

Fiche Action collective

Sensibiliser les jeunes aux risques de radicalisation à travers un jeu de rôle



Objectifs



- **Sensibiliser** les jeunes aux mécanismes de radicalisation
- **Développer** l'esprit critique des jeunes et l'éducation aux médias
- **Favoriser** l'expression libre et le débat citoyen
- **Co-construire** une charte commune

Publics visés



Ce type d'atelier s'adresse en particulier à **tou-te-s les jeunes exposé-e-s à des discours polarisants sur internet**, mais c'est un moment convivial ouvert à tou-te-s.

Contenu et déroulement



1ère phase

1 mois avant
l'action

- **Communiquer** sur la soirée à l'aide d'affiches et sur le groupe WhatsApp de la résidence
- **Sélectionner les supports** pédagogiques de l'atelier (vidéos de décryptage, jeu de cartes...)



- [Le centre pour l'éducation aux médias et à l'information](#)
- [Fakeoff](#)

2ème phase

Le jour de l'atelier

- **Accueil** des participant-e-s
- **Brise-glace** : « J'ai déjà/Je n'ai jamais » inspiré de Fakeoff

Vous pouvez placer dans la pièce une chaise de moins que le nombre de participant-e-s. Une personne se retrouve toujours debout au centre. Elle donne une information sur elle relative aux médias et aux réseaux sociaux : "J'ai déjà..." ou "Je n'ai jamais...". Les personnes qui sont dans le même cas se lèvent pour changer de place. Il·elle·s ne peuvent pas s'asseoir sur les sièges à côté d'eux·elles. La personne qui se retrouve sans place prend à son tour la parole et ainsi de suite.

- **Présentation du jeu de rôle**

Contexte

Lors de sa venue en France, un influenceur américain connu pour ses propos masculinistes et racistes et proche du mouvement suprémaciste blanc connu sous le nom de « Clavicule » partage son quotidien en filmant des interactions avec des femmes qui le recalc. Ses vidéos deviennent vite virales et engendre des vagues de haine misogynes, masculinistes et racistes sur les réseaux sociaux.

Mission

Vous êtes un comité éditorial d'un média indépendant, et vous souhaitez aborder le sujet. Vous devez répondre à une **série de questions** : comment traitent-il-elle-s l'information ? Quel angle éditorial choisissent-il-elle-s pour informer sans amplifier la haine ? Qui parle ? Dans quel but ? Quelle émotion est ciblée ? afin d'identifier les pièges de la manipulation.

Vous pouvez attribuer des rôles à chaque participant·e afin de couvrir tous les aspects d'un comité éditorial. Vous trouverez les cartes de rôles ci-joint.

- **Echange et co-construction d'une charte** : Prendre le temps de demander aux jeunes comment il-elle-s se sentent et surtout de les interroger sur les bons réflexes numériques à avoir afin de créer un mini-chartre tou·te-s ensemble (croiser les sources, ne pas donner de la visibilité aux contenus provocateurs et haineux...)
- **Visionnage** d'une courte vidéo afin d'apporter des réponses concrètes et parler des notions d'emprise et de radicalisation
- **Conclure** en distribuant de livrets d'information ou de fiches contact contenant les numéros d'écoute et d'orientation



- [Des vidéos sur l'emprise numérique - Lumni](#)

Moyens



Matériels, Humains...

- Une **salle spacieuse** pour permettre aux jeunes de se déplacer
- Un **goûter convivial** pour instaurer un cadre informel et bienveillant
- **Supports de communication** pour promouvoir l'atelier (affiches, QR code...)
- 1 **intervenant·e socio-éducatif·ve**, le **CVS**, 1 **intervenant·e extérieur·e**
- **Matériel** : vidéoprojecteur, feutres et paperboard...



**Rédacteur·rice en
chef·fe**

Garantit la déontologie

**Journaliste
d'Investigation**

Vérifie les sources

Community Manager

Gère la modération

**Médiateur·rice des
Publics**

Pose la question du sens