

2025

RENCONTRE

EE ÉDUCATION
À L'ÉGALITÉ

R E N C O N T R E

ACTES DE LA JOURNÉE DES RÉFÉRENTES ET RÉFÉRENTS ÉGALITÉ DES ÉTABLISSEMENTS SCOLAIRES FRANCILIENS

13 FÉVRIER 2025,
LYCÉE LOUIS LE GRAND
(PARIS 5^e)



SOMMAIRE

INTRODUCTION ET PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE 2

**UNE ÉTUDE INÉDITE :
(CYBER)VIOLENCES DE GENRE CHEZ LES 11-18 ANS :
VICTIMATIONS SEXISTES, SEXUELLES ET LGBTPHOBES
DANS DES COLLÈGES ET LYCÉES FRANCILIENS 4**

**AGIR FACE AUX VIOLENCES DE GENRE EN LIGNE :
DISPOSITIFS ASSOCIATIFS 10**

#STOPFISHA 11
Lisa Gauvin-Drillaud, chargée de sensibilisation et de formation
et cofondatrice de l'association

POINT DE CONTACT 12
Alejandra Mariscal Lopez, directrice

ASSOCIATION E-ENFANCE/3018 13
Samuel Comblez, Directeur général adjoint – Directeur du 3018

**TABLE-RONDE « FACE AUX VIOLENCES,
L'ÉMANCIPATION DANS LE CYBERESPACE » 15**

Marion Coville, maître de conférences en Sciences de l'Information
et de la Communication à l'université de Poitiers

Pauline Ferrari, journaliste, autrice et intervenante en éducation
aux médias et à l'information

Jennifer Lufau, fondatrice et présidente de l'association Afrogameuses

Sarah Viseux, référente égalité et enseignante de la classe médias
du lycée Philippe Kieffer de Corneilles-en-Parisis

INTRODUCTION ET PRÉSENTATION DE LA JOURNÉE

Anne-Sophie Ho-Massat

Directrice générale du Centre Hubertine Auclert

La journée interacadémique des référentes et référents d'Île-de-France est un projet initié par le Centre Hubertine Auclert en partenariat avec les trois rectorats franciliens. Cette 3^e édition a toujours pour objectif de **former et d'outiller les personnes ressources** que sont les référentes et référents Égalité et lutte contre les LGBTphobies, qui jouent un rôle central au quotidien pour le pilotage et la mise en œuvre d'actions pour plus d'égalité et contre les violences de genre dans les collèges et lycées franciliens. Merci beaucoup au lycée Louis Le Grand de nous accueillir.

Avec cette journée, le Centre Hubertine Auclert se positionne en structure animatrice de réseau pour **enrichir les savoirs, faire émerger, mutualiser et faire connaître les bonnes pratiques féministes** à l'échelle

de l'Île-de-France. D'ailleurs, pour la première fois cette année, le Centre Hubertine Auclert organise des **temps d'échanges de pratiques** interacadémiques pour les formateurs et formatrices académiques des académies de Créteil et Paris. C'est donc ensemble que nous parviendrons à lutter efficacement contre les inégalités et les discriminations fondées sur le genre.

Cette année, la journée est placée sous le thème du **genre et du cyberspace**, avec la présentation d'une étude inédite du Centre Hubertine Auclert, de dispositifs associatifs, et une table-ronde croisant les perspectives associatives, sociologiques et pédagogiques sur les espaces en ligne, pour mettre en lumière les réseaux et les solidarités qui y sont créées pour faire face aux violences.

Missions égalité filles-garçons et lutte contre les LGBTphobies

ACADÉMIE DE CRÉTEIL

📌 **Mission égalité filles-garçons et lutte contre les LGBTphobies:**
/ Estève Aubouër
📧 esteve.aubouer@ac-creteil.fr
/ Sabina Colin
📧 sabina.colin@ac-creteil.fr
/ Stefanie Papke
📧 stefanie.papke@ac-creteil.fr

ACADÉMIE DE PARIS

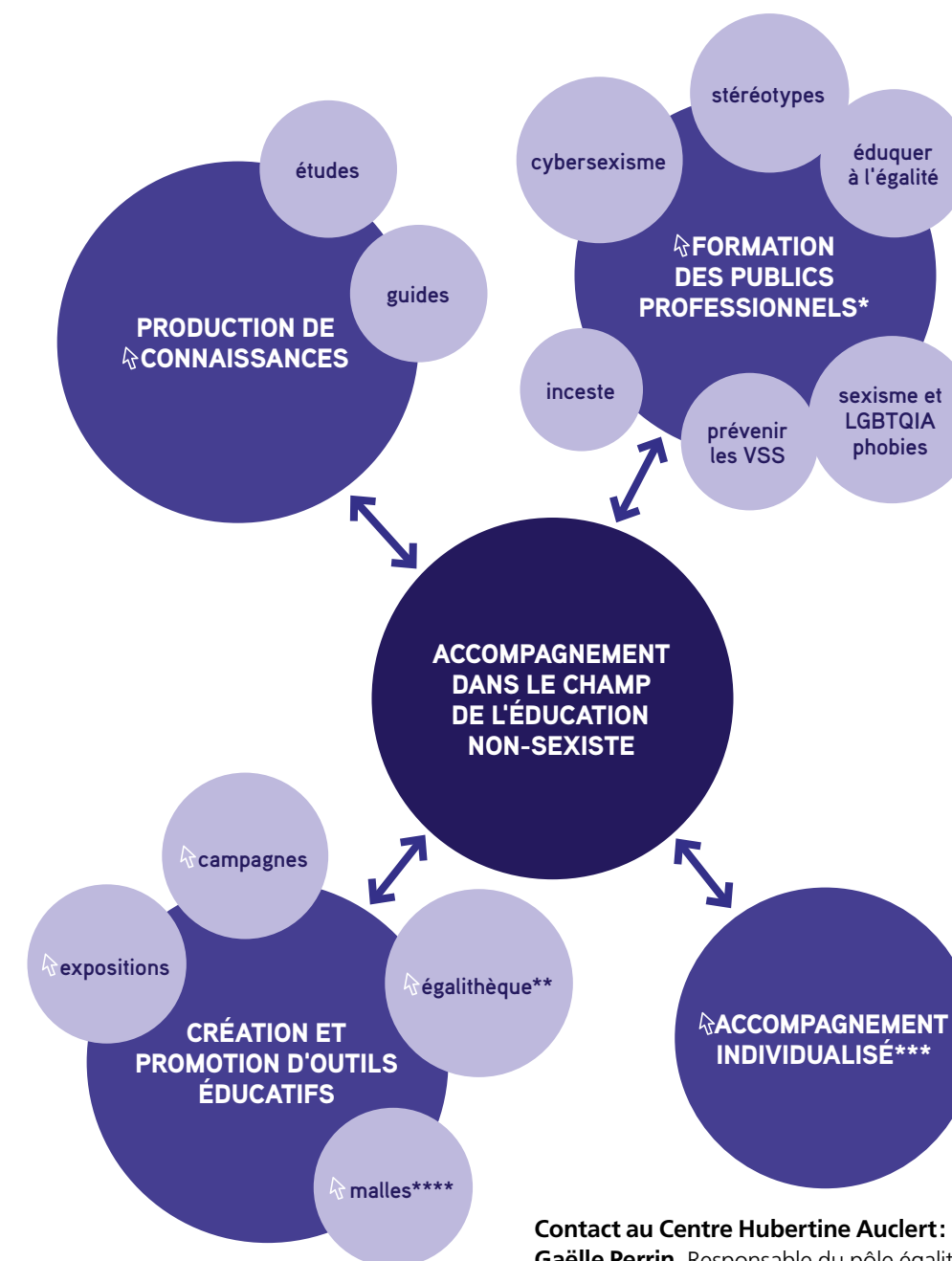
📌 **Mission égalité filles-garçons:**
/ Valérie Vidal
📧 valerie.vidal@ac-paris.fr
/ Raphaële Le Dû
📧 raphaele.le-du@ac-paris.fr
/ Cédric Gahinet
📧 cedric.gahinet@ac-paris.fr

📌 **Observatoire de prévention et de lutte contre les discriminations anti-LGBT+:**
📧 observatoire-discriminationslgbt@ac-paris.fr
/ Audrey Gelman
📧 audrey.gelman@ac-paris.fr

ACADÉMIE DE VERSAILLES

📌 **Mission égalité filles-garçons, lutte contre les violences sexistes et sexuelles et LGBTQphobies:**
/ Beatriz Beloqui-Querejeta
📧 beatriz.beloqui@ac-versailles.fr
/ Aïda Kergroach
📧 aida.kergroach@ac-versailles.fr
/ Nicolas Douabin
📧 nicolas.douabin@ac-versailles.fr
/ Lénaïg Le Faou
📧 lenaig.le-faou@ac-versailles.fr

Ressources du Centre Hubertine Auclert :



* 📌 Des formations qui ont lieu dans les locaux du Centre Hubertine Auclert.

** 📌 L'égalithèque est une base de ressources en ligne proposant des recommandations d'ouvrages et d'outils sur les enjeux de genre.

*** Un appel à manifestation d'intérêt permet à des structures d'être accompagnées et formées sur toute une année scolaire.

**** 📌 Une malle de ressources est destinée spécifiquement aux professionnelles et professionnels de l'éducation.

Contact au Centre Hubertine Auclert :
Gaëlle Perrin, Responsable du pôle égalité
📧 gaelle.perrin@hubertine.fr

UNE ÉTUDE INÉDITE: (CYBER)VIOLENCES DE GENRE CHEZ LES 11- 18 ANS: VICTIMATIONS SEXISTES, SEXUELLES ET LGBTPHOBES DANS DES COLLÈGES ET LYCÉES FRANCILIENS

UNE ÉTUDE INÉDITE: (CYBER)VIOLENCES DE GENRE CHEZ LES 11-18 ANS: VICTIMATIONS SEXISTES, SEXUELLES
ET LGBTPHOBES DANS DES COLLÈGES ET LYCÉES FRANCILIENS

Présentation par Margot Déage, sociologue et maîtresse de conférences
à l'université de Grenoble, Inès Girard, chargée de mission cyberviolences
sexistes et sexuelles à l'Observatoire régional des violences faites aux
femmes du Centre Hubertine Auclert, et Gaëlle Perrin, responsable du pôle
égalité au Centre Hubertine Auclert. L'étude complète sera disponible
dès sa parution [sur le site du Centre Hubertine Auclert](#).

Contexte

Une première enquête de victimation menée sur les cyberviolences par le ministère de l'Éducation nationale en 2013 révélait que les filles étaient davantage concernées par les faits de cyberviolences (21 %) que les garçons (15 %). En 2016, [une étude pionnière réalisée par le Centre Hubertine Auclert](#) dans des établissements scolaires franciliens met en lumière les rouages sexistes de ces cyberviolences, qui sont le prolongement du sexisme ordinaire. Ces violences reproduisent et amplifient le contrôle sur le corps, le comportement et la sexualité des filles, ainsi que la stigmatisation voire l'exclusion des élèves qui ne correspondent pas aux normes de genre. **Les cyberviolences sont fortement imbriquées avec les violences hors ligne** et peuvent ainsi s'exercer en continu : commencer dans la cour de récréation, se poursuivre sur les réseaux sociaux, puis à nouveau dans l'espace de la classe, avec des conséquences démultipliées pour les victimes.

Une nouvelle étude pour approfondir les connaissances

Pour **approfondir la réflexion sur les nouvelles formes de cyberviolences de genre**, ainsi que la **porosité entre l'espace numérique et le milieu scolaire**, le Centre Hubertine Auclert a travaillé entre 2022 et 2024 avec l'agence de sociologie n-clique et Margot Déage, chercheuse spécialisée sur la réputation genrée à l'adolescence et les risques qui en découlent pour réaliser une nouvelle étude, en partenariat avec le ministère de l'Éducation nationale et les trois rectorats d'Île-de-France.

En effet, les (cyber)violences de genre – les parenthèses démontrent la notion déterminante de continuum – vécues par les jeunes restent **un angle mort de la recherche**, malgré une évolution du cadre institutionnel et légal de prise en charge. De rares enquêtes adressées aux élèves de collège et lycée abordent de manière restreinte les agressions sexuelles ou les outrages sexuels en ligne. La diversité des méthodes (âge des élèves, temporalité prise en compte, etc.) complique la comparaison des résultats.

Cette nouvelle étude a mobilisé **une méthodologie quantitative et qualitative**. Près de 4 000 élèves de 11 à 18 ans de 14 établissements volontaires ont répondu à un questionnaire de victimation détaillé. 49 entretiens ont eu lieu avec des personnels des établissements, complétés par 34 focus groupes avec des élèves, ainsi que 32 échanges individuels avec des élèves.

Des résultats pionniers

Cette nouvelle étude du Centre Hubertine Auclert, qui sera disponible en fin d'année 2025, **documente et quantifie le continuum des (cyber)violences de genre** vécues par les élèves de la sixième à la terminale, tant dans l'espace scolaire que dans le cyberspace, ainsi que le profil genré des victimes. La **méthodologie innovante** a permis d'obtenir des données de victimations genrées concernant non seulement **les filles et les garçons, mais aussi les élèves assignées et assignés à la communauté LGBT+.** Les résultats de cette étude permettent de mieux comprendre la nature et l'ampleur des (cyber)violences de genre – définies comme tout acte préjudiciable perpétré contre une personne en raison de son genre ou de sa non-conformité aux rôles de genre ou de sexualité socialement attribués à son genre, perpétré en face-à-face ou dans l'espace numérique. **Les différentes formes de (cyber)violences sexuelles, psychologiques et physiques** vécues par les élèves sont documentées, **et trois facteurs de risques** à une exposition aux violences **sont identifiés: l'assignation par les autres élèves à une identité LGBT+, le fait d'être ou d'avoir été en couple,** et le fait **d'être une fille** (pour les (cyber)violences sexuelles et psychologiques). De manière générale, l'étude révèle que l'indice de positionnement social mesuré dans les différents établissements n'est pas significatif. Toutes les (cyber)violences de genre sont donc trans-sociales.

Les résultats permettent également de mieux connaître les **réactions des élèves et des personnels** de l'Éducation nationale face à ces (cyber)violences, ainsi que leurs **conséquences sur la scolarité, la santé et la vie sociale** des élèves. Enfin, l'étude met en lumière **les actions de prévention** effectuées, et **les besoins différenciés des élèves.**

Des pistes d'action

Les conclusions de l'étude servent à identifier de nouveaux leviers d'action pour les équipes enseignantes et éducatives ainsi que pour les politiques publiques. Trois axes structurent les préconisations autour :

/ de la **formation des publics professionnels,**

/ de la **prévention de ces (cyber)violences,**

/ de la **prise en charge des victimes et des personnes ayant commis ces violences** au sein de la communauté éducative.

De manière générale, il est important de ne pas diaboliser le numérique mais bien de s'attaquer aux logiques sexistes qui se déploient en ligne comme ailleurs. Ces technologies font désormais partie de notre quotidien et constituent des espaces essentiels de communication, d'apprentissage et de divertissement. Ce sont également **des lieux de transgression des normes** en favorisant les échanges d'expériences et le partage **de ressources sur les questions de genre et de sexualités.**

CONSTAT ET CHIFFRES CLÉS

85%
DES ÉLÈVES
DÉCLARENT AVOIR ÉTÉ VICTIMES
d'au moins une forme
de (cyber)violence

la moitié
DES ÉLÈVES
DÉCLARE AVOIR SUBI
au moins 6 victimations
depuis le début de l'année

43%
DES ÉLÈVES
ONT SUBI
au moins 1
(cyber)violence sexuelle

LES FILLES
SUBISSENT
les (cyber)violences de **manière disproportionnée**
par rapport aux garçons :

Être une fille
AUGMENTE DE

65%
LE RISQUE DE SUBIR
des (cyber)violences
psychologiques à haute intensité*

ET DE
57%
pour les (cyber)violences
sexuelles à haute intensité**

* Les (cyber)violences psychologiques à haute intensité correspondent, dans l'étude, à plus de dix victimations psychologiques.
** Les (cyber)violences sexuelles à haute intensité correspondent, dans l'étude, à plus de cinq victimations sexuelles.

LES ÉLÈVES ASSIGNÉES ET ASSIGNÉS PAR LES AUTRES
À UNE IDENTITÉ LGBT+ ONT QUASIMENT
2 X plus de risque
DE SUBIR TOUTES LES FORMES
de (cyber)violences à haute intensité,
qu'elles soient sexuelles, psychologiques ou physiques ***.

LA MISE EN COUPLE
multiplie par 2
LE RISQUE DE SUBIR
des (cyber)violences sexuelles
à haute intensité

LES FILLES ASSIGNÉES LBT+
SONT SURREPRÉSENTÉES
dans quasi toutes les catégories
de victimations et sont ainsi
LES 1ÈRES VICTIMES
du continuum des
(cyber)violences de genre.

**Les violences
sexistes et sexuelles**
ONT PRINCIPALEMENT LIEU
au sein de l'établissement scolaire,
c'est le cas pour plus de la moitié
des attouchements (agressions
sexuelles), et peuvent être imbriquées
avec des (cyber)violences.

7%
DES ÉLÈVES
SONT VICTIMES
d'atteintes à l'image intimes
parmi toutes les formes
de (cyber)violences sexistes
et sexuelles

Les conséquences des (cyber)violences sont graves :
LES ÉLÈVES QUI ONT SUBI
des (cyber)violences psychologiques à haute intensité sont presque
10 X PLUS NOMBREUSES ET NOMBREUX À SE SENTIR MAL
dans leur établissement que les élèves n'ayant subi aucune (cyber)violen-

26%
DES VICTIMES
osent en parler

SEULEMENT
13%
SE TOURNENT VERS
les adultes de leur
établissement scolaire.

*** Les (cyber)violences physiques à haute intensité correspondent, dans l'étude, à plus de cinq victimations physiques.

QUESTIONS/RÉPONSES

Les participantes et participants soulignent l'importance de ces données et leur besoin d'avoir accès à l'étude détaillée afin de pouvoir mettre en place des actions dans leur établissement, et de sensibiliser et convaincre leurs collègues.

Des questions sont posées sur les formes de violences qui se produisent exclusivement en ligne, celles se produisant dans des contextes festifs, et sur les violences, notamment psychologiques, commises par le corps enseignant et/ou encadrant.

/ L'étude démontre que la majorité des violences a lieu en personne, en milieu scolaire. Cependant, certaines formes de violences se produisent uniquement ou presque en ligne, comme l'usurpation d'identité, le *ghosting*¹, la diffusion de contenus intime sans le consentement. Le *happyslapping* – le fait de filmer et de diffuser des actes de violences – est assez peu ressortie lors de l'étude. Par ailleurs, les enjeux autour de l'intelligence artificielle se développent très rapidement. L'étude n'a pas étudié spécifiquement les (cyber)violences vécues en milieu festif par les jeunes, mais il est certain que celles-ci peuvent avoir un impact sur la scolarité des élèves, qui évoluent dans le même groupe de pairs au sein de l'établissement et au dehors.

/ La question des auteurs ou autrices des violences a été posée systématiquement dans l'étude, avec plusieurs choix : fille seule ou garçon seul, groupe de filles ou de garçons, groupe mixte, adultes de l'établissement ou hors de l'établissement. Si les violences commises par les adultes des établissements scolaires existent, les résultats de l'étude du Centre Hubertine Auclert sont cohérents avec les chiffres déjà produits par le sociologue Pierre Merle notamment, qui montrent que les violences commises par les adultes sur des élèves ne sont pas majoritaires et que l'on observe surtout des violences commises entre jeunes.

—
1

Terme qui vient de l'anglais décrivant une stratégie de dissolution d'une ou de plusieurs relations, caractérisée par une décision soudaine ou graduelle de couper toute communication en ligne ou en personne avec quelqu'un sans explications claires, alors qu'il y a une réponse attendue. Cette stratégie est souvent perçue comme graduelle par la ghosteuse ou le ghosteur tandis que du point de vue de la personne ghostée, cette décision est perçue comme soudaine (Thomas et Dubar, 2021).

AGIR FACE AUX VIOLENCES DE GENRE EN LIGNE : DISPOSITIFS ASSOCIATIFS

#STOPFISHA

Lisa Gauvin-Drillaud

*Chargée de sensibilisation
et de formation et cofondatrice
de l'association*

🔗 **#StopFisha** est une association 100 % bénévole, qui a été créée en 2020 par douze personnes, pour lutter contre les comptes *fisha*. Le phénomène du *fisha* est une cyber-violence, une « bulle de discrimination et de haine » qui a explosé pendant le confinement, proliférant dans un moment de surutilisation des outils numériques. Il s'agit de comptes sur les réseaux sociaux qui diffusent massivement des contenus intimes sans le consentement des personnes y figurant, des *deepfakes*², des informations personnelles extorquées. L'association #StopFisha a été créée pour aider les victimes de ces comptes, riposter collectivement, et interpeller l'opinion publique, les décideurs et décideuses, et les plateformes sur cette forme de violence. Ainsi, aujourd'hui, #StopFisha déploie plusieurs activités :

/ De la **veille sur les cyberviolences et des actions de signalement** des comptes *fisha*, mais aussi d'autres cyberviolences, sous un prisme intersectionnel (1 500 signalements par an). L'association a noué des partenariats avec plusieurs plateformes de réseaux sociaux qui la reconnaissent comme « **signaleur de confiance** », ce qui permet aux bénévoles de l'association d'obtenir des réponses rapides et souvent positives à leurs signalements : les contenus peuvent être supprimés ou masqués en moins de 24 heures. **Chaque personne peut signaler un contenu auprès de #StopFisha via un formulaire public et gratuit**, 🔗 [disponible en ligne](#).

/ Une activité d'**accompagnement gratuit des victimes**, avec des juristes, des avocates et une psychologue bénévoles, appuyées par d'autres bénévoles formées et formés au premier accueil de la parole des victimes et à

leur réorientation vers des associations spécialisées. **Une permanence juridique ouvrira prochainement à Paris (informations à venir sur le site 🔗 [StopFisha.org](#))**.

/ Des actions de **sensibilisation et de formation** partout en France et en Belgique, y compris auprès de **jeunes et des publics professionnels en milieu scolaire**, qui concernent actuellement près de 1 000 personnes par an. Ces actions ont pour but de permettre la compréhension du phénomène, de développer l'esprit critique sur les outils numériques, et surtout de travailler le passage à l'action et l'obtention de solution pour les victimes, témoins, adultes responsables, etc. confrontées et confrontés à ces situations.

/ À travers ces actions, au-delà des comptes *fisha*, l'association travaille sur la pédocriminalité, les masculinismes, et plus généralement tout ce qui touche au numérique et au genre. Le livre **Combattre le cybersexisme** (Leduc, 2021) définit un large spectre de cyberviolences, présente les articles de loi, et donne des clés d'action pour agir en tant que témoins, parents, adultes responsables, etc. L'association mène aussi du **plaidoyer auprès et avec l'État, l'Union européenne et d'autres associations**, par exemple sur l'importance de la mise en œuvre de l'éducation à la vie relationnelle, affective et sexuelle (EVARS).

2

Le terme *deepfake* est un mot-valise entre un apprentissage profond de l'intelligence artificielle et d'imagerie truquée (Wagner, Blewer, 2019). Les *deepfakes* à caractère sexuel ou *fakeporn* sont des images de nudités, sexuelles ou de réalisation d'actes sexuels, créées, falsifiées et modifiées numériquement (Flynn et al, 2022), comme la superposition de visages de femmes sur des vidéos pornographiques.

Le conseil de #StopFisha pour les victimes de cyberviolences de genre

La méthode des 4 S :

/ **Screenner** : prendre des captures d'écran pour constituer des preuves, garder des traces ;

/ **Signaler** : sur les plateformes, via les associations, partout où l'on peut... ;

/ **Se protéger** : couper, bloquer, paramétrer... pour empêcher l'agresseur de nous contacter, et ne pas/plus lui répondre ;

/ **S'entourer** : ne pas rester seul ou seule, savoir et se dire que les violences en ligne, c'est aussi la vie réelle, et que ce n'est pas notre faute.

POINT DE CONTACT

Alejandra

Mariscal Lopez

Directrice

📍 **Point de Contact** est une association qui lutte contre les cyberviolences et pour les droits humains numériques. Sa mission principale est de mettre à disposition du public des **outils de signalement de contenus illicites ou de situations préjudiciables en ligne** : violences sexistes et sexuelles, harcèlement, discours haineux, extrémisme violent... Un de ses objectifs est d'arrêter le sentiment de submersion que peut induire le numérique chez les victimes et les témoins, car **les solutions existent** : l'association est là pour faire connaître les outils (tous gratuits) et aider à leur utilisation.

Elle déploie plusieurs actions :

/ Le traitement de **signalements de contenus illicites en ligne** de la part des victimes ou de leurs proches. Point de Contact les transfère aux forces de l'ordre pour judiciarisation et auprès des plateformes, en tant que partenaire des plateformes et « signaleur de confiance », pour que ces dernières les suppriment. En 2024, 42 000 signalements ont été reçus par l'association, et plus de 14 000 ont été qualifiés d'exploitation sexuelle de mineures et mineurs, et transmis aux autorités. Les filles sont particulièrement visées, et représentent par exemple 99 % des cas de *deepfakes* à caractère sexuel. À la suite des retours des plateformes, Point de Contact informe les victimes des suites données.

/ Un travail au sein d'un **réseau international de lutte contre la pédocriminalité, le réseau INHOPE** qui regroupe plus de 50 organisations de 50 pays, dont Point de Contact pour la France. L'association reçoit de la part de ce réseau les contenus pédocriminels

hébergés en France et se charge ensuite d'agir auprès des acteurs et actrices françaises pour mettre en place une réaction : judiciarisation, suppression des contenus, etc. Elle transmet aussi au réseau les signalements qu'elle reçoit de contenus hébergés à l'étranger. En 2023, ce sont ainsi plus de 540 000 contenus pédocriminels publiquement accessibles qui ont été traités via ce réseau : parmi eux, 95 % concernaient des filles et 83 % des enfants entre 3 et 13 ans.

/ Le développement de dispositifs innovants, comme **« Disrupt »**, lancé en 2023 pour lutter contre et prévenir la **diffusion non consentie de contenu intime**, un type de violence qui représentait 80 000 signalements en 2021-2022. Cet outil permet à la fois de signaler les contenus diffusés (donc déjà publiés) pour **les faire retirer, mais aussi de prévenir la diffusion de ces contenus**. La victime ou un ou une témoin transfère à l'association une photo ou une vidéo, à laquelle l'association attribue une signature numérique. Elle contacte ensuite les plateformes pour non seulement supprimer le contenu déjà posté, mais également pour que ces dernières enregistrent la signature numérique et suppriment automatiquement le contenu s'il est remis en ligne. Ce dispositif permet de **lutter contre la crainte du retour ou de la poursuite des violences**.

/ Au-delà de ces missions, Point de Contact adopte une approche holistique pour lutter contre les cyberviolences, et déploie des actions de sensibilisation, de formation, de recherche et de plaidoyer. Pour consulter les ressources de l'association, c'est par ici : 📍 PointDeContact.net/ressources.

Point de Contact est la plateforme associative de signalement du 📍 **Centre français d'un internet plus sûr (Safer internet France)**, un programme national de prévention et d'éducation aux bons usages d'Internet. Ce programme national est le volet français du programme européen *Better Internet for Kids*.

Le conseil de Point de Contact pour les personnes ressources qui entourent des enfants ou des jeunes

Parlez de sexualité en ligne avec vos proches, entre parents et enfants, surtout **sans culpabilisation** ! Les jeunes qui craignent de ressentir du jugement de la part de leurs proches ou de subir des punitions ne parlent pas, et cela aggrave leur situation. Il faut absolument en parler avec les jeunes et entre jeunes pour **ne pas entretenir et casser la très forte mécanique de culpabilisation des victimes**, qui a des conséquences très graves pour elles. Par ailleurs, signalez, c'est un acte citoyen !

ASSOCIATION E-ENFANCE / 3018

Samuel Comblez

Directeur général adjoint
Directeur du 3018

📍 **E-enfance** lutte pour la **protection des enfants sur Internet** depuis sa création en 2005, et **contre le harcèlement « hors ligne »** depuis 2024. Trois actions structurent l'activité de l'association :

/ **La gestion du 3018** – une plateforme d'écoute d'aide aux victimes, par téléphone, application, tchat et mail – **à destination de tous et toutes : enfants, ados, adultes, victimes mais aussi témoins ou professionnelles et professionnels**. Ce service est ouvert de 9 h à 23 h tous les jours, et animé par des juristes, psychologues, éducateurs et éducatrices, assistantes et assistants sociaux. Si un ou une mineure appelle de lui- ou d'elle-même, l'association n'alerte pas les parents

(par choix, mais également car elle n'en aurait pas les moyens sans que l'enfant ou la ou le jeune en donne les coordonnées), mais encourage plutôt la victime à le faire elle-même. L'association a reçu 160 000 sollicitations en 2024, chiffre **en forte augmentation** (25 000 en 2022 et 50 000 en 2023), à budget constant. Cette hausse est due en partie à la **fusion entre le 3018 et le 3020** pour aboutir à un numéro unique contre les cyberviolences et le harcèlement : le 3018. En conséquence, en moyenne, en 2024-2025, seul un appel sur deux aboutissait immédiatement, soit un taux de réponse de 50 % (35 % dans les mois suivant la fusion), contre 86 % avant cette fusion.

/ Son rôle de **« signaleur de confiance »** pour la France : une nouvelle réglementation européenne (le *Digital Services Act*, entré en vigueur en novembre 2022) **oblige désormais toutes les plateformes de réseaux sociaux à traiter les signalements du 3018**, alors que précédemment la notion de « signaleurs de confiance » était basée sur la bonne volonté des plateformes et un partenariat différent entre l'association et chaque plateforme. La réglementation progresse pour obliger davantage les plateformes à traiter rapidement les signalements et à être transparentes sur leur traitement, notamment en publiant des rapports annuels qui rendent compte de leurs actions. **En France, le 3018 est un signaleur de confiance et travaille avec l'ARCOM**.

/ **La prévention**, via des interventions partout en France, auprès des enfants et des jeunes, notamment en primaire via le programme « Super Héros du Net » (200 000 enfants sensibilisés et sensibilisés) : les enfants commencent à utiliser internet très jeunes, avec leurs parents avant leurs 6 ans, et poursuivent sans supervision à partir de 6 ou 7 ans en moyenne. Au sein des collèges et lycées, différents thèmes sont abordés : exposition à la pornographie, harcèlement, pédocriminalité, LGBT+phobies, consentement, cyberviolences sexistes et sexuelles, protection des données personnelles, haine en ligne etc.

Les conseils de l'association e-enfance/3018, à transmettre aux enfants et jeunes, et à leurs parents

Encouragez les enfants et jeunes à garder leur esprit critique devant un écran et à **continuer de signaler**, ça sert, c'est utile, aux associations et aux plateformes : c'est une culture à entretenir, à améliorer.

Encouragez les parents à **s'intéresser à ce que font les jeunes sur internet**. Il n'y a pas besoin d'être spécialiste des règles ou des pratiques techniques pour éduquer, accompagner, travailler le respect des autres, avec ses enfants et montrer qu'on peut les aider.

QUESTIONS/RÉPONSES

Une question est posée sur l'évolution des personnes faisant appel aux différents dispositifs présentés.

/ Point de Contact reçoit de plus en plus de signalements de (cyber)violences commises par des enfants envers d'autres enfants, alors que le type de signalement reçus au démarrage de l'association concernaient principalement du *grooming*³. Le 3018 reçoit de plus en plus de signalements, dont des victimes de plus en plus jeunes, et des violences de plus en plus graves. Les filles sont toujours majoritaires parmi les victimes. Pour #StopFisha, ce qui ressort sont de très nombreux signalements en lien avec des enjeux d'islamophobie et de misogynoir : beaucoup de femmes noires et de femmes musulmanes sont victimes de (cyber)violences sexistes et sexuelles précisément parce qu'elles sont des femmes noires ou des femmes musulmanes. Il est donc très important pour l'association d'avoir ce prisme intersectionnel.

Une participante demande ce qu'il est possible de faire concernant des contenus en ligne qui ne sont pas publics (messagerie privée...).

/ Pour le 3018, cela ne change rien, l'association peut agir grâce à l'horodatage ou l'URL, peu importe si le contenu est public ou privé. Point de Contact peut également signaler aux plateformes des contenus privés, grâce à l'URL, en ayant constaté par des captures d'écran que le contenu était illicite. Point de Contact a également un outil appelé « Livecontact » qui permet à une personne de capturer ou enregistrer son écran et l'envoyer à l'association, sans enregistrer la vidéo sur son téléphone, ce qui peut notamment servir pour garder une preuve des contenus diffusés en direct (*live streaming*) et pour transmettre des contenus privés.

TABLE-RONDE «FACE AUX VIOLENCES, L'ÉMANCIPATION DANS LE CYBERESPACE»

L'après-midi débute par une table-ronde regroupant des expertises diverses, interrogeant les possibles et les enjeux du cyberspace malgré les violences que l'on peut y trouver. On retrouvera ci-dessous une retranscription des prises de notes de la discussion, qui réunit :

Marion Coville (MC)

Maître de conférences en sciences de l'information et de la communication à l'université de Poitiers, référent égalité de l'université. Ses recherches portent sur les liens entre nouvelles technologies et rapports sociaux de genre.

Pauline Ferrari (PF)

Journaliste indépendante, spécialiste des nouvelles technologies, des questions de genre et des cultures web, et intervenante en Éducation aux médias et à l'information (EMI). Elle est également autrice de Formés à la haine des femmes, un livre paru en 2023 qui analyse les mouvements masculinistes en ligne.

Jennifer Lufau (JL)

Consultante en média inclusif, elle est fondatrice et présidente de l'association Afrogameuses et représentante de l'association Furax. Elle anime des chroniques régulières sur le jeu vidéo sur Radio France Internationale (RFI), et coprésente également les Focus jeux vidéo à la Cité des Sciences de Paris.

Sarah Viseux (SV)

Professeure-documentaliste, référente égalité fille-garçons du Lycée Philippe Kieffer dans le Val-d'Oise et formatrice au sein du groupe de formation académique en lien avec la mission égalité filles-garçons et lutte contre les violences sexistes et sexuelles.

Qu'est-ce qui, dans votre parcours personnel et professionnel, vous a amené ou amenée à travailler autour des violences de genre dans les espaces numériques ?

JL : Ayant grandi au Bénin, j'ai découvert les jeux vidéo à l'adolescence avec une perspective africaine. Dès le départ, j'ai pris conscience de la place du genre dans les jeux vidéo, notamment à travers *Prince of Persia*, où l'histoire repose sur les morts répétées du personnage principal masculin pour sauver la princesse. Je me demandais déjà pourquoi la princesse ne pouvait pas se sauver toute seule. Plus tard, une fois arrivée en France, j'ai découvert les jeux multi-joueurs en ligne. C'est là que j'ai été confrontée à des violences en ligne, racistes et sexistes, qui m'ont beaucoup marquée. C'était difficile d'en parler, notamment dans ma famille qui avait tendance à penser que je passais trop de temps en ligne. J'ai donc vécu cela en silence, et j'ai banalisé ces violences comme une partie immuable des jeux en ligne.

Plusieurs années plus tard, dans une période de chômage, j'ai recommencé à jouer et j'ai réalisé que tristement, rien n'avait changé. J'ai souhaité témoigner de ces violences, à travers un blog, et je suis partie à la recherche de joueuses noires qui vivaient la même chose que moi. C'était difficile, mais en connectant mon expérience avec des joueuses de Madagascar ou du Canada, j'ai pu créer un **réseau d'échange et de soutien**. J'avais la confirmation que je n'étais pas seule, et que ces violences n'étaient pas le fruit de mon imagination. Suite à ce constat, j'ai monté l'association **Afrogameuses**, avec l'idée d'y

fonder une communauté d'entraide et de **rendre les minorités de genre afrodécendantes visibles**, face aux violences et à la marginalisation que nous rencontrons dans les espaces numériques.

PF : J'ai aussi passé beaucoup de temps en ligne à l'adolescence, principalement sur des forums sur l'apprentissage de la séduction. Je suis alors tombée sur des discussions masculinistes qui ont provoqué une forte dissonance chez moi : je venais juste chercher des conseils pour draguer et je me retrouvais face à leurs descriptions des femmes comme horribles et vénales. Après mes études en journalisme, j'ai commencé à intervenir auprès des jeunes en EMI. J'ai pu y faire le rapprochement entre ce que j'observais en ligne, sur les forums masculinistes, et les propos que pouvaient tenir des élèves en classe, principalement des garçons.

C'était dans un contexte marqué par #MeToo mais également par des **mouvements réactionnaires de plus en plus forts face aux avancées féministes**. Ça a été le point de départ de la rédaction de **Formés à la haine des femmes. Comment les masculinistes infiltrent les réseaux sociaux**. Pour l'écrire, j'ai passé beaucoup de temps sur les forums masculinistes. Dans un sens, c'était pour que d'autres n'aient pas à le faire. Cependant, ce serait une erreur de penser que ces discours sont cantonnés aux « bas-fonds d'Internet ». Ils sont présents partout et sont très liés à la montée actuelle du fascisme : ça touche aussi nos ados.

SV : Avant d'arriver au lycée, j'ai mené des actions pendant plusieurs années en collège. Nous avons notamment participé au concours **« Non au harcèlement »**, et c'était difficile car les séances étaient un lieu de conscientisation des violences que les filles vivaient. Cela entraînait **de nombreuses révélations qu'il fallait traiter, en plus de la prévention**. En passant au lycée, j'avais la volonté de poursuivre sur ces sujets en impliquant plus largement la communauté éducative, avec des actions à long terme. J'ai mis en place une **classe Médias** avec pour thématique

« La place des femmes dans les médias, c'est partout ? ». La question est bien sûre rhétorique, mais elle vaut la peine d'être posée avec les élèves car ce n'est malheureusement pas un acquis.

MC : J'ai commencé la recherche sur les jeux vidéo il y a quinze ans. À l'université, j'ai découvert en même temps les études de genre et les cultures populaires numériques. Cela m'a donné envie de travailler sur les représentations du genre dans les jeux vidéo car c'était alors peu traité dans les travaux existants. Il y avait soit des travaux sur les jeux vidéo passant totalement à côté d'une lecture par le genre, soit des travaux féministes qui parlaient des images produites par les jeux vidéo mais n'allant pas au-delà de ces images. Mon idée était de prendre en compte le jeu vidéo dans son ensemble : **les représentations des femmes et minorités de genre** dans ces jeux, mais aussi le *gameplay*⁴, **les pratiques ludiques et ce qu'elles provoquent** chez les personnes minorisées qui y sont confrontées.

Peu à peu, les entreprises du jeu vidéo se sont emparées de ce sujet, mais en surface. On me demandait alors de dire que les choses avaient évolué, que ça allait beaucoup mieux. Or, dès qu'il y avait une prise de parole féministe un peu critique dans les médias, elle était suivie d'une vague de harcèlement. Et à cette même époque, il y avait des « fuites » concernant des faits de harcèlement sexuel dans les studios de jeux vidéo. Plutôt que d'accepter qu'on utilise mes travaux en caution d'une industrie maltraitante, j'ai cherché à travailler sur elle en tant qu'**espaces et organisations de travail**. Je me suis aussi penché sur la médiation scientifique et ses **rapports de domination internes** qui n'étaient pas forcément aussi apparents que des stéréotypes dans un produit fini. Aujourd'hui, je travaille sur les applications de suivi des cycles menstruels, également très utilisées par les ados.

— 4
Les caractéristiques de jeu d'un jeu vidéo telles que l'intrigue et la façon dont on y joue, par opposition aux effets visuels et sonores.

- 5

Plateforme de *streaming* vidéo, connue notamment pour la diffusion en direct de jeux vidéo, dont des compétitions d'eSport, mais également pour d'autres contenus (musicaux et de discussion par exemple).

Un des biais que l'on peut trouver à la fois dans l'Éducation nationale et de nombreux cercles féministes est le rejet en bloc du cyberespace comme violent par essence. Or, il existe des enjeux d'investir ces espaces et leurs outils pour les mettre au service de pédagogies féministes. Selon-vous, quels sont ces enjeux ?

MC : Justement, ce ne sont que des outils. De mon côté, en tant qu'ado autiste, *queer*, en milieu rural : Internet m'a sauvé la vie. J'y ai vécu mes premières relations sociales, j'y ai trouvé mon premier emploi, j'y ai vécu mon premier amour et y ai découvert une culture LGBTQIA+. En même temps, j'y ai connu le même harcèlement que je connaissais en présentiel. Il y a ces deux facettes à prendre en compte. On trouve plein d'espaces violents sur Internet mais c'est aussi pour ça qu'on a besoin de les étudier et de s'en emparer, il s'agit d'un point de contact avec les jeunes qui investissent ces espaces dans tous les cas.

Je peux donner l'exemple du *Gamergate* en 2014. Il s'agit d'un mouvement de harcèlement extrêmement violent contre toutes les personnes qui critiquaient le milieu du jeu vidéo pour tenter de le faire évoluer. Des féministes, notamment des féministes noires en première ligne, des militantes et militants LGBTQIA+ ont alors lancé l'alerte : dans ce mouvement, on voyait arriver des suprémacistes blancs, des anciens de l'administration Bush, des gens comme Steve Bannon... On leur a répondu que c'était juste le jeu vidéo et les « bas-fonds d'Internet ». Or ça fait maintenant deux fois que le « bas-fond d'Internet » est élu président des États-Unis. **On a besoin d'écouter les alertes**, de prendre au sérieux les violences plutôt que disqualifier les marges qu'elles semblent *a priori* concerner.

JL : Avec Afrogameuses et les membres de Furax, nous cherchons à visibiliser le harcèlement et les tentatives d'effacement des joueuses noires qui ont lieu du simple fait de leur existence sur certaines plateformes, comme Twitch. De ce fait, nous travaillons

avec ces plateformes pour responsabiliser les harceleurs, les agresseurs et les témoins. Car aujourd'hui **tout est encore à la charge des victimes** : signaler, bloquer, fermer les comptes, engager des poursuites... Cela rajoute un poids en plus des violences vécues et si l'on ne se mobilise pas ça ne va pas changer. Nous essayons notamment d'obtenir des plateformes qu'une personne qui harcèle ne puisse par se recréer un compte pour harceler de nouveau. C'est une mesure simple mais prise seulement très récemment par Twitch⁵.

Nous voulons aussi visibiliser **l'intersectionnalité des violences** : les personnes que nous accompagnons sont harcelées parce qu'elles sont des femmes, mais aussi parce qu'elles sont noires et/ou musulmanes. Les violences qu'elles vivent sont spécifiques. Les harceleurs utilisent parfois un langage très subtil et crypté contre elles, qui n'est pas forcément perceptible au premier abord. Nous accompagnons les plateformes pour décrypter ces langages. L'idée de l'association est aussi de créer un système de communauté, d'entraide, de soutien pour que les victimes ne soient plus seules. **Investir ces espaces en ligne, c'est rompre avec l'isolement des victimes et créer d'autres dynamiques.**

SV : La posture des enseignantes et enseignants est très importante quand on fait de l'EMI : il n'est pas question d'être moralisateur ou moralisatrice et d'interdire les usages, mais **d'arriver à un échange avec les élèves pour connaître leurs pratiques** sur les réseaux sociaux. Il faut accepter d'avoir des élèves qui en savent plus que nous, sur certains aspects, pour ne pas passer à côté de ce sujet qui prend beaucoup de place dans leur vie. Si l'on n'a pas cette humilité, alors on passe à côté de ce qu'elles et ils vivent, y compris les violences.

Ce que les élèves n'ont pas forcément en regardant les contenus, et que l'on peut leur apporter, c'est la perspective de genre. **Il est important d'y aller de façon progressive** pour définir ce que sont le sexisme, le genre, les stéréotypes et ensuite appliquer tout cela

aux réseaux sociaux, aux jeux vidéo et aux médias. L'idée, c'est d'être à l'écoute des élèves sans les juger ce qui n'exclut pas de rappeler la loi. C'est d'ailleurs **un enjeu de citoyenneté numérique** que leur permettre de décrypter le monde, et de faire le lien entre les violences sexistes et sexuelles en présentiel et en ligne. Il faut leur faire prendre conscience qu'il y a une continuité entre ces types de violences, que l'un va rarement sans l'autre.

PF : C'est vrai, et d'ailleurs, il y a un enjeu aussi à montrer que la « vraie vie » c'est aussi Internet. Aujourd'hui, Internet est quelque chose qui existe depuis plus longtemps, c'est même plus vieux que beaucoup d'entre nous. **La vie en ligne fait partie intégrante de la vie des élèves**, l'ignorer serait l'équivalent de laisser une cocotte-minute bouillir jusqu'à ce qu'elle explose. Dans tous les établissements où j'interviens, en Île-de-France comme en zone rurale, il y a des faits de cyberharcèlement et de violences en ligne : on parle des vidéos pornographiques qui circulent, des groupes WhatsApp créés spécifiquement pour se moquer d'autres élèves, la diffusion de contenu intime non consenti... On pourrait presque voir la violence comme un rite de passage pour les ados. Il y a également la question des fausses informations, avec lesquelles elles et ils peuvent se construire. **Il s'agit donc d'être dans une posture d'échange et de ne pas traiter ces sujets avec condescendance.**

Dans mes interventions, aucun mot n'est interdit en classe, sauf les insultes. Je pars du principe qu'il vaut mieux avoir une discussion inconfortable en cours que des violences en dehors de l'intervention. Il faut donc savoir ajuster sa posture pour entrer dans le monde des élèves tout en restant encadrante, avoir « un pied dehors et un pied dedans ». Je leur partage mes propres pratiques numériques, comme mes intérêts pour les vidéos de nettoyage de piscine par exemple. Ça permet de nous rapprocher, de libérer la discussion en évitant une posture surplombante. Il ne faut pas non plus oublier la continuité qui existe entre l'EVARS et l'EMI : **la vie sexuelle se joue aussi en ligne**, et aujourd'hui il

est difficile d'avoir des pratiques numériques sans confrontation avec du contenu intime ou violent, qui nécessite **un travail autour du consentement** et de la communication. C'est dommage que les interventions sur ces sujets soient souvent des séances courtes, deux heures une fois ou deux dans l'année pour une classe. Un enjeu est de **construire une continuité entre les interventions spécifiques et le quotidien** de la vie scolaire dans les établissements, pour que ces sujets soient bien accompagnés tout au long de la scolarité.

Il est donc possible de trouver des formes de résistance et d'empouvoirement via les espaces numériques. Pouvez-vous nous parler d'illustrations concrètes de ces dynamiques dans vos pratiques respectives ?

SV : Comme évoqué précédemment, au lycée, nous avons pu **mettre en place une classe Médias**, et cette année nous interrogeons donc avec une classe de seconde la place des femmes dans les médias. Nous abordons cette thématique avec une double perspective : la manière dont les femmes sont objets de discussions dans les médias, mais aussi la place faite aux femmes journalistes. Nous travaillons à quatre collègues, en **équipe pluridisciplinaire**, et bénéficions du marrainage de Caroline Vinet, une journaliste engagée notamment dans les collectifs [La Chance](#) et [Prenons la Une](#). Elle est d'abord venue rencontrer les élèves pour répondre à leurs questions sur son métier et son expérience dans ce milieu professionnel, et elle reviendra en fin d'année pour voir le rendu annuel du projet. Entre temps, nous travaillons sur les stéréotypes sexistes et les manières de les décrypter dans les médias. Les élèves rédigeront des articles avec un angle de **journalisme de solutions**. Cela se combine avec une intervention de l'infirmière scolaire sur les violences et notamment le cybersexisme, en lien avec des situations qu'elles et ils connaissent bien. Pour cela, nous allons notamment utiliser un outil propre

à l'académie, le [« thermomètre des relations »](#). Il est un peu trop tard cette année pour participer au [concours #ZéroCliché](#) du CLEMI, mais c'est aussi dans nos projets. Enfin, avec un collègue qui voudrait monter une classe eSport, nous souhaiterions collaborer autour du jeu vidéo en joignant les deux dispositifs autour d'un projet commun.

PF : De mon côté, j'interviens pour mettre en place des résidences de plusieurs mois avec des classes, mais la majorité des projets sont plus courts. Nous partons des pratiques liés à des outils peu abordés dans l'espace scolaire, comme les podcasts ou TikTok, pour **comprendre comment on fabrique de l'information ou de la désinformation**. Parler, par exemple, des techniques utilisées par les influenceurs et influenceuses que les élèves connaissent bien, les intéresse énormément et leur permet de prendre un peu de distance avec leur contenu. Par exemple, avec l'ONG [Making Waves](#), on accompagne pendant six mois une classe de collège à La Courneuve pour créer un podcast sur le sujet de l'égalité. Les élèves ont choisi les sujets qui les motivaient, et c'est intéressant de voir que leurs choix se sont portés directement sur des sujets spécifiques comme la place de la violence dans les masculinités ou la reconstruction des victimes après avoir vécu des violences. Par ce biais, on aborde les questions de genre avec un rendu final qui suscite leur fierté vis-à-vis de leur travail et de leur création.

Un autre exemple positif dont on pourrait parler est documenté dans mon livre : c'est un *Youth Center* (maison des jeunes) au Danemark qui a mis en place **un groupe d'échange dédié aux garçons, supervisé par des spécialistes** en éducation et en psychologie, organisé notamment autour d'un salon Discord⁶. L'initiative part du constat que les jeunes hommes se tournent vers les médias masculinistes en partie pour trouver des réponses et du soutien face à une santé mentale dégradée. L'idée est donc de créer d'autres groupes, supervisés par des pros, qui interviennent lorsque c'est nécessaire ou qu'une alerte est donnée, mais laissent libre

court aux échanges par ailleurs.

JL : Afrogameuses est seulement composée de personnes de plus de 16 ans, c'est quelque chose que nous avons décidé à la création de l'association. Cependant, parler aux plus jeunes fait partie intégrante de notre activité, notamment car nous menons des actions sur des thématiques qui touchent beaucoup les ados. Nous animons des interventions dans des classes depuis environ deux ans. L'objectif est d'y aborder avec les jeunes, les jeux vidéo, leur place dans leur vie, les représentations qu'on y trouve des minorités de genre ou des violences qu'elles et ils ont pu vivre par leur biais... On essaie de partir des personnages et des histoires qu'elles et ils connaissent dans les jeux, de ce que ça leur évoque, de ce que ça provoque chez elles et eux. Il existe des recherches actuellement sur l'utilisation des jeux vidéo comme vecteurs d'apprentissage et de discussions. Romain Vincent, par exemple, a publié des ressources pour voir s'il est possible d'utiliser *Assassin's Creed* pour apprendre l'histoire. Ce qui est intéressant, c'est de **partir des intérêts et des pratiques que les jeunes ont déjà, pour leur apporter de nouvelles choses. Que de temps en temps, ce soient les adultes qui aillent sur leur terrain, et pas l'inverse**.

Depuis quelques temps, l'association est aussi présente à des événements grand public, ce qui nous permet de sensibiliser plus largement. Nous avons par exemple participé à la *Natural Hair Academy*, un salon dédié aux cheveux afro, dans lequel nous avons installé un écran avec des personnages noirs qu'il était possible d'incarner. Cela a fait venir énormément de gens, notamment des familles, et a créé un point de départ pour des discussions plus approfondies sur les inégalités et les représentations dans les jeux vidéo, alors que les personnes n'étaient à la base pas du tout là pour ça.

MC : C'est vrai qu'il est toujours intéressant de parler avec les familles. Avec [l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines](#) (OMNSH), dont je suis membre,

nous organisons de la médiation scientifique autour des cultures numériques, avec des interventions en médiathèques par exemple. Dans ce cadre, on peut rencontrer des parents, pas seulement des jeunes, et les échanges sont toujours intéressants. À ce stade, je peux aussi parler de gros projets qui ont vu le jour en 2013-2014. Un ami, par ailleurs psychologue spécialisé en santé trans, Clément Moreau, a été approché par un bar communautaire lesbien et trans parisien, pour parler de jeux vidéo. Cela a concordait avec l'émergence des *queer games*, de petits jeux souvent auto-produits mettant en scène des récits de vie quotidienne de personnes LGBTQIA+. Cela a marqué le début des ateliers *queer games*, où nous nous retrouvions au bar pour discuter des jeux vidéo par et pour des personnes LGBTQIA+. L'objectif était de **créer du commun** autour des représentations *queer* et de nos expériences des jeux. Au fur et à mesure, ces moments sont aussi devenus des temps d'apprentissage des logiciels numériques, et de création de jeux vidéo, et l'on a même intégré un *hackerspace* en créant le [RESET](#). C'était d'abord un espace d'autosupport et de discussion, mais ça a donné aussi lieu à des médiations plus institutionnelles, encore une fois avec des médiathèques. Ces dernières étaient l'occasion de discuter des questions de genre plus largement, y compris avec des personnes qui n'étaient pas LGBTQIA+, à partir de la présentation de jeux vidéo.

Qu'est-ce qui, selon vous, peut alimenter une pédagogie féministe ayant pleinement sa place dans le cyberspace ? Avez-vous des ressources à partager ?

JL : Avoir une posture humble est très important. Il s'agit d'aller vers les jeunes, ce qu'elles et ils savent et leurs propres intérêts culturels. Et de **produire du contenu sur les plateformes utilisées par les jeunes**. Ce serait d'ailleurs intéressant de s'appuyer sur des médias conçus pour les ados, en partant de leurs besoins. En termes de ressources, il y en a beaucoup sur les sites de Furax et d'Afrogameuses sur ces sujets. Il y a aussi le

[guide pratique sur le cyberharcèlement](#) de l'association [Women in Games France](#). C'est une ressource très concrète pour se protéger, signaler des violences etc.

PF : Avant toute chose, il faut **se former** afin de **comprendre les bases du vocabulaire et des grandes références de la culture numérique**. On peut regarder sur le site de e-enfance pour des ressources spécifiques sur la protection des jeunes face aux cyberviolences. Si on dispose de peu de temps : s'abonner à des lettres d'informations ciblées est toujours une bonne idée ! On peut citer [TechTrash](#), [#Règle30](#) de Numéràma, [Pixels du Monde](#)... Il y aussi les magazines [Chut! Média](#) (pour les adultes) et [Chut! Explore](#) (pour les ados), pour lesquels j'écris, ainsi que la revue dessinée pour les moins de 20 ans [Topo](#).

MC : Je voudrais aussi m'attarder sur la posture pédagogique, notamment à travers **l'éthique du care** et les questions émotionnelles. Le care, c'est ce qui nous permet de maintenir, perpétuer et réparer notre monde, pour que nous puissions y vivre aussi bien que possible, selon la définition de Joan Tronto. Il faut garder en tête qu'une pédagogie féministe est nécessairement sensible aux différentes formes d'exclusions, et aux actions que l'on peut mettre en place pour y pallier. Dans la médiation scientifique par exemple, on peut s'interroger sur les manières dont les femmes et les personnes LGBTQIA+ sont tenues à l'écart et comment mieux les inclure. Puisqu'elles sont majoritairement victimes de violences sur les espaces numériques et qu'elles y sont moins représentées, une partie d'entre elle y est (ou du moins s'y pense) néophyte ou débutante. Des adaptations sont donc nécessaires pour penser **l'accessibilité des espaces d'apprentissage**.

Concrètement : on peut **aménager l'espace** pour permettre un centre collectif, mais aussi des endroits où l'on peut se retrouver seul ou seule devant l'ordinateur, s'entraîner et échouer sans avoir le regard d'autrui sur soi et revenir dans le groupe plus tard quand on

—
6
Plateforme de messagerie instantanée, conçue initialement pour les communautés de joueurs et joueuses de jeux vidéo.

en a envie. On peut veiller à **ne pas utiliser trop de vocabulaire technique**, bien l'expliquer, informer en amont les sujets que l'on va traiter lors de la prochaine séance pour que les personnes puissent s'y préparer mentalement et matériellement. On peut prêter une vigilance particulière à la **circulation de la parole**. Pour éviter au maximum l'effet « expertise » plus favorable à la domination, Clément [Moreau] et moi mettons en place des performances pour **rendre très visibles nos échecs**. Nous prenions le soin de poser nous-même des « questions cons » pour que les autres n'aient pas à le faire. Nous prenions soin de, **nous aussi, leur demander de l'aide. Le care et le soin des autres sont de vraies compétences**, des savoir-faire qu'il faut valoriser comme tels, et non comme quelque chose d'inné qui serait « livré » en quelque sorte avec le rôle de femme.

Enfin, je dirais aussi qu'il est important aujourd'hui de **se former aux fonctionnements des GAFAM**⁷, qui décident de façon unilatérale ce que l'on va voir ou pas, de ce que l'on peut dire ou pas, et qui prêtent en ce moment allégeance à l'extrême droite. C'est inquiétant à plus d'un titre, et c'est un nouveau tournant qui n'était pas du tout présent de cette manière dans l'Internet des années 2000.

SV : En matière de ressources, je peux ajouter celles de l'académie de Versailles: il est possible de s'y former sur le cybersexisme, sur les stéréotypes sexistes dans les médias. Il existe aussi un webinaire spécifiquement sur les jeux vidéo. Il y a aussi les ressources du [CLEMI](#) sur l'EMI, à travers le concours #ZéroCliché mais aussi le [Vademecum](#) proposé pour la semaine de la presse avec des pistes d'animation de séance. Il fait par exemple le lien entre les théories du complot et les théories masculinistes, ce qu'évoque Pauline [Ferrari] dans son livre.

JL : Il ne faut pas hésiter à construire ses actions au prisme de l'intersectionnalité. En France aujourd'hui on a des classes très diverses. Il est nécessaire de **penser les féminismes et les luttes contre les inégalités à travers les manières dont elles touchent différemment chaque personne, et s'intéresser aux problèmes de toutes et tous, dans leur diversité**. Par exemple, on ne peut pas parler à une femme noire et musulmane « simplement comme une femme »: elle vit aussi du racisme et de l'islamophobie, et cela fait partie de son expérience de femme. Si l'on présente des choses trop uniformes, on s'éloigne forcément de la réalité des parties les moins représentées.

—
7
Acronyme désignant les plus grosses entreprises du web: Google (Alphabet), Apple, Facebook (Meta), Amazon et Microsoft.

QUESTIONS/RÉPONSES

L'intersectionnalité n'est pas toujours un terme bien compris ou reçu. Or, on constate que les élèves ont besoin d'une approche qui prend en compte la complexité de leurs besoins. Comment peut-on en parler, notamment face à des personnes qui adoptent plutôt des réflexes conservateurs et pensent que cette perspective ne peut être conciliée avec le principe d'égalité républicaine de l'Éducation nationale ?

Les intervenant et intervenantes précisent que l'intersectionnalité est une approche sociologique, à ne pas confondre avec un élément de langage ou une opinion politique. [Ce principe](#) a été développé en 1989 par la juriste états-unienne, Kimberlé W. Crenshaw, pour montrer comment les femmes noires afro-américaines ne bénéficiaient pas des mesures antidiscriminatoires sensées les inclure, profitant plutôt aux femmes blanches et aux hommes noirs. **Il permet de produire et de s'appuyer sur des chiffres pour révéler les problématiques qui touchent des publics spécifiques.** Ces chiffres viennent renforcer une parole **souvent inaudible ou délégitimée**: celle des populations les plus marginalisées. Leurs expériences et témoignages, sortant de la norme commune, sont rarement jugés suffisants pour déclencher l'action collective.

Il est nécessaire de documenter tous les phénomènes et notamment les traitements différenciés pour pouvoir les prendre en compte dans les politiques publiques, y compris les politiques éducatives. Les études statistiques intégrant pleinement ce paradigme sont rares en France. À un niveau individuel, il est fondamental, en premier lieu, de **se former**, en partant d'ouvrages comme *Ne suis-je pas une femme ?* de bell hooks, et d'**écouter les élèves parler de leurs propres expériences, de leurs intérêts, de leurs problèmes**, afin d'être au plus proche de leur réalité. Face à des personnes qui argumentent une « discrimination inversée » ou un « séparatisme », il peut être pertinent de montrer que des mesures spécifiques ou des espaces non-mixtes existent déjà dans l'institution, sur le genre, le handicap ou le positionnement social via les réseaux d'éducation prioritaires. **Certains critères sont reconnus comme impactant les scolarités, l'enjeu est donc d'en faire reconnaître davantage.** Si l'on rencontre des blocages, on peut utiliser d'autres mots. D'ailleurs, les référentiels changent régulièrement sur ces sujets. En France, on a parlé de lutte contre les discriminations, puis d'égalité des chances, aujourd'hui on parle d'intersectionnalité. Tout cela renvoie au même problème: les inégalités systémiques.

Que faire face aux algorithmes qui promeuvent des contenus masculinistes et d'extrême-droite, soutenus par les GAFAM ? Comment protéger les jeunes face à eux ?

Les intervenant et intervenantes répondent que les algorithmes n'existent pas par eux-mêmes. Ils ont été écrits et conçus par des humains, des entreprises, pour **nous pousser à passer le plus de temps possible sur les plateformes qui se rémunèrent de cette manière**. Cela signifie qu'ils découlent des décisions des plateformes et peuvent être modifiés en fonction des changements politiques. Côté public, des influenceurs et influenceuses ont très bien compris comment fonctionnent ces algorithmes et vont créer des contenus très engageants, par exemple en se basant sur la souffrance des jeunes hommes pour les contenus masculinistes. Cela leur permet de se rémunérer et profite également aux plateformes, qui choisissent de ne pas ou peu modérer ces contenus. Certains contenus sont mêmes davantage mis en avant à certaines périodes: par exemple, Elon Musk a choisi de promouvoir ses propres publications et celles de Donald Trump sur ses réseaux avant les élections états-uniennes. Enfin, **les algorithmes fonctionnent également avec un biais de confirmation des stéréotypes**: ils renforcent des visions misogynes, racistes, LGBTQIAphobes déjà répandues dans toute la société.

Les GAFAM ne sont pas essentielles, il est possible de les quitter. Cependant, si l'objectif est seulement de migrer vers d'autres plateformes, rien n'empêche l'extrême-droite et les réactionnaires d'y venir également. Il est donc important de **continuer de sensibiliser et d'éduquer sur la désinformation, de renforcer son esprit critique**. Faire communauté, s'entraider et prendre soin des autres est aussi indispensable. Cela peut se faire en ligne, par exemple avec des systèmes de **modération mutuelle**, mais aussi hors ligne. Une autre alternative se trouve dans le développement **des logiciels libres, open source**. Il est aussi essentiel de mobiliser les législations et les infrastructures nationales et européennes pour **protéger nos droits et nos données**. Au lycée, il est possible d'utiliser les programmes de sciences numériques et technologiques (SNT) pour aborder ces sujets. Une partie du programme porte sur les réseaux sociaux et il s'agit tout de même d'une heure et demie par semaine.

Pour aller plus loin :

Vous pouvez retrouver les personnes et les structures ayant participé à la table-ronde, ainsi que leurs ressources, via les liens ci-dessous, en complément des liens intégrés dans le corps de texte.

/ [!\[\]\(666e09182d4cd268646ea700ea60dcdf_img.jpg\) Les travaux de Marion Coville](#) sont accessibles gratuitement sur les archives ouvertes HAL;

/ [!\[\]\(c3d993ca47bfe2a953c700506ce31fa0_img.jpg\) Les travaux de Pauline Ferrari](#) et son livre [!\[\]\(c468cde8f04e2e2a6ba3c2a373e05c45_img.jpg\) Formés à la haine des femmes](#) (JC Lattès, 2023) ;

/ Le site des associations [!\[\]\(d66ff64371a51729ac8c1cdaa685ba6f_img.jpg\) Afrogameuses](#) (notamment ses [!\[\]\(0f31ebba7abcd47777e178db26f29705_img.jpg\) ressources](#)) et [!\[\]\(63ea948177b1bcc486b2b76d20d5fb69_img.jpg\) Furax](#). Les chroniques [!\[\]\(886f7dced1265a6d438eca0881817b40_img.jpg\) Bienvenue dans le Game](#) de [!\[\]\(bb381b56be27580041e232a6cbb04464_img.jpg\) Jennifer Lufau](#) sont accessibles en replay et les archives des [!\[\]\(b2c220e365f65fbecc36477cc11d1df9_img.jpg\) Focus jeux vidéo](#) de la Cité des Sciences ;

/ [!\[\]\(e3f8612927870f2e0f9f5989e6dd3064_img.jpg\) Sarah Viseux](#), [!\[\]\(a86c7d1c9cb81c81614634a31267440d_img.jpg\) le plan « Il, Elle, On »](#) de l'académie de Versailles et [!\[\]\(ce158fc5e55633398941d0898ae45661_img.jpg\) sa cartographie des établissements labellisés « Égalité filles-garçons »](#).

DIRECTION DE PUBLICATION
Anne-Sophie Ho-Massat, directrice

RÉDACTION
Rédaction :
Eris Gimard-Sébilo et Gaëlle Perrin
Prise de notes :
Naima Bisson-Harizia, Lucie Gil,
Maxime Gosset et
Giulietta Richard-Romei

COORDINATION
ET SUIVI ÉDITORIAL
Léa Moureau

ÉDITEUR
Centre Hubertine Auclert
Juin 2025

MISE EN PAGE


P. 7-8 : Delphine Hugueny, issue de la synthèse *(Cyber)violences de genre chez les 11-18 ans. Victimations sexistes, sexuelles et LGBTphobes dans des collèges et lycées franciliens*, Centre Hubertine Auclert, à paraître fin 2025.



www.centre-hubertine-auclert.fr

Le Centre Hubertine Auclert est le centre francilien pour l'égalité femmes-hommes, organisme associé du Conseil régional d'Île-de-France.

Il promeut l'égalité entre les femmes et les hommes et la lutte contre les violences faites aux femmes à travers l'Observatoire régional des violences faites aux femmes.

Il apporte de l'expertise et des ressources sur ces thèmes aux actrices et acteurs du territoire francilien (collectivités, associations, syndicats, établissements scolaires), notamment à travers la production d'études, la conception d'outils et l'animation de formations.