

#Smash
TheHate
SMASH!

Rapport sur la mise en œuvre du pilote

FRANCE – RESPECT ZONE

En savoir plus: smashproject.eu

la xixa
CREATIVE SOCIAL INNOVATION



THE
JACITIPO

XAMFRÀ
MUSICA/ESCENA/INCLUSIÓ SOCIAL

RESEARCH
& DESIGN

Panevėžio teatras
Menas

**CENTRO SVILUPPO
CREATIVO
DANILO DOLCI**



Co-funded by
the European Union



Auteurs : Laura-Blu Mauss, Patricia Sandanassamy

Projet : SMASH – SMASH – Théâtre journalistique pour une action sur les réseaux sociaux contre les discours haineux en ligne

Code du projet : 2024-1-ES02-KA220-YOU-000248802

Programme : Erasmus+ Partenariats de coopération dans le domaine de la jeunesse

Année de publication : 2026

Avertissement :

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés sont ceux des auteurs uniquement et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence nationale espagnole (INJUVE). Ni l'Union européenne ni l'autorité octroyant la subvention ne peuvent en être tenues responsables.

Licence : Creative Commons – Attribution, utilisation non commerciale, partage à l'identique



Cofinancé par
l'Union européenne

SOMMAIRE

<u>1.</u>	Introduction	4
<u>1.1</u>	Aperçu général du projet	5
<u>1.2</u>	Partenaires et contexte local	6
<u>2.</u>	Cadre méthodologique et parcours d'apprentissage	8
<u>2.1</u>	Le cadre méthodologique SMASH	9
<u>2.2</u>	Adaptation locale et parcours d'apprentissage	9
<u>3.</u>	De la méthode à la pratique : la mise en œuvre pilote	11
<u>3.1</u>	Contexte et logistique	12
<u>3.2</u>	Le parcours d'apprentissage	12
	- Tableau du parcours d'apprentissage	13
<u>3.3</u>	Perspectives facultatives	16
<u>4.</u>	Évaluations et impact	17
<u>4.1</u>	Approche d'évaluation	18
<u>4.2</u>	Impact sur les participants	19
<u>4.3</u>	Impact sur les animateurs socio-éducatifs et les facilitateurs	20
<u>4.4</u>	Impact sur l'organisation	20
<u>4.5</u>	Réflexions générales	21
<u>5.</u>	Principaux enseignements et recommandations	22
<u>5.1</u>	Enseignements méthodologiques	23
<u>5.2</u>	Recommandations pour les mises en œuvre futures	23
<u>5.3</u>	Conseils pratiques	24



1. INTRODUCTION

1.1 APERÇU GÉNÉRAL DU PROJET

Le projet SMASH – **Théâtre journalistique pour une action sur les réseaux sociaux contre les discours de haine en ligne** – vise à donner aux jeunes et aux animateurs socio-éducatifs les moyens de reconnaître, d'analyser et de contrer les discours de haine en ligne grâce à des approches créatives, participatives et artistiques.

En combinant des méthodologies théâtrales, des compétences en matière de médias numériques et une réflexion éthique, SMASH cherche à favoriser la conscience critique, l'empathie et l'engagement responsable dans les environnements numériques. Le projet promeut l'inclusion sociale et la citoyenneté numérique en abordant les discours de haine en ligne non seulement comme un phénomène numérique, mais aussi comme une expérience sociale et émotionnelle qui affecte des communautés réelles.

Le projet rassemble un consortium de six organisations d'Espagne, de France, d'Italie et de Lituanie, qui mettent en commun leurs compétences complémentaires – théâtre de l'opprimé, droits et éthique numériques, travail auprès des jeunes, inclusion sociale et éducation critique aux médias – afin de créer une méthode pédagogique commune qui relie le théâtre et la communication en ligne.

Dans le cadre **du Work Package 2 (SMASHING Hate Speech Online I & II)**, chaque partenaire a testé et validé la méthodologie SMASH au niveau local à travers une série d'ateliers et de laboratoires créatifs. Ces pilotes ont permis d'explorer comment les pratiques artistiques et numériques peuvent être utilisées pour comprendre les mécanismes de la haine en ligne, déconstruire les stéréotypes et générer des contre-récits pour une participation positive en ligne.



1.2 PARTENAIRES ET CONTEXTE LOCAL

Respect Zone est une association à but non lucratif régie par la loi française de 1901, qui œuvre depuis 2014 à la promotion **d'une liberté d'expression** responsable et **à la protection des publics en ligne avec une attention particulière à la jeunesse**. Nous utilisons le droit et l'éducation pour aborder de manière positive ces questions sociétales. Nous utilisons le droit comme un outil pratique pour clarifier les limites des actions de chacun et préserver la coexistence pacifique, notamment en ligne.

Notre équipe, composée à la fois d'employés et de bénévoles, travaille avec des acteurs de tous horizons (établissements scolaires, centres sportifs et culturels pour la jeunesse, entreprises, etc.) afin **d'engager le dialogue sur l'utilisation des outils numériques et de sensibiliser à la cyberviolence, au cyber harcèlement et à la haine en ligne**.

Dans la lignée des grands combats pour l'acceptation des différences, l'association vise à établir la notion de dignité numérique tout en développant des outils de prévention positive tels que le label et la charte Respect Zone.



L'approche pédagogique de l'organisation met l'accent sur le dialogue, l'animation non moralisatrice, la pratique incarnée et l'écoute attentive. Les animateurs créent un environnement de discussion qui privilégie les réponses entre pairs et s'appuie sur les expériences vécues par les participants plutôt que d'imposer des solutions descendantes. Les éléments clés de cette approche sont les suivants :

- **Facilitation non moralisatrice** : permettre aux participants d'exprimer des opinions problématiques afin de les analyser et de les recadrer, sans les humilier. Les facilitateurs interviennent pour clarifier ou recadrer lorsque cela est nécessaire et pour exposer les conséquences structurelles (par exemple, la censure, la marginalisation).
- **Incarnation** : utilisation de courts exercices (théâtre forum, études d'images) pour ouvrir l'accès aux émotions et relier l'expérience corporelle aux comportements numériques.
- **Attention au langage et au contexte** : redéfinir ensemble les termes techniques, éviter le jargon et vérifier les différentes significations culturelles.
- **Sécurité et attention** : procédures claires en cas d'exposition à des contenus perturbants (avertissements, possibilité de se désinscrire, débriefing) et conseils sur les droits à l'image et le consentement, paramétrages de ces comptes...
- **Position pratique** : transmission de messages concrets, par exemple : les outils numériques sont des "outils" ; personne ne mérite la violence ; l'action collective est importante ; il existe des mécanismes de signalement et de sécurité.

Notre approche a été centrale dans l'adaptation de SMASH : l'équipe impliquée a combiné des exercices théâtraux avec des apports en matière de culture numérique et une pédagogie non prescriptive axée sur la réflexion critique et l'action.

CONTEXTE LOCAL ET PARTENARIAT

Le pilote a été mis en œuvre avec un collectif de jeunes ancrés localement à Mantes-la-Jolie, et coordonnés par un animateur jeunesse local fondateur du collectif. Le groupe est multiculturel et déjà actif dans le domaine de la prévention : il produit régulièrement de courtes vidéos de sensibilisation sur des questions concrètes (par exemple : l'utilisation des cigarettes électroniques jetables, le racisme, la santé mentale) en utilisant des formats adaptés aux smartphones, des prises de vue rapides et un ton direct conçu pour susciter le débat. Cette pratique numérique a renforcé la confiance des participants et leur visibilité locale, et la signature éditoriale du groupe invite régulièrement le public à réagir, encourageant ainsi l'interaction et le débat public.

Nous avons choisi de travailler avec ce collectif après avoir discuté avec son coordinateur, qui avait largement appris en autodidacte les techniques de production et de diffusion et souhaitait professionnaliser ces compétences. SMASH a complété cette dynamique existante – sans la remplacer, mais en la soutenant – en proposant des contributions ciblées en matière d'éducation aux médias (sécurité, modération, droits à l'image), en concevant des procédures de sécurité et en apportant des connaissances sur la violence et la haine en ligne.

Sur le plan pédagogique, le groupe a démontré des atouts décisifs pour SMASH : une énergie ludique combinée à une capacité de réflexion, une volonté de se produire, d'improviser et d'expérimenter tout en s'engageant dans des discussions nuancées lorsque le cadre le permet.

La combinaison d'une maîtrise pratique du numérique, d'un engagement collectif fort et d'un appétit pour l'expérimentation artistique a fourni un environnement idéal pour adapter SMASH : l'intervention a associé le travail corporel, la réflexion critique et le renforcement des compétences en matière de sécurité numérique afin de produire des contre-récits efficaces et fondés sur l'éthique et de sensibiliser aux utilisations problématiques d'Internet.





2. CADRE MÉTHODOLOGIQUE ET PARCOURS D'APPRENTISSAGE

2.1 LE CADRE MÉTHODOLOGIQUE SMASH

La méthodologie SMASH combine l'analyse critique des médias et l'expression théâtrale créative pour lutter contre les discours haineux en ligne. Elle encourage les participants à explorer la manière dont la haine et l'empathie se construisent dans les environnements numériques, à réfléchir à leurs propres comportements en ligne et à créer des récits alternatifs et inclusifs.

La méthode s'articule autour de deux phases complémentaires :

- **SMASHING Hate Speech Online I – Analyse critique des médias** : observer, décoder et discuter du contenu en ligne afin d'identifier les mécanismes de haine, les stéréotypes et les relations de pouvoir qui se cachent derrière la communication numérique.
- **SMASHING Hate Speech Online II – Création de contenu** : transformer ces réflexions en contre-récits créatifs à travers des mèmes, des courtes vidéos ou d'autres formats numériques, en utilisant l'humour, l'ironie et l'imagination artistique pour promouvoir l'empathie et l'inclusion.

Le processus intègre des outils théâtraux inspirés du **Théâtre de l'opprimé, du Théâtre forum, du Théâtre d'images, du Process Work, de l'Incident critique et du Théâtre journalistique**. Ces outils combinent l'incarnation, la conscience émotionnelle et la réflexion collective pour explorer les expériences réelles de l'interaction en ligne et les relier à la citoyenneté numérique, à l'éthique des médias et à la responsabilité sociale.

2.2 ADAPTATION LOCALE ET PARCOURS D'APPRENTISSAGE

Pour le pilote français, nous avons organisé un atelier de 20 heures réparties en quatre sessions en présentiel. Respect Zone a adapté le cadre commun SMASH à un groupe qui pratiquait déjà la production vidéo sur smartphone et qui avait une forte dynamique interne. Notre principal objectif pédagogique n'était donc pas d'enseigner les bases du tournage, mais de relier la réflexion théâtrale incarnée à la pratique éthique des médias — en d'autres termes, d'aider les jeunes créateurs de contenu à convertir leur expérience vécue et leurs émotions en contre-récits responsables et adaptés au contexte.

Nous avons conçu le parcours d'apprentissage comme une succession de courtes interventions théoriques suivies d'une application pratique et/ou théâtrale. Chaque journée combinait :

- une brève mise en contexte et une vérification de sécurité,
- une introduction au concept (30 à 45 minutes maximum),
- un exercice incarné ou basé sur des rôles pour rendre l'idée tangible,
- une brève synthèse réflexive reliant l'expérience incarnée au comportement numérique et aux choix de production.

Ce micro-cycle « théorie → pratique → réflexion » a été délibérément répété afin de maintenir l'attention et de s'assurer que les concepts médiatiques abstraits (viralité, humour comme zone grise, vérification) soient vécus et ressentis avant d'être discutés. L'intention était de faire passer les participants de la prise de conscience à l'analyse, puis à la création et à la publication responsable.

Le premier jour, nous avons commencé par établir des règles de sécurité co-crées et par faire de courts exercices corporels afin d'instaurer la confiance et de permettre aux participants d'accéder en toute sécurité à du matériel émotionnel. Nous avons également abordé les significations culturelles cachées derrière les commentaires en ligne.

Ces bases ont rendu possibles l'analyse et la création ultérieures.

Le deuxième jour, nous avons présenté des cadres conceptuels plus précis (qu'est-ce que la haine, comment la viralité amplifie les dommages, où l'humour devient offensant) et les avons immédiatement mis en pratique à travers des dilemmes théâtraux et l'analyse d'images.

Le travail de vérification pratique a permis d'obtenir des contrôles concrets et reproductibles que les participants ont pu réutiliser avec des fausses informations (fake news) ou des images créées par intelligence artificielle. Cette journée a également mis en évidence l'exposition habituelle des participants à des contenus violents, ce qui a motivé le travail sur la "sécurité" en ligne.

Dans le prolongement de la deuxième journée, au cours de cette troisième session, les participants ont co-conçu une charte de sécurité numérique, inspirée de la charte Respect Zone et négocié des règles de groupe pour la publication et la modération. Ils ont traduit leurs réflexions en pratique de contre-discours (vidéod, commentaires, collages, memes) et ont discuté de ce que signifie d'avoir une responsabilité en tant que créateur de contenu. L'objectif était de renforcer l'action collective : qui publie, qui modère, quand ignorer, quand répondre.

Le quatrième et dernier jour a été consacré à la prise de décision collective (rôles, modération, responsabilité) et à la production de courtes vidéos à partager. L'activité « The Invisible Person » a ouvert une discussion sur la visibilité et l'exclusion qui a directement influencé les messages de la campagne. La journée s'est terminée par un groupe de réflexion afin de consolider les apprentissages et de planifier les prochaines étapes. Les participants sont repartis avec un sentiment clair d'appropriation et de responsabilités en tant que citoyens numériques.

Au cours de la mise en œuvre du pilote, nous avons dû faire certains choix méthodologiques et procéder à des adaptations.

Pour commencer, nous avons systématiquement utilisé de courts exercices corporels pour ouvrir l'intelligence émotionnelle avant l'analyse cognitive. Cela a permis de réduire la résistance, d'amener les participants à parler d'expériences sensibles et de produire un matériel créatif plus riche.

Nous avons évité les longs discours ou les sessions de réflexion et de débat. Nous avons essayé de les garder courts et vivants, et de toujours les alterner avec des travaux pratiques de théâtre pour consolider les concepts — un rythme que les animateurs ont jugé essentiel pour maintenir l'engagement.

Sécurité. Étant donné l'exposition fréquente des participants à des contenus violents et illégaux, chaque session commençait par un rappel de précaution et comprenait des avertissements avant la diffusion de contenus lourds. Nous avons introduit une option de retrait, un débriefing immédiat et de courts exercices d'ancrage ; les animateurs tenaient une liste de référence pour un soutien supplémentaire. Cela est devenu une partie non négociable de la méthodologie.

Adaptation contextuelle. Plusieurs activités et récits de dilemmes ont été adaptés localement afin de refléter le contexte culturel des participants et le style éditorial existant du groupe. Lorsqu'un exercice ne suscitait pas le débat escompté (par exemple, l'activité du théâtre du dilemme qui amenait la plupart des jeunes à se ranger du même côté), les animateurs proposaient des changements de rôles et des scénarios alternatifs afin de stimuler la prise de recul.



3. DE LA MÉTHODE À LA PRATIQUE : LA MISE EN ŒUVRE PILOTE

Suivant le cadre commun de SMASH, chaque partenaire a adapté la structure en deux phases (analyse critique des médias et création de contenu) en un processus local pratique. Cette section présente la manière dont la méthodologie a pris vie dans le cadre du pilote national : son contexte, ses participants et son parcours d'apprentissage.

3.1 CONTEXTE ET LOGISTIQUE

- **Lieu :** 254 Bd du Maréchal Juin, Mantes-la-Jolie, France.
- **Dates et durée totale :** 20 heures réparties sur 4 sessions
21/10/2025 (session 1), 24/10/2025 (session 2), 27/10/2025 (session 3), 28/10/2025 (session 4)
- **Description du lieu :** Le lieu était une grande salle intérieure (environ 100 m²) équipée de 2 écrans, d'un vidéoprojecteur, d'une scène, de 50 chaises et de 4 tables.
- **Nombre de sessions :** 4 ateliers principaux + le focus groupe
- **Animateurs et équipe de soutien :** César Achard-Bonnet, Laura-Blu Mauss, Patricia Sandanassamy, avec le soutien de l'animateur jeunesse du collectif (Amadou Konaté)
- **Profil des participants :** le groupe de 14 jeunes (âgés de 15 à 19 ans), principalement des migrants de deuxième génération, est arrivé avec une expérience préalable de la production vidéo sur smartphone et une dynamique de groupe déjà établie. Cette forte cohésion interne était à la fois un atout (engagement élevé, pratique éditoriale existante) et un défi (nécessité de gagner la confiance et d'ouvrir le groupe au-delà des sous-groupes existants). Le recrutement et la participation ont été organisés en étroite collaboration avec le coordinateur du collectif, dont l'implication a été décisive pour garantir la participation et l'adhésion locale. La participation a varié d'une session à l'autre, ce qui a nécessité de brèves mesures de réintégration à chaque réunion.

3.2 LE PARCOURS D'APPRENTISSAGE

Cette sous-section illustre comment la méthodologie SMASH a pris forme dans la pratique au cours des ateliers, en résumant le parcours d'apprentissage suivi par le groupe : comment les participants sont passés de l'analyse des discours haineux en ligne à la création de contre-récits basés sur l'empathie et l'inclusion.

Si le cadre général était commun à tous les partenaires, chaque organisation a adapté la durée, la structure et les outils artistiques des sessions à son contexte local et aux besoins des participants. Le processus alternait généralement entre réflexion et action, combinant exploration théâtrale, analyse des médias et création numérique.

TABLEAU DU PARCOURS D'APPRENTISSAGE

Session 1 – Explorer la haine en ligne

Thème principal	Renforcer la sécurité et la cohésion du groupe ; Explorer la haine en ligne et les différences culturelles
Activités clés et outils artistiques	Théâtre d'images, exercices du Théâtre de l'opprimé ; méthodologie des incidents critiques ; discussions de groupe sur la haine en ligne Activité "Portrait" – créer des liens entre les participants à travers le dessin Activité "Miroir" - Exercice de prise de perspective Activité "Théâtre d'images" - incarner les émotions des victimes/agresseurs Activité "Comment allez-vous ?" - activité en cercle sur les émotions et le bien-être Activité "La métaphore de l'iceberg" - sensibilisation culturelle Activité "Violent/Non violent" - identifier les discours haineux en ligne
Apprentissage et réflexions	Les participants ont identifié les mécanismes de haine, les stéréotypes et les couches culturelles qui se cachent derrière les commentaires en ligne. La pratique (iceberg, théâtre d'images) a permis aux participants de nommer les valeurs et les émotions qui se cachent derrière les publications en ligne et de commencer à adopter une autre perspective. La confiance s'est renforcée au fil de la journée.
Points forts / Témoignages des participants	« Il est plus facile pour nous de copier et de reproduire les actions de quelqu'un que de réfléchir à la mise en scène. » - à propos de l'activité Portrait « C'est trop difficile de maintenir le contact visuel » « Nous nous sentons mal, en colère parce que c'est un mensonge, c'est du racisme... » - à propos des propos haineux reçus en ligne sur les banlieues.

Session 2 – De l'analyse à la création

Thème principal	Analyse contextuelle, approfondissement du jugement critique Vérification des sources
Activités clés et outils artistiques	Exercices de forum et de théâtre d'images pour transformer les stéréotypes en récits inclusifs ; méthodologie des incidents critiques ; discussions de groupe et accent mis sur la loi et les limites de la liberté d'expression Activité "1 2 3 Panevėžys" – Exercices de mouvement et de concentration Activité "Lecture des réactions" - Discussion sur la viralité et les réactions en ligne Activité "Théâtre du dilemme" - Une histoire, un débat à deux voix Activité "Crise photographique" - Analyse d'images en petits groupes et invention de titres Activité "Quel visage est réel ?" - Jeu de sensibilisation aux médias et à l'IA
Apprentissage et réflexions	Amélioration de la capacité à détecter les manipulations et à apprécier les « zones grises » du contenu en ligne ; Discussion autour des effets des contenus violents, et autour de la "distance critique". Les participants ont développé des critères plus clairs pour juger les contenus ; les jeux sur l'IA et la vérification ont amélioré leurs compétences pratiques en matière de vérification des faits
Points forts / Témoignages des participants	« Choqué au début, puis plus du tout. » (à propos de l'exposition à des contenus violents) « C'est dégoûtant, mais la curiosité prend le dessus. » - à propos de l'exposition à des contenus violents (vidéos de décapitations)

Session 3 – Partage et réflexion

Thème principal	Transformer l'analyse en contre-récits et en règles de sécurité
Activités clés et outils artistiques	Présentation collective des créations ; réflexion de groupe sur la responsabilité numérique et l'expression de soi ; activité d'évaluation. Analyse des memes et des commentaires en ligne ; débat de groupe sur l'humour et les offenses en ligne ; Co-crédation de memes. Activité "Atencion" - Exercice de mouvement et de réaction Activité "Repérer la haine" – trouver des propos haineux en ligne et les partager Activité "Plan d'intervention en cas d'incident en ligne" - Travail de groupe sur les stratégies de contre-discours Activité "Transformer la haine" - Exploration de la « zone grise » de la haine Activité "La personne invisible" - Se mettre à la place de la victime Activité "Crédation de memes" - Discussion de groupe pour créer des memes afin de contrer la haine
Apprentissage et réflexions	Les participants ont pris conscience de leur rôle en tant que citoyens numériques actifs et ont exprimé une plus grande confiance dans la communication de leurs valeurs en ligne. Expérimentation de l'ironie et de l'humour positif pour construire des contre-récits. Les participants ont appris des moyens concrets de formuler des contre-discours et de transformer leurs émotions en messages créatifs. Le groupe a co-conçu une charte de sécurité numérique et produit des memes collaboratifs ; la confiance dans la négociation des normes de publication s'est accrue.
Points forts / Témoignages des participants	« Utiliser des memes peut être une façon amusante de répondre aux détracteurs. »

Session 4

Thème principal	Synthèse collective et communication
Activités clés et outils artistiques	Co-crédation de courtes vidéos promouvant le respect et la solidarité. Activité "Le loup et les chèvres" Activité "Campagne de sensibilisation contre la haine en ligne" - Inspiration médiatique et analyse critique du contenu Crédation de contenu - Développement de vidéos de sensibilisation contre le racisme et la misogynie en ligne Visionnage de vidéos - Projection de vidéos aux groupes et discussion pour améliorer
Apprentissage et réflexions	Les équipes ont produit de courtes vidéos et se sont exercées à la répartition des rôles ; les participants ont fait part de leur fierté et de leur intention de partager de manière responsable. Un sentiment d'appropriation et de responsabilité éthique s'est développé.
Points forts / Témoignages des participants	« Non, un créateur de contenu n'a pas de rôle éducatif vis-à-vis de sa communauté. »

3.3 PERSPECTIVES FACULTATIVES

L'exercice de l'iceberg a marqué un tournant, permettant un partage plus approfondi et l'élaboration de contre-récits.

Les participants ont déclaré avoir été fortement exposés à des contenus violents, ce qui a nécessité des discussions plus importantes et la suggestions de mesures de sécurité psychosociales explicites.

L'IA et les activités de vérification des "bulles algorithmiques" ont permis d'acquérir des compétences évidentes : les participants pouvaient citer 2 ou 3 vérifications rapides (recherche d'images inversée, vérification des sources, etc.).

L'activité « Violent / Non violent » a régulièrement donné lieu à certains des moments les plus révélateurs du pilote. Lorsque les participants étaient confrontés à des exemples concrets trouvés en ligne, le débat abstrait sur les limites de la liberté d'expression devenait rapidement pratique et émotionnel : des exemples qui, à première vue, ressemblent à une opinion révèlent souvent, une fois replacés dans leur contexte, une capacité à nuire, à intimider ou à déshumaniser. À ces moments-là, la distinction juridique entre discours protégé et contenu illégal est devenue visiblement ambiguë pour le groupe : la frontière entre ce qui relève simplement de l'« expression d'une opinion » et ce qui est préjudiciable peut s'estomper en fonction du contexte, de la répétition et du public. En conséquence, l'activité a non seulement amélioré la capacité des participants à analyser le contenu de manière critique, mais a également souligné la nécessité de critères de modération nuancés et d'un soutien émotionnel attentif lorsqu'on travaille avec du matériel violent.



4. ÉVALUATIONS ET IMPACT

4.1 APPROCHE D'ÉVALUATION

L'évaluation des projets pilotes SMASH a combiné trois outils complémentaires : des questionnaires de retour d'information individuels pour les participants et les animateurs socio-éducatifs, et un groupe de discussion collectif. Les deux groupes ont rempli de courts formulaires d'évaluation à la fin des ateliers en utilisant une échelle de notation de 1 à 5, puis ont participé à une discussion de groupe afin d'approfondir leurs réflexions et leurs émotions.

Les questionnaires ont fourni des tendances quantitatives et des aperçus personnels concernant l'organisation des ateliers, le processus d'animation et les résultats d'apprentissage perçus. Le questionnaire destiné aux animateurs socio-éducatifs était plus spécifiquement axé sur les aspects méthodologiques et d'animation de l'approche SMASH, ainsi que sur son applicabilité dans leur contexte professionnel.

Les groupes de discussion, guidés par les questions communes du WP2, ont permis de saisir des aspects qualitatifs tels que la liberté d'expression, la responsabilité en ligne, la collaboration et la confiance numérique. Cette section résume les principaux résultats observés à trois niveaux : les participants, les animateurs/travailleurs sociaux et les organisations.



4.2 IMPACT SUR LES PARTICIPANTS

Les participants ont fait état d'une capacité accrue à reconnaître les mécanismes de la haine en ligne, d'une empathie renforcée et d'une meilleure disposition à produire des contre-récits respectueux. Les méthodes théâtrales ont aidé de nombreux participants à accéder aux réactions émotionnelles liées à l'exposition à des contenus haineux et à les nommer, tandis que les segments numériques ont renforcé les habitudes critiques (vérification des sources, méfiance à l'égard des images générées par l'IA). Ces changements étaient visibles dans les productions créatives finales (3 mêmes et plusieurs courtes vidéos), dans les commentaires formulés lors du groupe de discussion et dans les observations des animateurs tout au long des sessions.

Au cours du pilote, nous avons observé les changements suivants :

- Sensibilisation et analyse : la plupart des participants ont déclaré qu'ils reconnaissaient désormais les mécanismes subtils de la haine et les « zones grises » où l'humour ou le sarcasme peuvent masquer la discrimination. Plusieurs participants ont explicitement établi un lien entre cela et les exercices d'analyse d'images et les discussions sur la « violence/non-violence ». Exemple tiré mot pour mot du groupe de discussion : « D'abord choqué, puis plus » — signe d'engourdissement, mais aussi d'une nouvelle capacité à nommer cet engourdissement.
- Traitement émotionnel et résilience : le travail incarné/théâtral a créé des conditions sûres pour parler des effets émotionnels des contenus violents et pour s'entraîner à adopter des réponses apaisantes. Les animateurs ont indiqué que l'exercice Iceberg et le jeu de rôle avaient permis un partage significatif.
- Confiance numérique et production. Si tous les participants n'ont pas signalé une forte augmentation de leurs compétences techniques en matière de montage (beaucoup étaient déjà familiarisés avec la production sur smartphone), ils ont toutefois fait état d'une confiance accrue dans la conception de messages et la négociation de l'éthique de publication (qui publie, qui modère). Les vidéos finales montrent une amélioration de la clarté du message et des choix éditoriaux partagés.

D'après le questionnaire, nous pouvons constater que

- 77,8 % des participants se sont sentis inclus (score ≥ 4)
- 77,8 % ont déclaré avoir davantage confiance en leur capacité à identifier la haine (score ≥ 4)
- 88,9 % étaient satisfaits de l'animation (score ≥ 4)

Le pilote a amélioré la sensibilisation et l'action civique plus que les compétences techniques brutes. Les impacts les plus forts ont été : la sensibilisation émotionnelle, la cohésion du groupe permettant des discussions sensibles et la production de contre-récits dont les participants étaient fiers.

En matière de culture numérique, nous avons pu constater une amélioration dans la vérification des fausses informations, la manière de signaler un contenu haineux et un intérêt pour la configuration des comptes de réseaux sociaux afin de protéger la vie privée en ligne.

4.3 IMPACT SUR LES ANIMATEURS SOCIO-ÉDUCATIFS ET LES FACILITATEURS

Les animateurs socio-éducatifs et les facilitateurs ont acquis une expérience pratique en combinant des méthodes théâtrales avec des compétences numériques concrètes. Ils ont fait état d'une amélioration de leurs compétences en matière de facilitation dans la gestion du contenu émotionnel, la traduction du travail incarné en résultats numériques et le soutien aux processus de co-création entre les jeunes producteurs de contenu. Les facilitateurs ont également souligné l'intérêt – et la difficulté – d'adapter le rythme et le langage à un groupe diversifié ayant des compétences numériques différentes.

Les animateurs ont appris à programmer de courtes interventions théoriques suivies de tâches pratiques/théâtrales immédiates, un rythme qui a permis de maintenir l'engagement (ceci a été recommandé à plusieurs reprises dans les comptes rendus des sessions).

L'équipe a reconnu la nécessité d'un protocole encore plus explicite de sécurité psychosociale (avertissements sur le contenu, possibilité de se désinscrire, 5 à 10 minutes de mise au point/débriefing après une exposition intense) et d'une liste de contacts à distribuer. Il s'agit désormais d'une norme recommandée pour les prochaines sessions.

4.4 IMPACT SUR L'ORGANISATION

Respect Zone envisage d'élargir son offre pédagogique en intégrant l'approche hybride théâtre-médias de SMASH à son répertoire (renforcement de la pratique théâtrale avec des éléments ciblés d'éducation aux médias et de protection). Le pilote :

- a renforcé les partenariats locaux (le collectif de jeunes et son coordinateur),
- a validé des méthodes et des supports qui peuvent alimenter le manuel destiné aux animateurs jeunesse, et
- a amélioré la capacité de l'organisation à dispenser une éducation numérique attentive sur le plan émotionnel (en particulier en soutenant les groupes présentant des profils de migration/diversité).



4.5 RÉFLEXIONS GÉNÉRALES

La combinaison de l'incarnation et de l'analyse des médias proposée par SMASH a bien fonctionné : le théâtre a ouvert l'accès émotionnel et instauré la confiance ; les tâches médiatiques ont canalisé cette confiance dans un travail créatif destiné au public. Les participants sont passés de la prise de conscience à la création, produisant des contre-récits significatifs.

Nous avons constaté certains défis :

- la sécurité psychosociale lors de l'exposition des participants, ou la discussion à propos de contenus violents ;
- rythme et durée des sessions (20 heures consécutives se sont avérées intensives ; les participants ont suggéré des sessions plus courtes réparties sur plusieurs jours) ;
- l'hétérogénéité des compétences numériques et linguistiques, qui a nécessité un accompagnement ad hoc.

Nous pensons que cette méthode est facilement transposable à des contextes locaux similaires (centre sociaux, collectifs de jeunes diversifiés..), mais qu'elle nécessite un engagement fort des participants, des mises en garde plus claires sur le projet et ses implications (contenus interdits, discussion émotionnelle...) et un calendrier flexible.





5. PRINCIPAUX ENSEIGNEMENTS ET RECOMMANDATIONS

5.1 ENSEIGNEMENTS MÉTHODOLOGIQUES

En tant qu'équipe, nous avons beaucoup appris grâce à la méthode SMASH :

- Commencer par de courts exercices corporels/incarnés (portrait, miroir, iceberg) s'est avéré essentiel pour instaurer la confiance, réduire la résistance et relier les émotions vécues à la dynamique numérique. Lorsque la théorie a suivi la pratique, la réflexion s'est approfondie et les résultats ont été plus riches.
- Les participants restent plus attentifs lorsque les apports conceptuels sont courts (20 à 30 minutes) et immédiatement suivis d'une mise en pratique/d'un exercice théâtral. Ce rythme permet de maintenir la concentration et renforce le passage de l'analyse à la création. Les animateurs doivent prévoir des microcycles explicites « théorie → pratique ».
- Les participants étaient fréquemment exposés à des contenus violents/illégaux ; le pilote a mis en évidence la nécessité de mettre en place des avertissements sur le contenu, des options de désinscription, de brefs débriefings et une liste de références locales. Il faut anticiper la charge émotionnelle et établir des protocoles.
- Au départ, les jeunes ont eu du mal à développer des arguments structurés. Des supports simples (tours de table pour/contre, « argumenter le point de vue opposé », tours de parole limités dans le temps) et des scénarios de dilemmes bien conçus (préalablement testés pour leur pertinence culturelle) améliorent la qualité du débat.
- Utilisez des applications mobiles légères et des tutoriels techniques courts (10 à 15 minutes). Lorsque la technologie reste simple et collaborative, la créativité reste centrale et la frustration technique diminue.

5.2 RECOMMANDATIONS POUR LES MISES EN ŒUVRE FUTURES

En ce qui concerne Respect Zone, voici quelques points qui pourraient améliorer la méthodologie SMASH, sur la base de votre expérience pilote. Ceux-ci peuvent concerner :

- **la planification, la durée ou l'enchaînement des sessions :**
 - Préférer des sessions plus courtes (3-4 heures) réparties sur plusieurs jours ou deux semaines maximum.
 - Commencer par instaurer la confiance et introduire progressivement des contenus médiatiques critiques.
 - Prévoir un petit budget pour les collations et les boissons
- **équilibrer le temps de réflexion et le temps de création :**
 - Prévoir 30 à 45 minutes pour la présentation des concepts, suivies immédiatement d'une application pratique/théâtrale, ou inversement.
 - Réserver au moins 60 à 90 minutes pour la production/l'édition afin d'éviter les résultats précipités.

- **Assurer l'inclusion, l'accessibilité et la sécurité du groupe ;**
- ne pas hésiter à les faire travailler en petits groupes afin que l'animateur puisse observer et discuter davantage avec chacun des participants, ce qui pourrait être un moyen d'inclure les participants les plus timides et les plus discrets
- Avertir toujours les participants avant de leur montrer des contenus médiatiques difficiles ; proposez-leur la possibilité de se retirer et offrez-leur un soutien individuel.
- Garder une fiche de sécurité psychosociale à portée de main (exercices d'ancrage, contacts locaux de référence).
- Prévoir un court moment de décompression après une analyse intense (5 à 10 minutes).
- **Impliquer les animateurs jeunesse, ou autres professionnels pour travailler de manière collaborative.**
- Nous aurions pu prévoir un budget pour l'intervention d'un expert ou d'un témoin, d'un artiste.

5.3 CONSEILS PRATIQUES

Nous avons estimé que la distribution de documentation sur les principaux thèmes abordés dans le pilote et d'une ligne d'assistance téléphonique sur ces thèmes était un bon moyen de rester en contact avec les participants et de leur laisser un souvenir.

Distribuer éventuellement d'autres ressources.





smashproject.eu



Cofinancé par
l'Union européenne