



GUIDE D'ANIMATION DISLIKE

RÈGLES DU JEU
CONSEILS D'ANIMATION
CONTACTS UTILES



Formation
Insertion
Jeunes

DISLIKE

ESPACIT FIJ

2 rue Franz-Gailliard
1060 Bruxelles
02 542 01 55

jeu-dislike.be

Avec le soutien de Wallonie-Bruxelles International dans le cadre de la Présidence belge du Conseil de l'Union Européenne. Les activités d'Espacit sont soutenues par la Fédération Wallonie-Bruxelles.



Dans Dislike, les valeurs sont inversées : le temps d'une partie, tout le monde harcèle autrui (*voir nos conseils sur le cadre de sécurité, page 9*). Contrairement à ce qu'on observe dans la majorité des autres jeux à rôles cachés, ce ne sont donc pas des prédateurs qui se cachent la nuit pour attaquer des victimes innocentes, mais des personnes du camp **MODÉRATEUR** qui tentent de mettre un terme au harcèlement.

AIDE-MÉMOIRE

 **Contexte** : sur le réseau social Snaptox®, deux groupes s'opposent : le camp **HARCELEUR** et le camp **MODÉRATEUR**. Quiconque n'a pas reçu la carte **MODÉRATEUR / MODÉRATRICE** appartient *de facto* au camp **HARCELEUR**. La politesse est interdite.

 **Objectif** : pour le camp **HARCELEUR**, identifier et éliminer le camp **MODÉRATEUR**. Pour le camp **MODÉRATEUR**, bannir les autres joueurs et joueuses.

Séquences du jeu

 **Jour** : on discute pour identifier les **MODÉRATEUR / MODÉRATRICES**. Vote possible pour les harceler et les obliger à quitter le réseau si l'on a des soupçons.

 **Nuit** : le camp modérateur signale les personnes du camp **HARCELEUR**. Celles-ci dorment.

 **Bannissement** : 3 cartes **DISLIKE** = exclusion (4 cartes pour 12+ joueurs, 5 cartes pour 18+ joueurs)

Rôles spéciaux



peut espionner discrètement la nuit.



retire les **DISLIKE** d'une personne ou ajoute un **DISLIKE** à une personne.



son vote compte double dès que la carte est visible.

Variantes



devient **WEBCAM** ou **HACKER** si l'un de ces rôles est éliminé.



se fait passer pour un **MODÉRATEUR** ou une **MODÉRATRICE**.

INSTRUCTIONS

POUR LA PERSONNE QUI MÈNE LE JEU

CONTEXTE

BIENVENUE SUR LE RÉSEAU SOCIAL SNAPTOX® ! Au fil des années, cette application d'échanges et de partage a perdu toute sa convivialité. En effet, l'agressivité, les débats violents et le harcèlement y sont devenus monnaie courante. Tout le monde, ou presque, y a pris des habitudes inadéquates.

Aujourd'hui, annonceurs publicitaires et internautes ont commencé à quitter la plateforme. Alan Must, le milliardaire à la tête de Snaptox®, n'a plus d'autre choix que d'affronter le problème. C'est pourquoi il a chargé le réseau de repérer de simples internautes pour leur proposer de devenir **MODÉRATEURS** et **MODÉRATRICES**. Leur mission ? Signaler les agissements des **HARCELEURS** et **HARCELEUSES**. Mais il leur faudra agir le plus discrètement possible pour ne pas attirer l'attention.



LE JEU VOIT DONC DEUX CAMPS S'AFFRONTER

Le groupe **HARCELEUR** doit identifier et chasser les membres du groupe **MODÉRATEUR**. Le groupe **MODÉRATEUR** dénonce les **HARCELEURS** et **HARCELEUSES** pour les faire bannir du réseau.

Les personnes **MODÉRATRICES** se connaissent entre elles. Elles ne peuvent pas faire bannir une personne de leur propre groupe (sauf lorsqu'on joue la variante avec la carte **TAUPE**, voir page 8).

Au contraire, les personnes **HARCELEUSES** doivent se méfier de tout le monde.



RÉPARTITION RECOMMANDÉE

Le tableau de la page suivante propose une répartition pour des joueurs et joueuses qui débutent, dans le cadre d'une partie assez rapide (20 minutes environ). Pour allonger la durée de jeu, on peut ajouter les cartes spéciales décrites page 8. Si, au contraire, vous souhaitez aller plus vite, vous pouvez choisir de révéler le rôle des personnes bannies au fur et à mesure de leur exclusion.

NOMBRE DE JOUEURS ET JOUEUSES					
8	3	3	1	1	-
9	4	3	1	1	-
10	4	3	1	1	1
11	5	3	1	1	1
12	5	4	1	1	1
13	6	4	1	1	1
14	7	4	1	1	1
15	8	4	1	1	1
16	9	4	1	1	1
17	10	4	1	1	1
18	10	5	1	1	1
19	11	5	1	1	1
20	12	5	1	1	1

LA PARTIE REPOSE SUR L'ALTERNANCE DE DEUX SÉQUENCES :

☀ Le jour, tout le monde discute pour tenter d'identifier et de harceler les **MODÉRATEURS** et **MODÉRATRICES** qui se cachent dans le groupe. À ce moment de la journée, ces rôles cachés doivent donc se faire passer pour des **HARCELEURS** et **HARCELEUSES** afin de n'être pas pris pour cibles.

🌙 La nuit, tout le monde dort. C'est le moment d'agir pour le groupe **MODÉRATEUR**, qui peut en profiter pour faire ses signalements au réseau.

MISE À L'ÉCART

Au fil de la partie, des personnes vont être mises à l'écart du réseau social: soit parce qu'elles auront été identifiées comme des personnes **MODÉRATRICES** et harcelées, soit parce qu'elles auront été dénoncées au réseau en tant que personnalités **HARCELEUSES** et bannies,

Dans les deux cas, les actes de harcèlement et de signalement sont symbolisés par la carte **DISLIKE**. Une personne ayant reçu 3 **DISLIKES** (ou 4 si l'on joue à 12, ou 5 si l'on joue à 18 ou plus) doit sortir immédiatement, c'est-à-dire quitter la table de jeu. Elle peut bien sûr rester dans la pièce pour observer la fin de la partie, mais elle ne peut plus s'exprimer et doit se montrer totalement muette.

RÈGLES DES RESTRICTIONS DE LANGAGE

En journée, lorsque les joueuses et joueurs font part de leurs soupçons, tout le monde appartient au groupe **HARCELEUR** (ou fait semblant d'y appartenir). Le langage poli est donc strictement banni. Si une personne prononce l'une des expressions de la liste ci-dessous, elle perd le droit de s'exprimer! Elle doit rester muette jusqu'à ce qu'une autre fasse la même erreur (et la remplace, en quelque sorte). Elle conserve néanmoins le droit de vote lors des débats (en pointant silencieusement le joueur ou la joueuse à qui elle souhaite mettre un **DISLIKE**).

Expressions interdites :

S'il vous plaît, s'il te plaît
Merci
Pardon, désolé-e

J'aimerais...
Excusez-moi, excuse-moi
Avec plaisir, de rien

Lorsque quelqu'un quitte le réseau, vous n'indiquez pas son rôle (**HARCÈLEMENT** ou **MODÉRATION**) aux autres joueurs. Si vous jouez avec la variante **EMPRUNTEUR**, vous pouvez toutefois réattribuer son rôle la nuit suivante (voir page 8).

DÉBUT DE LA PARTIE

Après avoir expliqué le contexte, répartissez les cartes selon le tableau de la page 4, puis mélangez-les sans les regarder et distribuez-les aux joueurs et joueuses. Chacun-e prend alors discrètement connaissance de son identité.

PRÉCISIONS SUR LES SÉQUENCES DE NUIT

Lorsque la nuit tombe, toute l'assemblée sans exception doit fermer les yeux en laissant reposer les bras le long du corps. Si vous repérez une personne qui triche, vous pouvez la bannir du réseau (c'est-à-dire lui demander de quitter la table de jeu).

Prévenez la tablée que tous les bruits sont suspects. Lorsque vous appellerez certains rôles, ceux-ci doivent donc se manifester le plus discrètement possible, en évitant tout mouvement inutile (car un froissement de tissu suffit souvent à alerter les oreilles les plus fines!)

Vous-même, en tant que meneur ou meneuse de jeu, veillez à parler à la cantonade afin que personne n'identifie la direction de votre regard quand vous vous adressez au camp **MODÉRATEUR**.

🌙 PREMIÈRE NUIT

Vous invitez les personnes du groupe **MODÉRATEUR** à ouvrir les yeux et se reconnaître. Par élimination, elles connaissent donc l'identité des membres du groupe **HARCELEUR**.

Chacun-e désigne alors le **HARCELEUR** ou la **HARCELEUSE** qu'il faut signaler aux autorités du réseau. Vous déposez silencieusement une carte **DISLIKE** devant la personne désignée. Cette carte symbolise le signalement.



Ensuite, demandez au camp **MODÉRATEUR** de se rendormir. Puis, expliquez que la première nuit est exceptionnellement peu agitée et invitez tout le monde à se réveiller pour la deuxième journée.

⚙️ PREMIER JOUR

À votre invitation, la tablée ouvre les yeux pour découvrir qui a reçu un (ou des) **DISLIKE**. Toute personne ayant reçu 3 **DISLIKES** (ou 4, ou 5 selon le nombre de personnes autour de la table) est immédiatement bannie du réseau: elle doit quitter la table et rester muette.

TOUR DE PAROLE

Il est temps pour le groupe **HARCELEUR** d'essayer d'identifier les **MODÉRATEURS** et **MODÉRATRICES**. Invitez la tablée à s'exprimer : qui a des soupçons ? Qui a entendu quelque chose ? Qui pense avoir des informations ? N'hésitez pas à relancer les débats !

N'importe qui peut demander un tour de vote. Lorsque c'est le cas, celui-ci est immédiatement organisé (un seul par journée). La personne qui a sollicité le vote s'exprime la première, puis la parole est donnée à chacun-e, à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre. Joueurs et joueuses sont invités à dire qui ils soupçonnent d'appartenir au groupe **MODÉRATEUR**. Vous déposez une carte **DISLIKE** (elle représente alors une action de harcèlement) devant la personne désignée. Bien entendu, les **MODÉRATEURS** et **MODÉRATRICES** peuvent profiter de ce moment pour éliminer des membres de l'équipe adverse (sous couvert de les soupçonner). On n'est pas obligé-e de voter si l'on n'a pas de soupçon.

Comme la nuit, si une personne reçoit trois cartes **DISLIKE** (ou 4, ou 5 selon la composition de la tablée), elle quitte immédiatement le réseau, donc la table.

L'INFLUENCEUR OU INFLUENCEUSE

L'**INFLUENCEUR** ou **INFLUENCEUSE** appartient au groupe **HARCELEUR**, mais peut mobiliser sa communauté de followers pour rendre ses agissements encore plus efficaces. Pour cela, il ou elle n'a qu'à se faire connaître en retournant sa carte, face visible, sur la table. Ensuite, chacun de ses **DISLIKES** compte double. Pendant le tour de vote, l'adversaire qu'il ou elle soupçonne reçoit donc deux cartes **DISLIKE**. Bien entendu, ce rôle a tout intérêt à attendre le bon moment pour se faire connaître, sous peine de devenir la cible prioritaire du camp **MODÉRATEUR** !

🌙 DEUXIÈME NUIT : LA WEBCAM ENTRE EN JEU

La deuxième nuit est identique à la première, sauf que vous commencez par appeler la **WEBCAM**, qui doit se signaler en vous regardant. Vous indiquez alors que la **WEBCAM** s'éteint (elle ferme à nouveau les yeux), mais qu'elle aura la possibilité de s'allumer discrètement (et donc de surveiller les opérations) lorsque le groupe **MODÉRATEUR** se mettra au travail. Bien entendu, si le groupe **MODÉRATEUR** repère la **WEBCAM** d'une manière ou d'une autre (en la voyant ouvrir les yeux ou si elle se signale pendant la journée), il a tout intérêt à s'en débarrasser au plus vite.



Vous appelez ensuite les **MODÉRATEURS** et **MODÉRATRICES** à faire leurs signalements comme la nuit précédente.

⚙️ DEUXIÈME JOUR

Désormais, les jours se suivent et se ressemblent : faites en sorte de provoquer les échanges et les discussions sur les soupçons, et rappelez que quiconque peut être à l'initiative d'un tour de vote. Lorsque vous estimez que les échanges ont assez duré, invitez la table à se déconnecter du réseau pour aller dormir.

🌙 TROISIÈME NUIT : LE OU LA HACKER BROUILLE LES PISTES

Comme les nuits précédentes, le groupe **MODÉRATEUR** exécute sa mission et la **WEBCAM** a la possibilité de surveiller. Mais ensuite, après avoir invité tout le monde à se rendormir, vous appelez le ou la **HACKER**. Cette personne se signale à vous en ouvrant les yeux. Sa compétence pour examiner les données du réseau lui permet d'observer la situation et d'intervenir une fois par nuit : soit en désignant une personne dont elle souhaite que vous effaciez l'historique (vous retirez toutes les cartes **DISLIKE** posées devant cette personne), soit en désignant une personne à qui elle souhaite ajouter une carte **DISLIKE** (vous posez la carte devant la personne). Rappelez que le ou la **HACKER**, comme la **WEBCAM**, appartient au camp **HARCELEUR** et cherche à identifier et éliminer le camp **MODÉRATEUR**.

ALTERNANCE DES JOURS ET NUITS QUI SUIVENT

Les jours (débats, vote) et les nuits (groupe **MODÉRATEUR**, **WEBCAM**, **HACKER**) alternent ainsi jusqu'à la fin de la partie, c'est-à-dire soit l'élimination du camp **HARCELEUR** (le groupe **MODÉRATEUR** a gagné), soit celle du camp **MODÉRATEUR** (le camp **HARCELEUR** a gagné).

CARTES SPÉCIALES ET VARIANTES

BUG

Le **BUG** est un joker pour vous qui menez le jeu. Il peut s'avérer très utile dans plusieurs contextes. Par exemple :

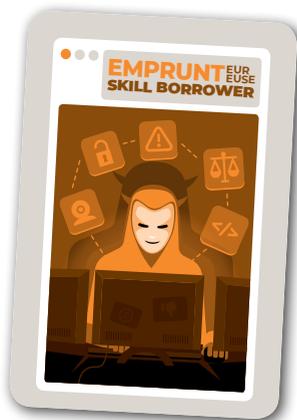
1- La première nuit, le groupe MODÉRATEUR a banni la WEBCAM ou le HACKER. La nuit suivante, quand tout le monde dort, faites le tour de la table en manipulant la carte de chacun-e (pour éviter que les bruits n'attirent les soupçons) et échangez la carte d'un **HARCELEUR** ou d'une **HARCELEUSE** avec celle de la **WEBCAM**. Puis, posez bruyamment la carte **BUG** au milieu de la table et demandez à tout le monde de se réveiller pour vérifier son identité. Vous aurez alors une nouvelle **WEBCAM**.

Il ne vous reste plus qu'à dire à tout le monde de se rendormir, avant de reprendre le cours de la partie où vous l'aviez laissé.



2- Au cours de la partie, quelqu'un retourne accidentellement sa carte (ou un-e adversaire mal intentionné-e le fait). Posez la carte **BUG** devant cette personne et indiquez au autres qu'un bug du réseau social l'empêche de recevoir un **DISLIKE** pendant deux jours consécutifs.

3- La WEBCAM ou le HACKER ne jouent pas leur rôle : la première est tétanisée et n'ose pas ouvrir les yeux la nuit, ou bien le second refuse d'intervenir. Utilisez le bug pour échanger deux cartes et faire en sorte qu'une personne plus active du camp **HARCELEUR** devienne **WEBCAM** ou **HACKER**.



VARIANTE AVEC L'EMPRUNTEUR / EMPRUNTEUSE

L'**EMPRUNTEUR/EMPRUNTEUSE** (camp **HARCELEUR**) peut récupérer une compétence spéciale dès que la **WEBCAM** ou le/la **HACKER** doit quitter le réseau.

Tant que ce personnage n'a pas de consigne de votre part, il se comporte comme un **HARCELEUR** ou une **HARCELEUSE** standard. Mais lorsque la **WEBCAM** ou le **HACKER** sont éliminés, vous pouvez l'informer qu'il récupère désormais le rôle en question.

Cette variante rééquilibre le jeu en faveur du camp **HARCELEUR**, elle est donc intéressante pour relancer l'intérêt des groupes particulièrement rompus aux jeux à rôles cachés (tels que *Les loups-garous de Thiercelieux*).

VARIANTE AVEC LA TAUPE

La **TAUPE** joue un rôle subtil. Elle se fait passer pour une personne du camp **MODÉRATEUR**, mais doit jouer un double jeu pour faire gagner le camp **HARCELEUR**. Cette variante ne peut être jouée qu'après plusieurs parties, lorsque tout le monde aura déjà bien compris la mécanique du jeu.

Dites que vous intégrez *peut-être* cette carte au deck initial, tout en laissant planer le doute : y a-t-il ou non une **TAUPE** dans le camp **MODÉRATEUR** ?...



CONSEILS D'ANIMATION

AVEC DES GROUPES DE JEUNES DE 10 À 18 ANS

SOYEZ PRÉPARÉ·E

Dislike est souvent un révélateur : il n'est pas rare qu'à l'issue d'une partie, une ou plusieurs mains se lèvent : « *je suis harcelé·e* ». Si vous animez une partie avec un groupe d'enfants ou d'ados, soyez préparé·e à accueillir d'éventuels témoignages (de victimes, de témoins ou d'auteurs·trices) et à orienter les jeunes. C'est pourquoi nous recommandons que les meneurs et meneuses de jeu soient des personnes formées aux enjeux de la prévention du cyber-harcèlement.

Ne jouez pas à Dislike avec un groupe si vous savez que l'un·e des jeunes est en situation de harcèlement par le groupe ou par des membres du groupe.

Dans les autres cas, n'oubliez pas de fixer une limite aux échanges, tout en laissant la place à un éventuel témoignage : « *Nous allons jouer à un jeu qui parle de cyber-harcèlement afin de pouvoir ensuite discuter du sujet en général et d'y réfléchir ensemble. Si quelqu'un parmi vous a envie ou besoin de parler d'une situation réelle, je serai disponible après l'animation pour discuter en tête-à-tête. Mais ici, dans le groupe, on ne parle pas de soi ni de ses ami·e-s, d'accord ?* »

L'INDISPENSABLE CADRE DE SÉCURITÉ

Les enfants ou ados auprès de qui vous allez animer une partie sont habitués à adopter, pour le jeu, des comportements qui seraient fortement répréhensibles dans la vie réelle, qu'il s'agisse de braquer une bijouterie dans *GTA-V* ou d'incarner un hors-la-loi dans *Bang!* par exemple. D'ailleurs, leurs grands-parents jouaient déjà aux gendarmes et aux voleurs dans la cour de récréation ! La confusion de valeurs proposée à dessein par Dislike n'est donc pas un souci, *a fortiori* si vous posez un cadre de sécurité : « *le temps d'une partie, nous allons jouer à nous harceler mutuellement, car cela va nous permettre ensuite de discuter du sujet. Mais tout ce que nous allons dire maintenant pour le jeu doit être totalement fictif. Si ce n'est pas le cas, nous cesserons la partie.* » Par ailleurs, si le jeu interdit les formules de politesse pour des raisons ludiques, il n'autorise ni les insultes, ni aucune autre forme de violence ou d'agressivité. **D'une manière générale, veillez à ne jamais laisser croire que le harcèlement est un sujet dont on peut rire ou parler avec légèreté.**

APRÈS LA PARTIE

FAITES UN BILAN DES ÉMOTIONS

« *Qu'as-tu ressenti pendant la partie ?* », « *Comment as-tu vécu le fait d'être banni·e ?* », « *Est-ce que c'était difficile d'harceler et d'être harcelé·e ?* » Proposez un tour de table en laissant le temps à chacun·e de faire un bilan des émotions traversées pendant le jeu.

SI BESOIN, RETISSEZ LES LIENS

Si vous estimez que, malgré le cadre, le jeu a échauffé les esprits, une courte animation peut être la bienvenue pour renouer les liens, par exemple **CE QUI NOUS LIE**.

CE QUI NOUS LIE : UNE ANIMATION POUR REFAIRE DU LIEN

1- À votre signal, les jeunes déambulent dans la pièce en incarnant (de façon très théâtralisée) des personnages de promeneurs qui s'émerveillent d'un paysage imaginaire. Lorsque vous frappez dans vos mains, tout le monde s'immobilise immédiatement et se dirige vers la personne la plus proche pour former un duo.

2- Chaque duo dispose de 5 minutes pour discuter à voix basse et déterminer « ce qui le lie », c'est-à-dire le point commun qu'il a et que les autres n'ont pas (« nous soutenons une équipe de football peu connue », « nous possédons tel animal domestique bizarre », « nous sommes passionné-e-s par tel genre musical », « nous avons l'un-e et l'autre une cousine prénommée Sara », etc.)

3- Quand les 5 minutes sont écoulées, chaque duo dit à voix haute ce qui le lie. Si des personnes extérieures au duo partagent ce point commun, elles lèvent la main et on compte un point par main levée. Le duo qui obtient le moins de points gagne la manche et l'on recommence depuis le début. Un duo ne peut pas se reformer au cours des manches suivantes. Le jeu peut être renouvelé autant de fois que vous le jugez nécessaire.

PISTES POUR LES ÉCHANGES

Qu'avez-vous observé pendant la partie ?

Les camps se sont-ils massivement unis pour bannir quelqu'un ? Les joueuses et joueurs ont-ils ressenti une forme de jubilation en se harcelant mutuellement ? La gravité des comportements agressifs a-t-elle été inconsciemment relativisée par le groupe au prétexte que « ce n'est qu'un jeu » ?

Ces observations constituent des pistes pour l'animation qui suit la partie et permettront d'expliquer des phénomènes tels que *l'effet de meute*, la *déshumanisation* ou *l'effet de désinhibition en ligne*.

Si vous avez joué deux parties ou plus, les modératrices et modérateurs ont-ils facilement endossé le rôle de la harceuse ou du harceleur au tour suivant ?

Vous pouvez vous appuyer sur cette observation pour expliquer qu'une situation de harcèlement n'est jamais manichéenne (il est fréquent qu'une personne autrice de harcèlement ait préalablement été victime).

Le groupe modérateur a-t-il perdu la partie ?

Pourtant, il était mathématiquement favorisé pour la gagner ! En effet, dans une tablee de 8 personnes, si le camp **MODÉRATEUR** s'allie pour agir, il peut bannir trois personnes dès les trois premiers tours (première nuit, premier jour et deuxième nuit). Il ne reste alors plus que deux membres du camp **HARCELEUR**, dont les chances de gagner deviennent extrêmement réduites (*a fortiori* si les rôles **HACKER** et **INFLUENCEUR** font partie des personnes éliminées).

En la comparant avec la réalité du harcèlement en ligne, cette situation vous permet d'évoquer la nécessité pour les victimes et témoins de ne jamais retarder le moment de parler à un-e adulte. Elle montre également le rôle crucial de la solidarité entre les personnes témoins et les personnes harcelées.

CONTACTS UTILES

BRUXELLES ET WALLONIE - LISTE NON EXHAUSTIVE

UNIVERSITÉ DE PAIX

Fruit de la rencontre d'un prêtre catholique (Dominique Pire, prix Nobel de la Paix 1958) et d'un libre-penseur (Raymond Vander Elst, professeur à l'Université Libre de Bruxelles), l'Université de Paix a pour objectifs la création et le maintien d'un climat de paix, notamment par le dialogue. Elle propose de nombreuses formations et ressources en ligne pour favoriser un meilleur vivre-ensemble.

🖱 universitedepaix.org / 📞 081-55 41 40

103 ÉCOUTE-ENFANTS

Accessible 7 jours sur 7 de 10 heures à minuit, le 103, service Écoute-enfants de la Fédération Wallonie-Bruxelles permet aux jeunes de parler de ce qui les concerne, les interpelle ou les fait souffrir. Le service est anonyme et gratuit.

🖱 103ecoute.be / 📞 103

CHILD FOCUS

Child Focus est une fondation belge d'utilité publique pour enfants disparus et sexuellement exploités. Très active dans les cas de cyber-harcèlement impliquant la circulation de l'image d'un-e mineur-e, la fondation propose un dossier pédagogique en ligne. Elle gère également la plateforme CYBERSQUAD, destinée aux adolescentes et adolescents concerné-e-s par le cyber-harcèlement.

🖱 childfocus.be et cybersquad.be / 📞 116 000

BIBLIOTHÈQUES SANS FRONTIÈRES

BSF concentre ses efforts vers l'éducation, la culture et l'information, leviers cruciaux pour l'émancipation des populations les plus vulnérables. Ses missions éducatives s'articulent autour du numérique. Dans ce cadre, BSF propose propose plusieurs guides pour lutter contre le cyber-harcèlement, notamment des ressources destinées aux parents.

🖱 bibliosansfrontieres.be

ACTION MÉDIAS JEUNES

Organisation de jeunesse d'éducation aux médias située à Namur, Action Médias Jeunes s'adresse aux 5-35 ans à Bruxelles et en Wallonie pour susciter une attitude réflexive et critique des jeunes face aux médias, via de nombreux ateliers et formations.

🖱 actionmediasjeunes.be / 📞 081 74 29 19

#DIGITSAFE

#DigitSafe est la réunion de structures non-marchandes de Belgique, des Pays-Bas, d'Espagne et de Bulgarie pour accompagner les jeunes Européen-ne-s dans la résilience numérique (cyber-sécurité et discours haineux). Son *handbook* sur le cyber-harcèlement est téléchargeable en 5 langues. À Bruxelles, #DigitSafe est notamment porté par Radio Alma.

🖱 <https://digit-safe.com>

DISLIKE

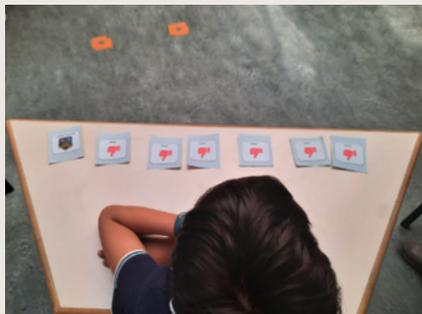
UN JEU D'ESPACIT FIJ
D'APRÈS MAFIA DE DIMMA DAVIDOFF
ILLUSTRATIONS BENJAMIN DÉAL

DEPUIS 1984, L'ASBL FIJ (FORMATION INSERTION JEUNES) LUTTE CONTRE L'EXCLUSION SOCIALE, AINSI QUE POUR L'ACCÈS À UN ENSEIGNEMENT DE QUALITÉ ET UN EMPLOI POUR TOUTES ET TOUS.

Elle offre ainsi des formations qualifiantes dans le cadre de son agrément en insertion socioprofessionnelle.

ESPACIT FIJ est le pôle Cohésion sociale et Éducation permanente de FIJ. Il propose une école de devoirs et des cours de français langue étrangère, mais aussi de nombreuses activités socioculturelles permettant à chacune et chacun de prendre une place active, critique et à dimension citoyenne.

LA GENÈSE DU JEU



Test du prototype de Dislike en 2021

En 2021, ESPACIT FIJ animait un atelier sur « les dangers d'Internet » avec des 9-12 ans de la maison de jeunes « Notre coin de quartier », à Molenbeek. À la fin du stage, les jeunes proposèrent d'imaginer un jeu de société pour sensibiliser au cyberharcèlement... Et c'est ainsi qu'est né Dislike !

Sollicité par la suite, Dimma Davidoff, le créateur de *Mafia* (dont s'inspire Dislike), nous a autorisé.e-s à diffuser gratuitement le jeu sous licence Creative Commons BY-NC-SA-ND. Vous pouvez donc le copier et le

diffuser autant que vous le souhaitez, à condition de citer les auteurs (D. Davidoff, B. Déal, ESPACIT FIJ), de ne pas en faire d'usage commercial et de ne pas le modifier.

Enfin, en 2023 et 2024 nous avons pu tester Dislike à de nombreuses reprises auprès de publics variés (élèves du primaire et du secondaire, jeunes adultes, parents...), affiner le gameplay avec les conseils de D. Davidoff et faire imprimer les jeux de cartes à 3000 exemplaires grâce au soutien de la Présidence belge du Conseil de l'Union européenne.

Que ces parties prenantes et toutes les personnes qui nous ont apporté leur aide soient ici remerciées ! — L'équipe ESPACIT FIJ / **JEU-DISLIKE.BE**

Éditeur responsable : Tiago Dayez - FIJ (Formation Insertion Jeunes)

© ESPACIT FIJ 2024. Diffusion sous licence CREATIVE COMMONS BY-NC-SA-ND.
Le jeu **DISLIKE** et sa documentation sont gratuits et ne peuvent être vendus.