

## **Smart for Democracy and Diversity**

### **Outils éducatifs en ligne pour la sensibilisation au discours d'incitation à la haine et à la discrimination**

#### ***Introduction***

En ce début de XXI<sup>e</sup> siècle, l'Europe est toujours confrontée à des problèmes de discrimination et de racisme. Bien que le continent abrite autant de personnes différentes, de toutes les couleurs de peau, orientations sexuelles, identités de genre, nationalités et origines ethniques, tout le monde ne jouit pas des mêmes chances et, surtout, tout le monde n'est pas traité de la même manière. Selon le Bureau des institutions démocratiques et des droits de l'homme de l'Organisation pour la sécurité et la coopération en Europe, en 2019, 7 278 attaques de crimes de haine ont été signalées dans l'UE, dont près de la moitié (3 026) étaient liées au racisme et à la xénophobie. Comme la plupart de ces attaques ne sont pas arrivées à des personnes célèbres, la plupart d'entre elles n'ont pas fait la une des grands médias européens. Elles n'ont même pas fait les gros titres des médias locaux. En fait, les chiffres ci-dessus sont trompeurs, car la plupart des agressions motivées par la haine ne parviennent même pas aux autorités pour être comptabilisées dans les statistiques, car elles ne sont jamais signalées. Cependant, elles ont lieu et constituent un événement quotidien pour des milliers d'habitants de l'Europe.

#### ***Approche du projet***

En 2020, le coordinateur ISIS Sozialforschung (Francfort, Allemagne) a lancé le projet SDD. Smart for Democracy and Diversity, un projet Erasmus+ dans le domaine de l'éducation des adultes, partenariats stratégiques. Les partenaires sont : AGE Platform Europe (Bruxelles, Belgique), AFEdeMy, Academy on age-friendly environments in Europe BV (Gouda, Pays-Bas), Bildungsstätte Anne Frank (Francfort, Allemagne), Charles University (Prague, République tchèque), Lunaria (Rome, Italie) et SHINE 2Europe (Coimbra, Portugal). Les résultats du projet SDD reposent sur quatre piliers :

- Un compendium sur l'expérience du discours de haine
- Un jeu éducatif en ligne
- Une méthodologie des ateliers et de l'auto-apprentissage
- Des recommandations politiques

#### ***Compendium sur l'expérience du discours de haine***

Les législations européennes et nationales utilisent deux approches principales pour définir et poursuivre le discours et le crime de haine. L'une se concentre sur les personnes concernées et fait donc la distinction entre des termes tels que "intimidation" (visant des individus) ou "discrimination" (visant des groupes). En revanche, l'autre approche se fonde sur le contenu du discours lui-même (incitation à la violence ou à la haine). Par conséquent, dans la plupart des cas, le discours et le crime de haine sont définis par la combinaison des deux, c'est-à-dire par l'identité de la victime (l'origine ethnique, le sexe, etc. étant la raison à la base de la haine) et par ce qui est dit/fait (incitation ou actes de violence).

Dans le débat plus large des experts et des médias, le discours et le crime de haine sont souvent définis ou perçus différemment en fonction du contexte dans lequel ils se produisent. Alors que dans certains cas, le discours de haine est principalement associé au discours en ligne, dans d'autres cas, il s'agit de discours racistes et discriminatoires dans des environnements hors ligne. Les différents termes utilisés par les experts et les autorités nationales et locales, tels que discours de haine, crime de haine verbal, haine en ligne, cyberintimidation, etc. entraînent des différences de terminologie qui prêtent à

confusion et masquent en fin de compte le cœur du problème : le fait que, quels que soient les mots que nous utilisons pour le décrire, le phénomène lui-même se manifeste tous les jours, à la fois en ligne et hors ligne, verbalement et non verbalement. C'est pourquoi nous considérons que le point de vue des personnes victimes de discours et de crimes de haine est l'aspect le plus important du débat sur les définitions. Pourtant, leur voix est le plus souvent absente de ce débat. Pour le Compendium, nous avons interrogé 40 victimes et experts et consulté la littérature et les ressources en ligne.

Dans le recueil, nous tenons compte de toutes les catégories susmentionnées, c'est-à-dire des personnes visées (applicabilité des critères d'identité de groupe), de la manière dont elles sont visées (contenu) et du lieu où elles sont visées (contextes). Cependant, nous les complétons en considérant l'impact de ces actes sur les personnes qui en sont victimes. De ce point de vue, par exemple, faire une distinction entre les contextes en ligne et hors ligne n'a pas de sens car les commentaires haineux fréquents en ligne auront un impact sur le comportement hors ligne de la cible, c'est-à-dire lorsqu'elle quitte son domicile, comment elle se déplace dans une ville, comment elle est vigilante dans les lieux publics, etc. En outre, une personne peut également être affectée différemment dans différents contextes en fonction d'un rôle particulier : une personne peut être attaquée en raison de sa religion, de son appartenance ethnique ou de son sexe, ou parce qu'elle ne correspond pas aux normes de beauté d'une société donnée. Une circonstance n'est généralement pas séparable de l'autre, c'est pourquoi la deuxième perspective importante que nous utilisons ici est la perspective intersectionnelle.

Le compendium SDD est basé sur six rapports nationaux des pays partenaires du projet. Il raconte l'histoire de personnes victimes de discrimination, avec des explications détaillées sur les groupes cibles, l'intersectionnalité, les contextes où et quand, et le discours de haine en ligne et hors ligne.

Le recueil se concentre également sur les réponses et les stratégies d'adaptation. Les réponses immédiates varient considérablement en fonction du contexte, de la situation spécifique, de la situation personnelle et des sentiments des personnes touchées par la discrimination. La plupart des personnes victimes de discours de haine décrivent ses effets immédiats de la même manière : colère, stress et tristesse. Beaucoup de nos répondants ne mentionnent pas la peur mais plutôt l'impuissance qui, à long terme, peut conduire à des changements de comportement. Typiquement, leur volonté d'expliquer certaines des circonstances dans lesquelles elles sont victimes d'attaques peut diminuer, ce qui signifie qu'elles se replient progressivement sur elles-mêmes.

Enfin, le compendium se concentre sur les interventions et le soutien des spectateurs et des institutions, tels que les autorités locales, la police et les tribunaux, ainsi que les acteurs de la société civile. L'un des résultats les plus frappants de la recherche et des entretiens est la tragédie de la non-intervention : "Le pire, c'est le silence lorsqu'ils détournent le regard. C'est aussi ce qui fait le moment et la différence. La victime se rend compte qu'elle est en fait très seule".

Pour en savoir plus :

[https://sdd-game.eu/wp-content/uploads/2023/06/SDD\\_Compndium\\_FR\\_with\\_license.pdf](https://sdd-game.eu/wp-content/uploads/2023/06/SDD_Compndium_FR_with_license.pdf)

### ***Jeu en ligne SDD***

Qui a l'intention de voler le célèbre tableau du musée ? C'est la question à laquelle le joueur doit répondre au cours du jeu et qui sert de trame au jeu d'apprentissage. Le jeu fait le lien entre l'histoire cadre et l'exploration du thème du racisme et de la discrimination. Le jeu commence par la présentation de Mme Libeau, la directrice du musée. Elle engage le joueur en tant que détective et lui offre la compagnie de Nuseyba, le soutien et l'acolyte du joueur. Pendant le mode Plein Jeu, le joueur et

Nuseyba rencontrent plusieurs personnes dans la rue et dans les bâtiments environnants. Tout en discutant avec eux, le joueur et Nuseyba essaient de comprendre ce qui se passe et qui est derrière le vol. Pendant ce temps, le joueur et Nuseyba sont confrontés à différentes formes de racisme et de discrimination. En fonction des réponses données par le joueur, ce dernier reçoit un retour d'information et des informations générales sur les caractéristiques, les traits et les contextes du racisme et de la discrimination.

Le jeu en ligne peut être joué en mode complet, en mode d'auto-apprentissage et en mode atelier. Dans les modes auto-apprentissage et atelier, les joueurs peuvent choisir d'en apprendre davantage sur le sexisme, le racisme, la queerphobie ou la transphobie, l'antisémitisme, le racisme antimusulman et le racisme anti-Roms. <https://sdd-game.eu/game/>

### ***Mode SDD Game Trainer***

Un mode SDD Game Trainer distinct est disponible pour les formateurs, les enseignants ou les entraîneurs. [https://sdd-game.eu/fr/workshop-fr/#Learning\\_materials](https://sdd-game.eu/fr/workshop-fr/#Learning_materials). Sur cette page, l'utilisateur peut trouver du matériel d'apprentissage (Compendium et Manuel du formateur), choisir des thèmes d'apprentissage et générer des codes pour utiliser le jeu dans le cadre d'un atelier.

### ***SDD Auto-apprentissage***

Dans cette section ([https://sdd-game.eu/fr/workshop-fr/#Learning\\_materials](https://sdd-game.eu/fr/workshop-fr/#Learning_materials)), les individus peuvent répondre à des questions d'auto-réflexion et de compréhension du sujet de la discrimination.

Plus d'informations :

Jesper Schulze : [schulze@isis-sozialforschung.de](mailto:schulze@isis-sozialforschung.de)