discours possible pourrait mêler des messages de soutien envers la victime et d'autres qui montreraient la tactique employée par les trolls.

SIGNALEMENT

Exemple :

Sur YouTube la fonctionnalité se trouve sous les vidéos ou à côté des commentaires et est indiquée par « ... ».

DEMONÉTISATION

Exemple :

Le créateur Logan Paul a été démonétisé temporairement par Youtube en 2018 après avoir publié une vidéo montrant un suicide.