



# #arcel'g@me

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

## Un jeu pour lutter contre le harcèlement scolaire

### Un « serious game » ?

Il s'agit d'un jeu interactif, accessible depuis un ordinateur, un smartphone ou une tablette, sur un site internet.

Il repose sur des illustrations type Bande Dessinée, animées avec de petites séquences vidéo.

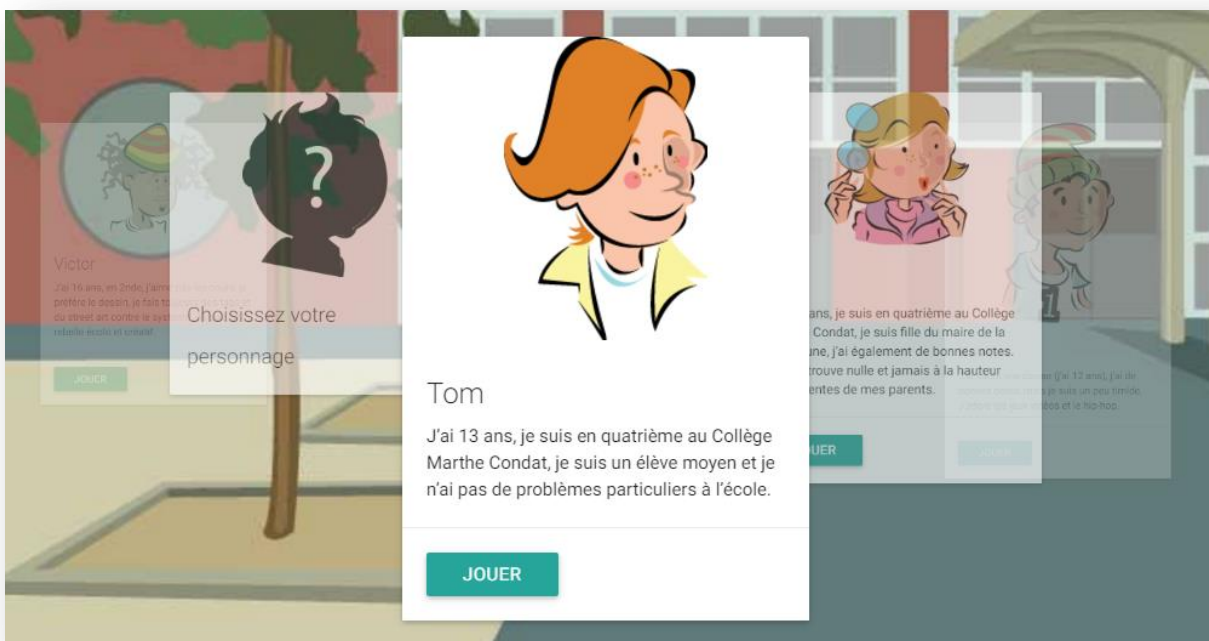
Le site internet support propose également un accès à des ressources, sélectionnées par les jeunes. Témoignages, vidéos de sensibilisation, sites internet d'aide aux victimes ou autres serious game sont mis en valeur, ainsi que le clip vidéo réalisé par le mandat 2012-2014 du Conseil Départemental Jeunes « T'es pas le Roi, fais pas ta loi ! ».

The screenshot shows the website's navigation menu with links for ACCUEIL, LES PERSONNAGES, LE PROJET, LES RESSOURCES, LES ACTEURS, and CONTACT. The main heading is 'Les Ressources', followed by filter buttons: 'Voir tout', 'Vidéos', 'Témoignages', 'Sites d'information', and 'Serious games'. The content area displays six resource cards:

- Stop la violence:** A game card featuring a video thumbnail and the text 'STOP LA VIOLENCE!'. It includes a 'GAME' button.
- T'es pas le Roi, Fais pas ta Loi !:** A video card showing a scene with a girl and a boy, with a 'VIDÉO' button.
- Harcèlement scolaire:** A testimonial card titled 'Harcèlement scolaire' with a quote 'Prenez la parole !' and a 'TÉMOIGNAGES' button.
- TRAJALERE:** A site card with a red header and the text 'Créateurs de contenus numériques', with a 'SITE' button.
- 2025 exmachina:** A game card with a dark background and the text '2025 exmachina', with a 'GAME' button.
- Les claques:** A video card showing a close-up of a person's face, with a 'VIDÉO' button.

Deux thématiques : le harcèlement au collège (moqueries, violences...) et le cyber-harcèlement.

### Harcèlement au collège

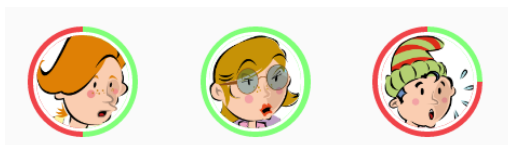


Le joueur choisit un personnage, à partir d'une présentation sommaire, sans savoir quel rôle il va avoir (victime, témoin ou auteur).



Il découvre une situation illustrée avec une petite animation et choisit sa réaction parmi plusieurs propositions.

Une nouvelle illustration lui permet de prendre connaissance des conséquences de son choix, et de formuler une nouvelle réponse.



Au fur et à mesure de son avancée dans le jeu, il voit évoluer les « jauges de bien-être » des trois personnages.

Tu as raison de ne pas t'en mêler directement. Mais tu peux en parler à un adulte qui saura gérer la situation et vous protéger. En effet, en parler aux adultes de ton collège (professeurs, pions, infirmière, assistante sociale, CPE, proviseur, prof principal, agent d'accueil, agent d'entretien) est la meilleure solution. Ils sont responsables de la sécurité au collège et sauront comment aider la victime. Le harcèlement est un phénomène de groupe. Le fait d'ignorer la scène peut conforter le harceleur dans l'idée que ce qu'il fait n'est pas grave et cela accentue le sentiment d'isolement et de honte de la victime.

← SCÈNE PRÉCÉDENTE

EN SAVOIR PLUS

CHOISIR UN AUTRE PERSONNAGE

A la fin du jeu, un message apparaît en réponse au dernier choix du joueur.

Le joueur a la possibilité de revenir en arrière pour choisir une autre réaction ou de rejouer avec un personnage différent. Il découvrira alors un autre point de vue sur la situation.

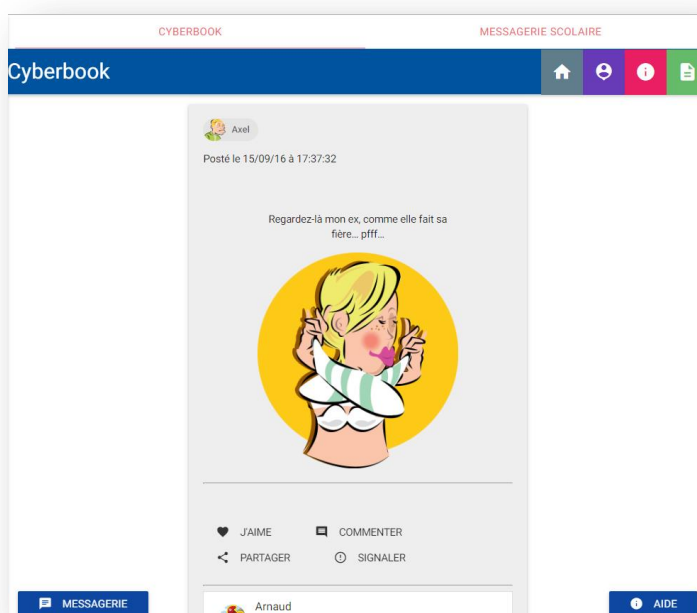
### Cyber-harcèlement (sur les réseaux sociaux)

Avec Victor, un nouveau personnage, le jeu prend la forme d'un réseau social, « Cyberbook ».

Le joueur voit qu'un élève de son lycée a publié une photo dénudée de son ex-petite-amie, pour se venger.

Il doit choisir sa réaction : aimer, partager, signaler, commenter la publication ?

Il peut aussi prendre connaissance d'autres commentaires et autres publications. Il a également la possibilité de contacter des amis via la messagerie privée, ou des enseignants via la messagerie scolaire.



## Un projet du Conseil Départemental Jeunes du Tarn

Ce projet a été réalisé par la Commission Respect et lutte contre le harcèlement, du mandat 2014-2016 du Conseil Départemental Jeunes du Tarn.

Elus en classe de 5<sup>ème</sup> pour un mandat de deux ans, 8 jeunes ont choisi d'aborder la thématique du harcèlement à l'école :

- Laurie BIANNE-DOYHAMBOURE, Collège Saint-Jean - ST SULPICE
- Lorient CATALA-BAILLY, Collège Montagne Noire - LABRUGUIERE
- Julie GRASSET, Collège Ste-Germaine - MASSAC SERAN
- Adeline MASSOL, Collège Eustache de Beaumarchais - VALENCE
- Hugo MASSOUTIER, Collège Renée Taillefer - GAILLAC
- Lucas MOREAU, Collège Saut du Sabo - ST JUERY
- Mathilde RAYNAL-GALLEGO, Collège Jean-Jaurès - ALBI
- Laurie VAYSSETTES, Collège Victor Hugo – CARMAUX

Ils présentent la genèse du projet sur la page d'accueil du jeu.

### Un accompagnement professionnel

Les jeunes élus de la Commission Respect et lutte contre le harcèlement ont été accompagnés dans la réalisation de leur projet par des professionnels.

#### Développeur

Ce projet a vu le jour grâce au travail de Dylan Temboucti, 21 ans, dans le cadre de son projet de stage de DUT Métiers du Multimédia et de l'Internet à l'IUT de Castres. Il a réalisé le montage et le développement technique de l'application, à partir de l'architecture imaginée par les jeunes.

#### Graphiste

L'ensemble des illustrations qui composent ce projet ont été réalisées par Arnaud Bauville - La Manufacture, à partir des éléments demandés par les jeunes.

#### Accompagnement pédagogique

Les jeunes ont été formés et accompagnés par Véronique Bosc, psychologue au Réseau Ados 81.



#arcel'game

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