

Ressource EN VEDETTE

Jeux en ligne, préjudices en ligne : stratégies de soutien pour renforcer la résilience

22 septembre 2026 | 14 h à 15 h 30 (HE)

Comprend le lancement d'un nouveau programme de formation en ligne, en partenariat avec le Christchurch Call Foundation.



Western  Centre for Research & Education on
Violence Against Women & Children
LEARNING NETWORK

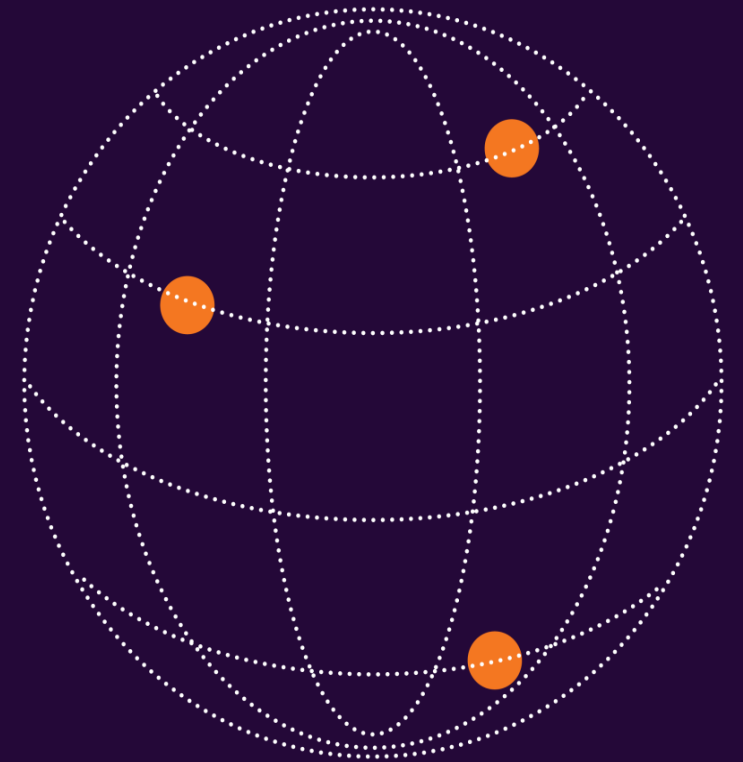

Neighbours, Friends & Families

Jeu en ligne, préjudices en ligne : stratégies de soutien pour le renforcement de la résilience

Septembre 2026

Emily Thompson, conseillère stratégique principale, Christchurch Call Foundation

Dre Elizabeth Newbury, consultante, Christchurch Call Foundation



Le 15 mars 2019, un terroriste a attaqué deux mosquées à Christchurch, en Nouvelle-Zélande, faisant 51 morts et 50 blessés.

L'horrible attentat a été diffusé en direct par le terroriste pendant 17 minutes et s'est rapidement propagé en ligne.

Christchurch Call Foundation (l'Appel de Christchurch) a été créé en réponse à cette attaque.

Des gouvernements et des plateformes technologiques se sont réunis et ont pris un engagement mondial visant à éliminer le contenu terroriste et extrémiste violent en ligne tout en protégeant les droits fondamentaux.

Christchurch Call Foundation

Nous transformons Christchurch Call Foundation (CCF) en une action multipartite coordonnée, en collaborant avec les gouvernements, les plateformes, les organisations partenaires de CCF et notre réseau consultatif afin d'empêcher la propagation en ligne de contenu terroriste et extrémiste violent, tout en respectant les droits de la personne et un internet libre, ouvert et sûr.

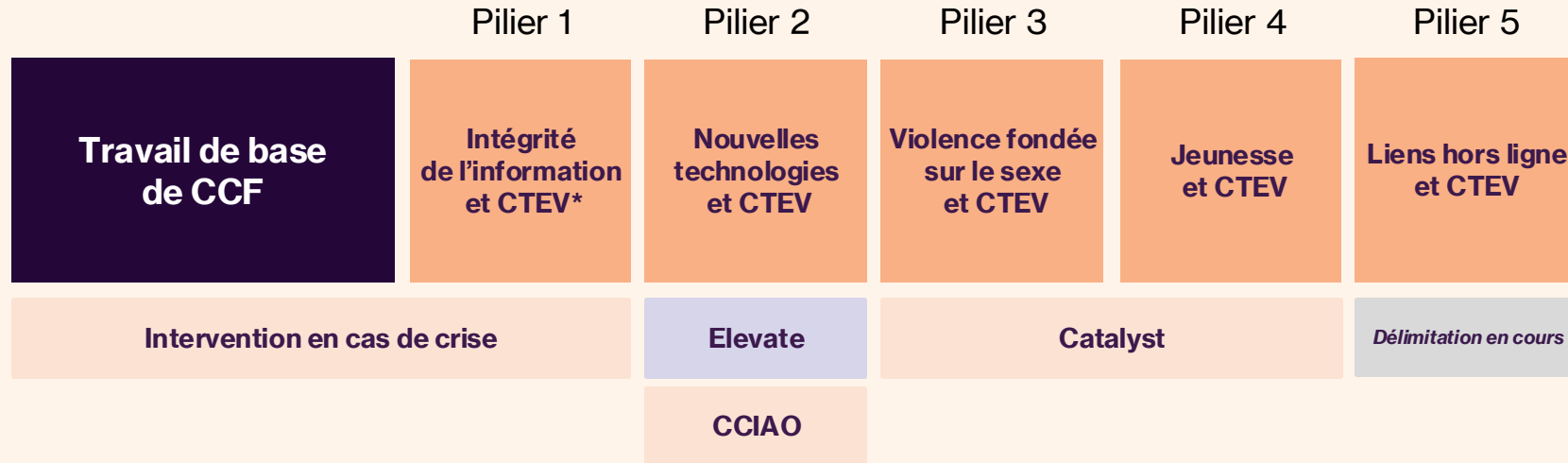
- Les travaux de Christchurch Call Foundation sont guidés par les 25 engagements de CCF, ainsi que par les orientations fournies par les leaders de la communauté de CCF.
- La communauté de CCF comprend : les gouvernements et les fournisseurs de services en ligne qui la soutiennent, les organisations partenaires de CCF qui appuient les objectifs et contribuent à leur mise en œuvre; ainsi que le Christchurch Call Advisory Network (CCAN) (Réseau consultatif de l'Appel de Christchurch), par l'intermédiaire duquel la société civile, le monde universitaire et la communauté technique fournissent des avis spécialisés.



Lors des Sommets des dirigeants de Christchurch Call en 2022 et 2023, cinq sujets de préoccupation ont été relevés comme nécessitant des travaux supplémentaires, notamment :

- La misogynie et la violence fondée sur le sexe (VFS) comme vecteurs de radicalisation**
- Le fait de comprendre comment les jeunes peuvent se radicaliser au moyen d'expériences en ligne**

Nos programmes : solutions intégrées



Protocole d'intervention en cas de crise

Le réseau à activation rapide de Christchurch Call Foundation (CCF), qui coordonne les gouvernements et les plateformes technologiques afin de réagir rapidement à la propagation de contenu terroriste et extrémiste violent (CTEV) pendant et après les attaques.

Initiative sur les résultats algorithmiques de Christchurch Call (CCIAO)

La CCIAO s'attaque au défi systémique découlant de la façon dont les systèmes de recommandation, le classement des contenus et la conception des plateformes peuvent accélérer la radicalisation.

Elevate

Axé sur deux défis dans les secteurs des technologies émergentes : comment prévenir l'utilisation de nouvelles technologies par des terroristes et des extrémistes violents, et comment soutenir les plateformes de plus petite taille, au moyen d'outils de sécurité à code source libre.

Catalyst

Catalyst est un projet de consortium évolutif de 18 mois qui s'attaque à la misogynie en ligne et à la VFS comme voies vers la radicalisation et l'extrémisme violent.

*CTEV : contenu terroriste et extrémiste violent

Catalyst : aborder l'intersection entre la misogynie violente, l'extrémisme violent et les préjudices en ligne

- Plus de 10 interventions dans 4 pays et sur des plateformes de jeu vidéo, menées avec des partenaires de consortium spécialisés, sous la direction de la Christchurch Call Foundation.
- Trois piliers interreliés : prévention, atténuation et protection.
- Phase 1 mise en œuvre en : anglais (Canada, Royaume-Uni), swahili (Kenya), arabe levantin (Jordanie)



Catalyst : activités et interventions du projet

Objectif 1 : prévention

Résilience des hommes
et des garçons face à la misogynie
en ligne et à la VFS.

**Programmes de mentorat
par les pairs et
programmes universitaires**
Canada, Kenya

**Campagnes d'inoculation
psychologique en ligne
(sports électroniques)**
Tous les pays

**Mobilisation d'influenceuses
et influenceurs de jeu vidéo
en ligne**
Jeu vidéo

Objectif 2 : atténuation

Réduction des contenus,
des communautés et des normes
qui promeuvent la misogynie et la VFS
en ligne.

**Classificateur
à code source libre
et outils d'IA**
EN, SW, AR

**Programmes d'études
Montez de niveau
en toute sécurité! sur le jeu
vidéo**
Tous les pays

**Formation des modérateurs
de communauté
à l'intervention des témoins
en ligne**
Tous les pays

Objectif 3 : protection

Capacité des gouvernements
et de la société civile à prévenir
et à intervenir.

**Cadre de classification
des préjudices**
Tous les pays

**Forum d'action CCF
et principes en matière
de politiques**
Mondial

**Formations : fonctionnaires,
Académie des artisans
du changement et organismes
d'application de la loi**
Tous les pays

Recherche transversale

**Analyse des médias
sociaux**
Tous les pays

**Lignes de signalement
alimentées par la
production participative**
Kenya, Jordanie, jeu vidéo

Groupes de discussion
Tous les pays

Pourquoi cela compte : misogynie violente, extrémisme et préjudices hybrides

3x

les hommes et les garçons sont 3x plus susceptibles de soutenir l'extrémisme violent s'ils appuient la violence contre les femmes et les filles

~45 %

des fusillades de masse aux États-Unis motivées par des doléances envers les femmes et les filles

- La misogynie **accroît la vulnérabilité** à l'extrémisme violent. La misogynie violente peut également constituer une forme d'extrémisme violent.
- La VFS figurait dans **près de 40 % des manifestes terroristes** de 1966 à 2025, comme motivation principale ou motivation secondaire importante de l'attentat. Les profils individuels de terroristes révèlent aussi souvent une **implication antérieure dans la violence entre partenaires intimes et le féminicide**.
- Les jeunes auteurs de violence sont de plus en plus socialisés à la violence au moyen de **préjudices en ligne qui se chevauchent** : misogynie violente, contenu gore extrême, matériel d'abus pédosexuels et propagande idéologique.

Justification des initiatives *Gaming Safely* (jouer en ligne en sécurité)



Les communautés en ligne sont ciblées par des extrémistes violents à des fins d'exploitation, de recrutement et de radicalisation menant à la violence



Les entités extrémistes violentes et terroristes utilisent le jeu en ligne, les espaces connexes au jeu vidéo et le contenu de jeu vidéo pour faire avancer leurs causes



Les menaces émergentes sont de nature hybride : les jeunes sont socialisé·es à la violence par des préjudices en ligne qui se chevauchent

80 %

des éducatrices et éducateurs canadiens ont déclaré avoir été témoins de comportements sexistes et de comportements misogynes en classe.
(Ruban blanc, Canada)



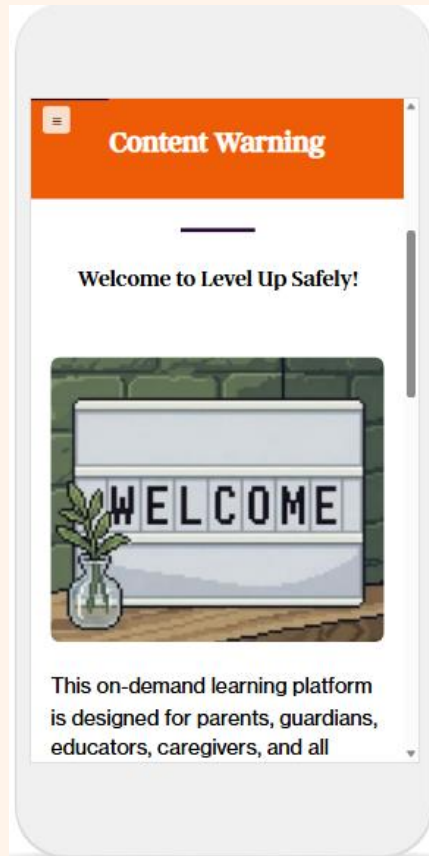
Il existe une grande richesse de connaissances, mais les ressources portant sur les préjudices en ligne et les jeux vidéo, particulièrement en ce qui concerne la misogynie, sont limitées



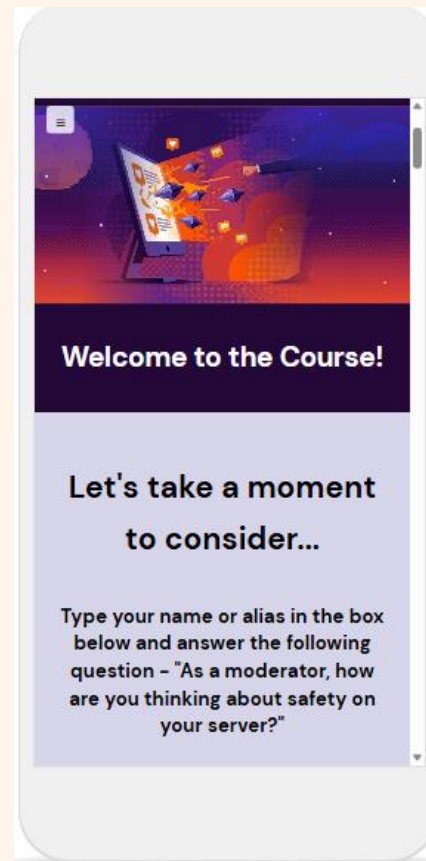
Personnes responsables de jeunes et modérateurs de communauté : souvent parmi les premiers à remarquer les signes avant-coureurs, signalent toutefois un manque de confiance et d'outils pratiques disponibles

Carrefour de ressources *Gaming Safely*

Montez de niveau en toute sécurité!



Formation de modérateurs de la communauté Digital Bystanders



Balado : Level Up Safely



Philosophie directrice



Le jeu vidéo, c'est formidable!



Modèle d'autonomisation : sans recourir par défaut à la restriction, à la surveillance ou au retrait



Favoriser la communication ouverte et le dialogue



Proactif, non réactif



Soutien enveloppant : approche mobilisant toute la collectivité, ressources fiables



**Montez de niveau
en toute sécurité!**



Montez de niveau en toute sécurité!

Cours *Gaming Safely* sur le jeu vidéo pour les parents, les personnes responsables de jeunes, les éducatrices et éducateurs, les intervenant-es et les adultes bienveillant-es

Public : Personnes responsables de jeunes, y compris les parents, les tuteurs, les éducatrices-tuteurs et les intervenant-es qui soutiennent des enfants et des jeunes qui interagissent avec les jeux vidéo et les communautés en ligne.

Approche : Conseils favorables au jeu vidéo et fondés sur des données probantes. Une approche de soutien, et non punitive, qui aide les personnes responsables de jeunes à intervenir de façon constructive plutôt qu'à recourir par défaut à la restriction. Donner aux adultes et aux jeunes les connaissances et les stratégies nécessaires pour renforcer leur confiance dans leur capacité à offrir du soutien, ainsi que leur résilience face à la manipulation et à l'exploitation dans les espaces numériques.

Prestation : Plateforme de formation en ligne, à rythme libre et accessible gratuitement, et ressources téléchargeables.

Localisation : Ressources d'aiguillage et contexte propres à chaque pays



Modules

Module 1 : L'écosystème du jeu vidéo

Module 2 : Les préjudices en ligne et le jeu vidéo

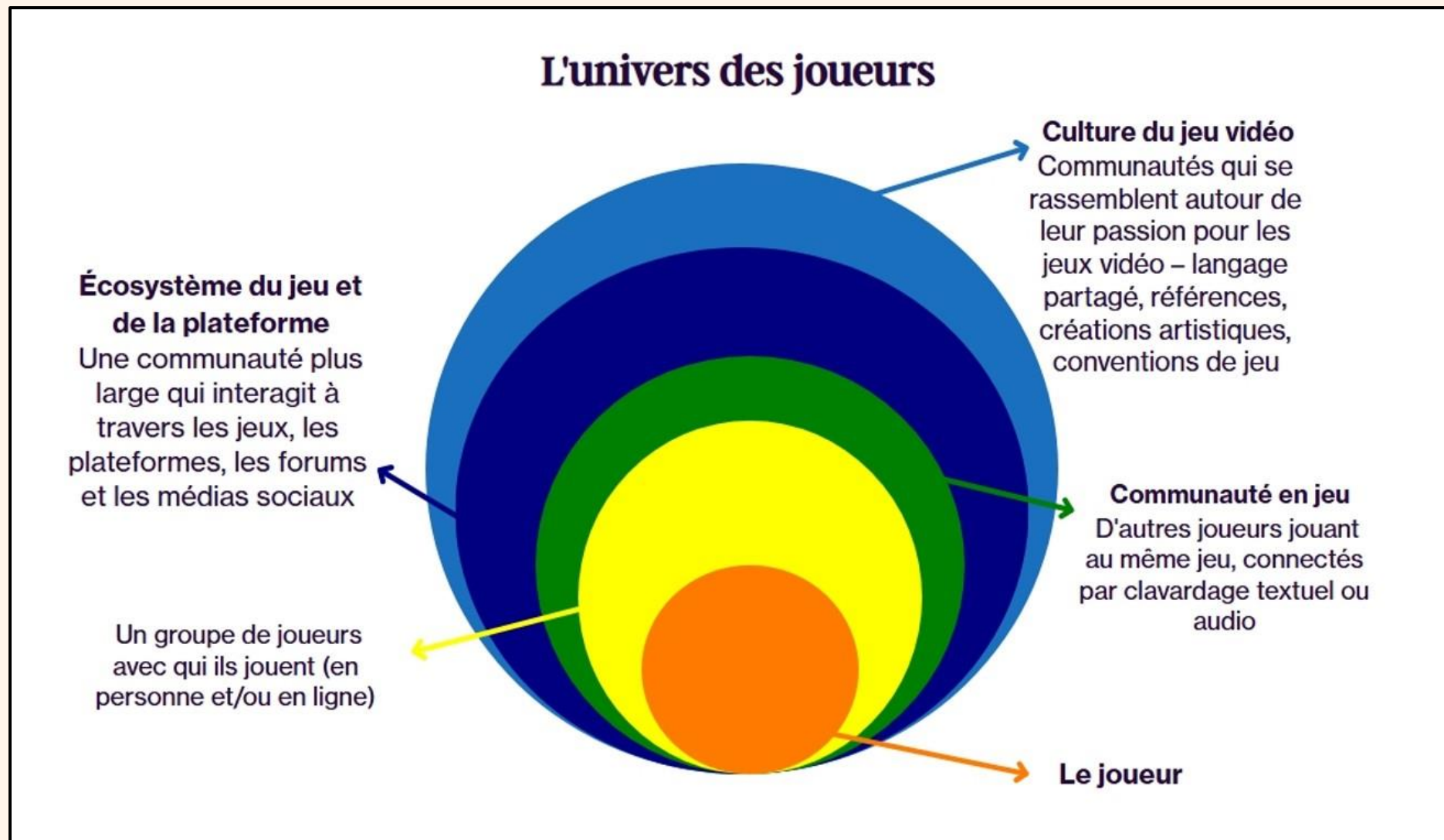
Module 3 : Comment les préjudices peuvent survenir

Module 4 : Stratégies de résilience

Module 5 : Communautés bienveillantes

- Apprentissage interactif par scénarios et questions de réflexion.
- Intégration de *Find a Helpline* [Trouver une ligne d'aide].
- Deux parcours d'apprentissage :
 - 1) aperçu de 20 à 30 minutes
 - 2) cours complet de 2 heures

Le monde du jeu en ligne



Le monde du jeu en ligne



Préjudices en ligne et jeu en ligne

Les préjudices en ligne comprennent :

- Exploitation et abus sexuels d'enfants
- Cyberintimidation
- Cyberharcèlement et harcèlement
- Divulcation malveillante d'informations personnelles
- Leurre d'enfants
- Mésinformation et désinformation
- Socialisation à la violence
 - Extrémisme violent

Comment les préjudices en ligne surviennent-ils dans les espaces de jeu?

- Algorithmes
- Anonymat
- Jeux et mods
- Influenceurs
- Mèmes et blagues
- Migration de plateforme
- Communications vocales et textuelles

Misogynie et manosphère

Point d'entrée

Recherche de développement personnel et de conseils – conditionnement physique, rencontres amoureuses, accompagnement financier, socialisation

- Vidéos de jeu, diffusion en continu et communautés au sein de la manosphère

Renforcements

Exposition continue et immersion dans des communautés

- Appartenance à des communautés et à des équipes de jeu privées agissant comme des « chambres d'écho »

Vulnérabilités

Solitude, insatisfaction, isolement, traumatisme

- Participation aux jeux vidéo pour socialiser, créer des liens et éprouver un sentiment d'appartenance

Solutions

Communautés en ligne qui offrent du soutien et des réponses simples à des problèmes complexes

- Voix en jeu, clavardage texte et plateformes liées aux jeux utilisées pour communiquer

Exposition

Idéologies extrémistes présentant les filles et les femmes comme boucs émissaires, et la misogynie comme explication

- Contenu misogyne intégré aux plateformes de jeu vidéo et aux communautés de jeu

Stratégies et soutien

« *Tout le monde veut parler DES garçons.*

Presque personne ne parle AVEC les garçons. »

Jonathon Reed - Next Gen Men

- **Guide « Jouer ensemble »**
- **Stratégies et modèles de conversation**
- **Normes de la communauté**
- **Communautés bienveillantes**
- **Ressources fiables**
- **Balado *Level Up Safely***



Formation de modérateurs de la communauté Digital Bystanders (témoins numériques)

Pourquoi une formation à l'intervention des témoins?

Catalyst

From streets to screens:
Adapting bystander intervention
training for digital gaming spaces

2026



Digital Bystanders (témoins numériques)

« L'intervention des témoins numériques désigne les gestes posés par des témoins de comportements préjudiciables en ligne, comme le harcèlement, le discours haineux, l'intimidation et le contenu extrémiste, pour interrompre, remettre en question ou signaler ces comportements dans des espaces numériques comme les communautés de jeux, les plateformes de réseaux sociaux, les forums et les applications de clavardage.

Comme pour l'intervention des témoins traditionnelle, les témoins numériques occupent une position de tiers : ils-elles ne sont ni la personne responsable des gestes ni la personne ciblée, mais leur présence et leurs interventions possibles peuvent influencer considérablement les résultats. »

Rapport (en anglais) accessible à l'adresse : www.christchurchcall.org/catalyst

Plan de cours



Digital Bystanders (témoins numériques)

Formation à l'intervention des témoins animée par des modératrices et modérateurs de communauté

Public cible : modératrices et modérateurs de communauté, leaders et professionnel·les de la confiance et de la sécurité sur des plateformes liées aux jeux

Approche : formation fondée sur des scénarios, ancrée dans la dynamique des plateformes, et non sur des indicateurs de risque abstraits

Mode de prestation : plateforme de formation en ligne à rythme libre, accessible gratuitement, ainsi que des ressources téléchargeables.



Modules

Module 1 : Comprendre les préjudices en ligne
Préjudices hybrides
Quand agir

Module 2 : Les 5 D pour les espaces numériques
Comment agir : les 5 D

Module 3 : Le pilier de la création
de communautés sûres
Se mettre en place pour réussir
Sécurité des personnes modératrices

Prend environ 30 à 60 minutes

Préjudices hybrides

Haine et violence ciblées

déshumanisation fondée sur l'identité, campagnes coordonnées, incitation visant des groupes protégés

Violence Basée sur le Genre Facilitée par la Technologie (VBGFT)

harcèlement, abus d'images intimes, usurpation d'identité, sextorsion, piratage de compte

Misogynie en ligne et attitudes sexistes

les racines idéologiques

Extrémisme violent

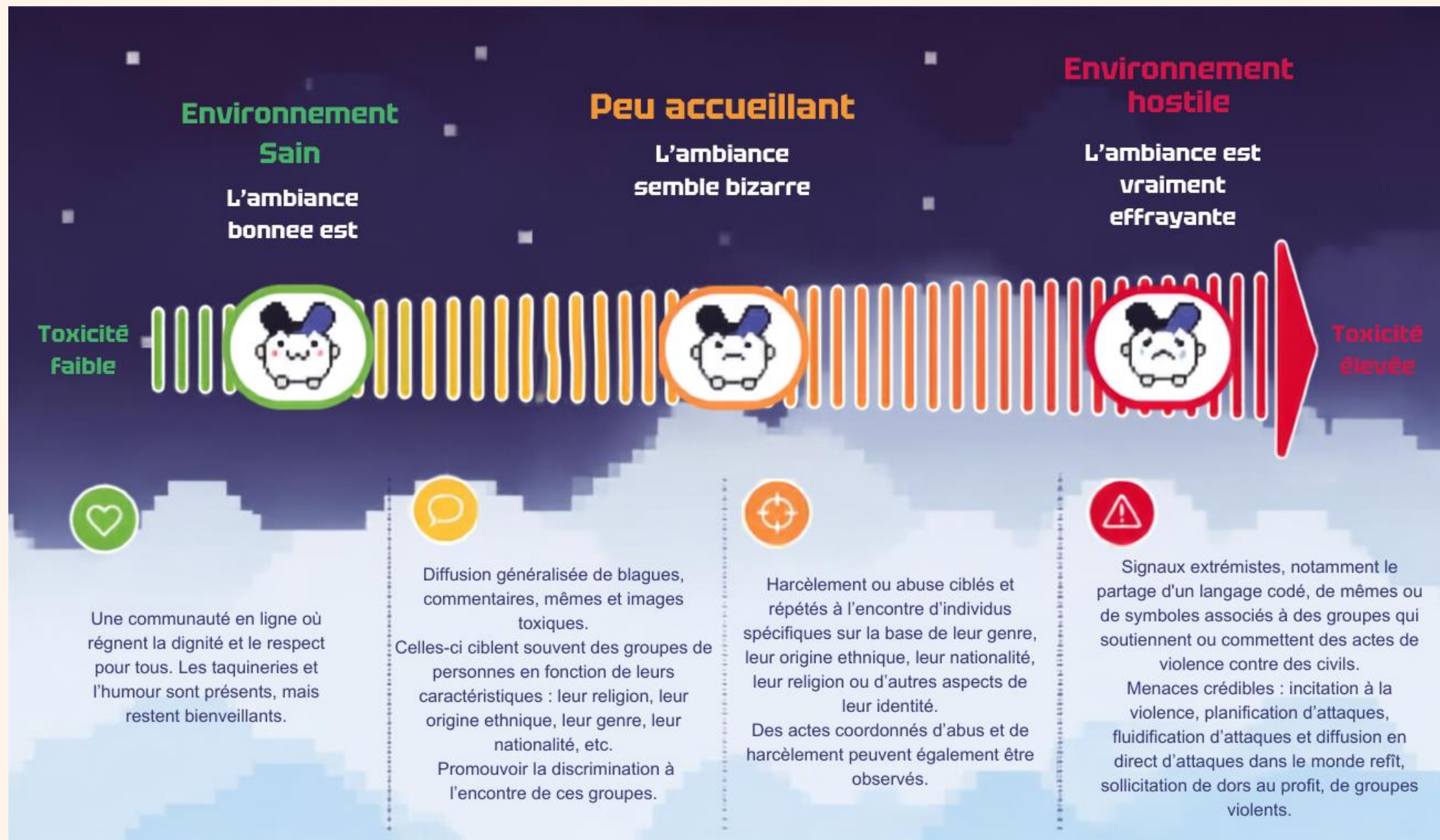
violence organisée autour d'une idéologie, recrutement, mobilisation en vue d'attaques physiques

Le terrorisme

actes criminels de violence de masse commis au nom d'une idéologie extrémiste



Le continuum des préjudices en ligne



Signes avant-coureurs : quoi surveiller?

Signaux



Symboles, langage codé, mêmes extrémistes, références à des manifestes ou à des attentats. Changements de nom d'utilisateur, d'avatar, de profil. Mêmes et humour codés.

Tendances



Escalade répétée au fil du temps. Normalisation progressive de la violence. Aller des blagues au harcèlement, puis aux menaces violentes. Fixation sur les attaques passées.

Fixation sur des attaques antérieures

Contexte



Qui le dit, où et à qui? Un troll et un adepte se présentent de manière très différente. Les normes de la plateforme et de la communauté jouent un rôle important.

Trajectoire



La personne est-elle en train d'escalader? Passe-t-elle d'une consommation passive à un partage actif? Recherche-t-elle des espaces de plus en plus extrêmes? Cible-t-elle des personnes spécifiques avec des menaces?

Visent-ils des personnes spécifiques avec des menaces ?

Capacité



L'individu ou le groupe dispose-t-il des moyens, de l'intention et de l'occasion de traduire sa rhétorique en ligne en actes préjudiciables dans le monde réel? Manifeste-t-il une fixation sur les armes?

Sont-ils obsédés par les armes ?



Concentrez-vous sur des comportements et indicateurs observables, et non sur des idéologies supposées.

Les 5 D de l'intervention

Cinq stratégies pour passer du statut de spectateur passif à celui d'allié actif face au harcèlement en ligne.



Basé sur les travaux de Right to Be (anciennement Hollaback)
et d'Alteristic (anciennement Green Dot)

À vous d'explorer!

Des questions?

✉ catalyst@christchurchcall.org

🌐 christchurchcall.org

🏠 christchurchcall.org/learn

