

AGI(S)!

DOSSIER PÉDAGOGIQUE 2021



equal.brussels 
gelijke kansen | égalité des chances

INTRODUCTION

Cet outil pédagogique a pour vocation d'accompagner les animateurs et éducateurs travaillant dans les services jeunesse à mettre en place des activités et animations autour de la thématique des violences faites aux femmes.

Cet outil pédagogique comprend différentes activités, débats, quizz et jeux.

Ces activités permettent d'aborder avec les jeunes différentes thématiques : les inégalité de genres, de stéréotypes de genre et les violences envers les femmes.

Ces animations ont été imaginés pour un public de jeunes âgés entre 11 et 14 ans.

Ces animations ont été proposées lors des stages d'animation jeux vidéo Agi(s) ! organisés par l'ASBL Arts&Publics en 2021.

Cet outil a été développé en collaboration avec le planning familial des Femmes prévoyantes socialistes de Tubize.



TABLE DES MATIÈRES

ABORDER LA THÉMATIQUE DES VIOLENCES FAITES AUX FEMMES

- A. LES FEMMES INSPIRANTES
- B. LA LIGNE BLANCHE DES STÉRÉOTYPES
- C. LA REPRÉSENTATION DES VIOLENCES FAITES AUX FEMMES DANS LES MÉDIAS
- D. PROCESSUS DE DOMINATION DANS LE CADRE DES VIOLENCES CONJUGALES
- E. PISTES : SORTIR DES VIOLENCES FAITES AUX FEMMES

ABORDER LA THÉMATIQUE DES VIOLENCES FAITES AUX FEMMES DANS LES JEUX VIDÉO

- A. LES STÉRÉOTYPES DE GENRES DANS LES JEUX VIDÉO
- B. LA PLACE DES FEMMES DANS LES JEUX VIDÉO
- C. DES JEUX VIDÉO INSPIRANTS

RESSOURCES UTILES

ANIMATION - LES VIOLENCES FAITES AUX FEMMES



photoeffets

1. LES FEMMES INSPIRANTES

Cette activité a pour vocation de faire découvrir aux jeunes le parcours de femmes qui ont inspiré l'histoire. L'animation permet également d'introduire les notions de violences genrées. A travers le parcours de ces femmes inspirantes, les jeunes vont être questionnés sur les différentes formes de violences que celles-ci ont rencontré au cours de leur vie.

Matériel : le livre « J'aimerais te parler d'elle » de Sophie Carquain

Déroulé de l'activité : Avant l'activité, l'animateur-trice devra imprimer différents profils de femmes inspirantes issus du bouquin. Ensuite, iel repartira les fiches sur la table. Les jeunes auront ensuite quelques minutes pour parcourir ces fiches et en choisir une qui le touche particulièrement. Chaque jeune devra ensuite expliquer au reste du groupe le parcours et l'histoire de la femme inspirante choisie. Pour finir, l'animateur-trice demandera aux jeunes d'expliquer si la femme inspirante a été confrontée à des injustices et/ ou des violences au cours de sa vie. Et si oui, à quels types de violences.

Cette première activité permet d'introduire les notions de violences genrées. (définition voir le dossier "violences basées sur le genre", le Monde selon les Femmes p 9-16). Elle permet également de faire le lien avec les différents types de violences que les femmes peuvent rencontrer.

Remarque : Cette animation requiert une attention particulière de la part des jeunes. Elle demande une concentration à la lecture de la part de ceux-ci. Elle convient davantage à un public de 13 et +

Durée : 30 - 45 minutes

2. LA LIGNE BLANCHE DES STÉRÉOTYPES

Cette activité a pour objectif de comprendre l'impact de l'éducation sur la construction de l'identité des filles et des garçons et identifier l'impact des normes de sexe sur leurs choix.

Déroulé de l'activité : Les jeunes doivent se positionner spatialement en fonction de leur accord ou désaccord par rapport à un stéréotype de sexe ou des idées reçues. L'animateur-trice rediscute ensuite les positions des élèves (ok / pas ok avec l'idée reçue) et lance le débat avec l'ensemble du groupe : Pourquoi êtes vous d'accord ou non avec cette croyance ? Quelles sont les conséquences d'une telle croyance ? Chaque affirmation permet le débat. Par exemple, la phrase « les hommes paient toujours le resto » permet de débattre du fait que les femmes n'ont pu disposer librement de leur argent (sans l'autorisation du mari pour ouvrir un compte bancaire) qu'en 1976.

Exemple de phrase : Les garçons sont plus violents que les filles, A l'école les garçons réussissent mieux en mathématique que les filles, Les filles savent mieux repasser que les garçons, Dans une relation amoureuse, les garçons font le premier pas, Après l'adolescence, les filles partent plus tôt de la maison familiale que les garçons, Une fille a peur de parler en public, Les filles sont plus sérieuses que les garçons pour faire leurs devoirs scolaires, C'est normal que ce soit toujours l'homme qui paie le resto

Remarque : Cette activité dynamique a très bien fonctionné lors de projet Agi (s). Elle a permis aux jeunes d'ouvrir le débat sur la notion de stéréotypes de genre.

Durée : 30 min.

3. LA REPRÉSENTATION DES VIOLENCES FAITES AUX FEMMES DANS LES MÉDIAS

Cette activité a pour objectif de permettre aux jeunes de trouver des sources de médias en lien avec les violences faites aux femmes. Cela permet de montrer aux jeunes que les violences faites aux femmes sont partout autour de nous même si nous n'y faisons pas toujours attention. (Les différents types de violences - voir le dossier "violences basées sur le genre", le Monde selon les Femmes p 9-16).

Déroulé de l'activité : Avec l'aide d'une tablette, téléphone, ordinateur, chaque jeune devra trouver un média en lien avec une violence faite aux femmes. Cela peut être un article, une pub, une musique, une vidéo,... Lorsque tout le groupe aura trouvé sa source, l'animateur-trice demandera à chacun de présenter son choix et en quoi celui-ci fait le lien avec les violences. L'animateur-trice demandera ensuite d'expliquer à quels types de violences le média correspond (violence verbale, psychologique, physique, ...)

Matériel : téléphone, ordinateur, .. avec une connexion internet.

Remarque : cette activité a très bien fonctionné lors des ateliers Agis(s). L'activité correspond plus pour des jeunes de 13 et +. N'hésitez pas à venir avec des sources d'inspiration pour donner des exemples aux jeunes.

Durée : 45 minutes

4. PROCESSUS DE DOMINATION DANS LE CADRE DES VIOLENCES CONJUGALES

Cette activité a pour objectif d'introduire les notions de violences conjugales et des processus de domination dans un couple.

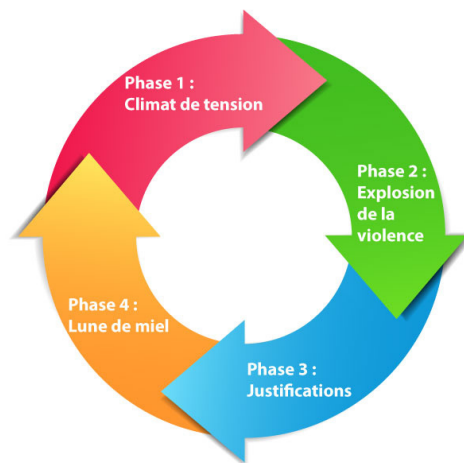
Matériel :

- vidéo <https://www.youtube.com/watch?v=p-uwLHwMCpo&t=557s>
- Définition violences conjugales : <https://www.ecouteviolencesconjugales.be/pourquoi-appeler/professionnel/definition/>

Déroulé de l'atelier : visionnage de la vidéo Amour2.0 – Amour toxic avec le groupe. A la suite de ce visionnage, les jeunes devront tour à tour expliquer ce qu'ils ont compris de la vidéo et en quoi celle-ci fait référence à une relation toxique. L'animateur-trice expliquera ensuite aux jeunes le cycle des violences conjugales et les conséquence des dominations dans une relation (voir définition sur le lien "écoute violences conjugales - qu'est ce que la violences conjugales?")

Remarque : Cette activité permet d'ouvrir le débat sur les relations toxiques et de domination dans les couples dès l'adolescence. Nous avons pu constater lors des ateliers AGI(s) que des jeunes (principalement des filles) étaient déjà familier avec ce type de relation. Il est donc important de sensibiliser et d'expliquer en quoi ces relations toxiques entre dans un processus de violences conjugales dans un couple.

Durée : 40 minutes



5. COMMENT SORTIR DES VIOLENCES ?

Cette activité a pour but de déterminer avec les jeunes des pistes de solutions pour essayer de sortir de ces violences.

Déroulé : Cette animation se déroule sous la forme d'une discussion interactive. L'animatrice demandera tour à tour au jeunes de donner une piste de solution aux violences faites aux femmes. Petit à petit l'animateur-trice notera les différentes idées évoquées par les jeunes sur une grande feuille de papier afin de garder une trace écrite de cet échange.

Matériel : une grande feuille blanche, un feutre

Durée : 30 minutes

ANIMATION - LES VIOLENCES FAITES AUX FEMMES DANS LE MILIEU DU JEU VIDÉO



1. LES STÉRÉOTYPES DE GENRE DANS LES JEUX VIDÉO

Cette activité a pour but d'ouvrir le débat sur les stéréotypes de genres véhiculés dans les jeux vidéo.

Déroulé de l'activité : l'animatrice-teur débutera l'animation par demander aux jeunes comment sont représentées les femmes et les hommes dans les jeux vidéo selon eux. Iel distribuera ensuite à chaque jeune deux post-it. Les jeunes noteront sur chacun des post-it une caractéristique représentant les hommes et une représentant les femmes. Ensuite, les jeunes viendront tour à tour coller leurs deux post it au tableau. L'animateur-trice notera les caractéristiques liées aux physiques du personnage et celles liées au rôle du personnage dans le jeu. L'idée est de constater que les personnages masculins et féminins ne sont pas représentés de la même façon dans les jeux et que ceux-ci n'ont pas non plus la même importance. Pour illustrer cet échange, l'animateur-trice montera aux jeunes différentes vidéos (vois ci-dessous). La première montre le personnage Kratos du jeu vidéo God of war et la représentation de la masculinité qu'elle prône. La deuxième vidéo montre le personnage de Quiet du jeu Métal Solid Gear. Elle incarne un personnage espionne qui combat en bikini.

Matériel :

- God of war (2018)- personnage Kratos

<https://www.youtube.com/watch?v=G5a7RoHkW1s&t=118s>

- Métal Solid Gear (2015) – personnage Quiet

<https://www.youtube.com/watch?v=9iwS1-SpjyA>

Durée : 30 minutes

2. LA PLACE DES FEMMES DANS LE JEU VIDÉO : QUIZZ ET RÉFLEXION

Cette activité a pour objectif de mettre en lumière la place des femmes dans le milieu du jeu vidéo et l'invisibilisation dont celles-ci font face dans ce secteur.

Déroulé de l'activité : l'animatrice- teur débutera l'atelier par un quizz introductif sur la place des femmes dans le jeu vidéo (voir Power point). L'idée de ce quizz est d'informer les jeunes d'une manière ludique et interactive sur le manque de diversité et de parité dans le milieu du jeux vidéo:

- Combien de personnages sont des femmes dans les Jeux vidéo?
- Combien de personnages féminins sont les personnages principaux dans les jeux vidéo ?
- Combien de femmes travaillent dans le milieu du jeux vidéo?
- Combien de joueur-joueuses sont des femmes?
- Combien de joueuses subissent des formes d'harcèlement en ligne sur les plateformes de jeux ?

Les jeunes seront invités ensuite à donner leur avis sur ces chiffres. L'animatrice fera ensuite le lien entre invisibilisation des femmes et violences faites aux femmes dans le milieu du jeu vidéo. Les notions d'harcèlement et cyber harcèlement seront amenées dans la discussion (voir power point). Un exemple pour illustrer cet harcèlement est celle d'Anita Sarkeesias, une joueuse/ youtubeuse victime d'une campagne de harcèlement en ligne suite au lancement d'un projet visant à financer une série de vidéo sur la représentation des femmes dans le jeu vidéo.

Matériel :

- Power point Atelier Agi(s)
- vidéo Anita Sarkeesias : <https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q>
- exemple cyber harcèlement : <https://twitter.com/i/status/1262170393386852353>

Remarque : pour rendre le quizz plus ludique, il existe le site Kahoot qui permet la création de quizz personnalisé et interactif ! <http://kahoot.it>

Durée : 45 minutes

3. DES JEUX VIDÉO INSPIRANTS

Cette activité a pour objectif de présenter aux jeunes des exemples de jeux vidéo alternatifs et engagés qui permettent de sensibiliser aux thématiques des inégalités de genres et des violences faites aux femmes.

Déroulé : chaque jeune sera invité à découvrir les différents jeux vidéo de la liste sélectionnée ci-dessous. Les jeunes auront entre 10 et 15 minutes pour jouer à chaque jeu. Après ce laps de temps, l'animateur-trice demandera aux jeunes de répondre à différentes questions sous forme de tour de table :

- Quelle était la thématique abordée dans le jeu ?
- Comment le jeu veut sensibiliser à cette thématique ?
- Est-ce qu'il y arrive ?
- Est-ce que le jeu vidéo est un bon moyen pour sensibiliser à ces thématiques ?

Les jeux vidéo sont disponibles gratuitement sur navigateur, à l'exception du "A Comfortable Burden" disponible à 2,99 euros sur la plateforme Steam.

Matériel:

- Support informatique (téléphone ou ordinateur)
- Lien des jeux (voir page suivante)

Durée : 1h20

“L'une d'elles” – Navigateur

- o Point and click et jeu à choix mettant en scène différentes femmes à qui l'on attribue différentes caractéristiques
- o Thématique : violences faites aux femmes
- o Analyse : Le jeu est assez léger et les choix semblent insignifiants. Les femmes se développent sous les yeux du joueur qui suit leur évolution. Le jeu “s'effondre” à partir du moment où on découvre que l'une d'entre elles subit des violences domestiques. Le joueur ne remarque rien et pourtant, l'une d'entre elles souffre quotidiennement.
- o Lien : <https://www.liberation.fr/apps/2015/11/lunedelles/>

“Hair Nah” - Navigateur

- o Jeu où une jeune fille doit empêcher des curieux de toucher ses cheveux afro qui les intriguent tant
- o Thématique : inégalité de genres, racisme.
- o Analyse : Le jeu met en scène les difficultés du quotidien des femmes afro qui subissent les difficultés liées au genre/sexe et à l'origine
- o Lien : <https://hairnah.com/>

“Dykie Street” – Navigateur

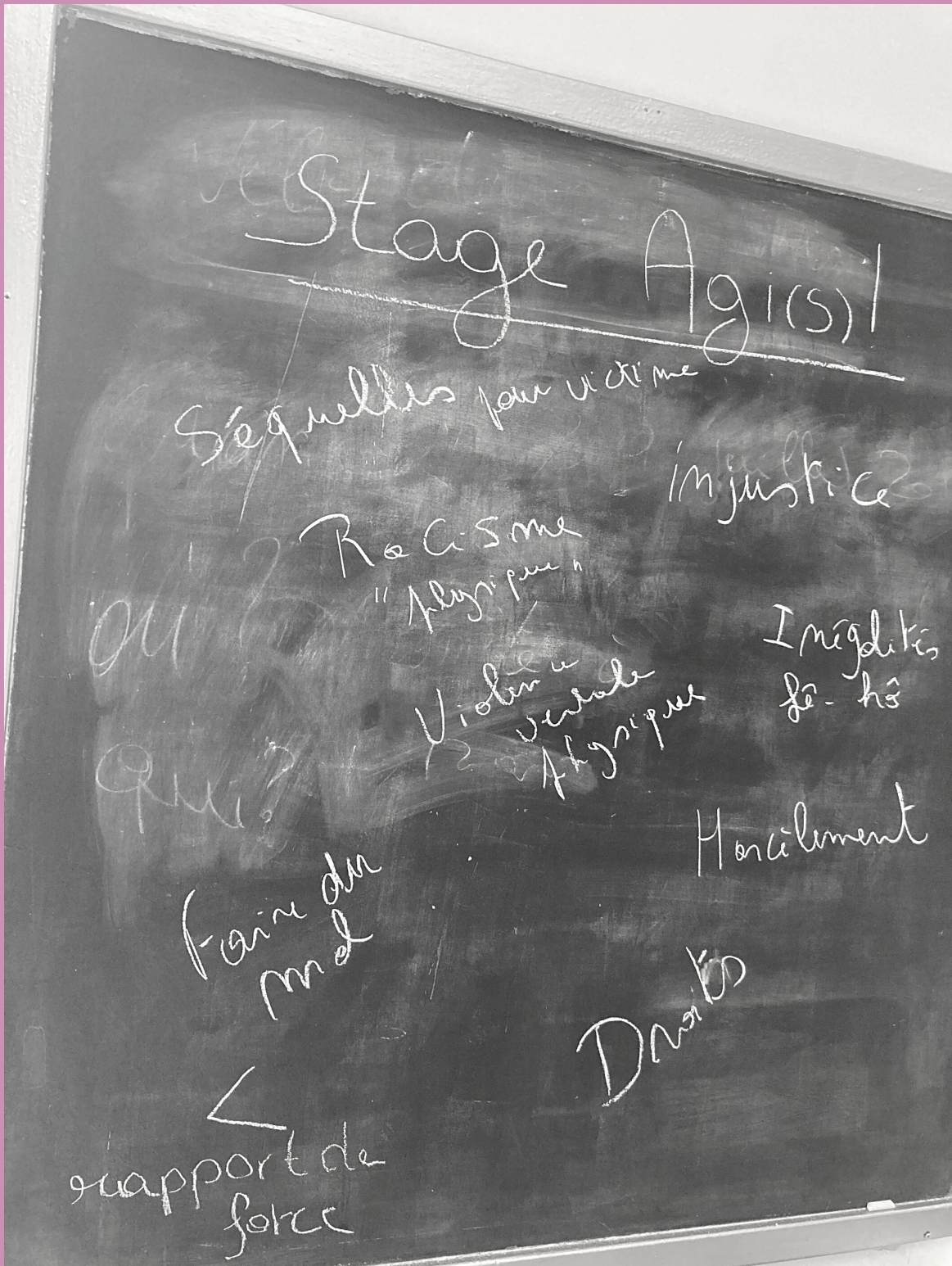
- o Synopsis : Jeu d'aventure où une jeune militante féministe doit effacer ou transformer les tags sexistes et homophobes de la rue et faire face à de l'harcèlement de rue dans sa quête.
- o Thématique : Harcèlement de rue
- o Lien : <https://www.lexaloffle.com/bbs/?uid=29295>

“A Comfortable Burden” – PC - payant (2,99€)

- o Synopsis : Découvrez la charge mentale en jouant avec ce couple de loutres qui s'occupe de sa maison et de sa famille dans sa vie quotidienne.
- o Analyse : jeu très apprécié par les jeunes pour son côté challengeant. Le stress et la difficulté des tâches qui s'accroissent représentent bien la charge mentale auxquelles les femmes sont souvent confrontées dans la vie quotidienne.

o Lien : https://store.steampowered.com/app/1432760/A_Comfortable_Burden/?l=french

RESSOURCES



1. Animation violences faites aux femmes

Le monde selon les femmes - Carrés genre - Violences - animation

<https://www.mondefemmes.org/produit/violences/>

Le monde selon les femmes - Dossier - les violences genrées

<https://www.mondefemmes.org/produit/violences-basees-sur-le-genre/>

Lutter contre les violences faites aux femmes

<https://www.fonction->

[publique.gouv.fr/files/files/carrieres_et_parcours_professionnel/egalite_des_chances/guide-violences-sexistes-et-sexuelles-Comprendre-et-Agir.pdf](https://www.fonction-publique.gouv.fr/files/files/carrieres_et_parcours_professionnel/egalite_des_chances/guide-violences-sexistes-et-sexuelles-Comprendre-et-Agir.pdf)

Rapport : l'impact du COVID-19 sur les inégalités entre les femmes et les hommes à Bruxelles (Equal Brussel), P40 - violences

2. Animation- violences faites aux femmes dans les jeux vidéo

CVFE - dossier - Violences sexistes dans les jeux vidéo en ligne multi-joueurs

<https://www.cvfe.be/publications/analyses/106-violences-sexistes-dans-les-jeux-video-en-ligne-multi-joueurs>

La place des femmes dans les jeux vidéo : inégalités de genre et sexisme

<http://www.revue-democratie.be/index.php?>

[option=com_content&view=article&id=1408:la-place-des-femmes-dans-les-jeux-video-inegalites-de-genre-et-sexisme&catid=9&Itemid=134](http://www.revue-democratie.be/index.php?option=com_content&view=article&id=1408:la-place-des-femmes-dans-les-jeux-video-inegalites-de-genre-et-sexisme&catid=9&Itemid=134)

Fait-il bon être une femme dans l'univers du jeu vidéo ?

<https://www.marieclaire.fr/,fait-il-bon-etre-une-femme-dans-l-univers-du-jeu-video,783472.asp>

Les femmes dans le secteur du jeu vidéo dénoncent le sexisme et le harcèlement dont elles sont victimes

<https://www.developpez.com/actu/306660/Les-femmes-dans-le-secteur-du-jeu-video-denoncent-le-sexisme-et-le-harcelement-dont-elles-sont-victimes-plusieurs-d-entre-elles-partagent-leurs-experiences-sur-les-reseaux-sociaux/>

Anita Sarkeesian - TED TALK 2012

<https://www.youtube.com/watch?v=GZAxwsg9J9Q>

