



#arcel'g@me

Les étapes clés de l'élaboration du #arcel'g@me

→ Émergence de la thématique du harcèlement ; définition des objectifs généraux



Mars à mai
2015

- Expression des motivations de chacun par rapport à la thématique
- Jeu autour des notions de respect et discriminations
- Définition des termes employés
- Au vu des motivations et du vécu de chacun, spécialisation sur le harcèlement,
- Classement des différentes situations de harcèlement et des solutions envisageables, en insistant sur la volonté de porter un message d'espoir.

→ Approfondissement de la thématique ; apport de connaissances théoriques



Septembre
2015

Rencontre avec la Psychologue du Réseau Ados 81.

Découverte des mécanismes du harcèlement :

Une notion essentielle sur les fondements du harcèlement : les trois acteurs du harcèlement sont victimes de la peur (pour diverses raisons) mais l'interprètent d'une façon différente :

- pour le témoin : la fuite,
- pour la victime : la soumission et la paralysie,
- pour le harceleur : l'agressivité.

Le seul moyen de sortir de ce triangle de l'abus est qu'un acteur se rebelle, soit parmi le groupe des témoins, soit la victime elle-même.

www.tarn.fr



<http://cdj.tarn.fr/harcelgame/>

→ Choix du support de sensibilisation



Mai et
novembre
2015

- Analyse des différents supports de sensibilisation existants (papier, vidéos, ...), opportunité
- Visualisation de différents serious game et analyse de leurs mécanismes
- Décision de créer un serious game, permettant à chacun de se mettre dans la peau des acteurs du harcèlement

→ Définition et écriture des scénarios



Novembre
2015 à
février
2016

- Recherche des différentes situations à traiter dans le serious game
- Élaboration d'un scénario pour chaque acteur (témoin, victime, harceleur)
- Rédaction des répliques pour chaque scénario

→ Conception du projet



Mars à juin
2016

Mars à juin 2016

Travail avec l'étudiant en charge de la réalisation du serious game (stage IUT Métiers du Multimédia et de l'Internet) :

- Structuration des scénarios et fonctionnalités du jeu,
- Définition du design du jeu,
- Propositions d'évolution/adaptation,
- Ajout d'un nouveau scénario sur le cyber-harcèlement.

Travail avec le graphiste Arnaud Bauville en charge des illustrations :

- Définition des besoins (typologie des personnages et scènes à illustrer),
- Restitution et validation des propositions d'illustration.

Travail avec la psychologue :

- Correction des scénarios et finalisation des répliques
- Rédaction des messages de conclusion/sensibilisation des utilisateurs,
- Intégration des jauges de bien-être pour chacun des acteurs.

✓ Recherche de titre pour le serious game : #arcel'g@me

✓ Préparation de l'interface d'entrée (site web) avec la sélection des ressources à intégrer

Juillet/Aout 2016 :

Correction / relecture / tests du serious game

→ Communication sur le projet



Septembre
2016
à ---

5 septembre 2016

Présentation du #arcel'g@me lors de la visite de rentrée du Président du Département et de la DASEN au collège de Labruguière

3 octobre 2016

Présentation du #arcel'g@me lors de la réunion de rentrée des chefs d'établissements, en présence du Président du Département et de la DASEN

6 octobre 2016

Présentation du #arcel'g@me devant 400 collégiens, lors d'une journée organisée par la Commission « Sports » du Conseil Départemental Jeunes à Lautrec

3 novembre 2016

Présentation du #arcel'g@me au collège de Carbonne (31), dans le cadre de la journée nationale « Non au harcèlement », en présence de la Rectrice d'Académie, devant 45 élèves de 6^{ème} et 5^{ème}.



#arcel'g@me

→ Chiffres clés :

