

Discours haineux et discriminatoires en ligne en Tunisie

Rapport annuel 2024

Nom du projet : Projet LIFE

Discours haineux et discriminatoires en ligne en Tunisie

Publié par Association Euro-Méditerranéenne d'Echanges,
de Volontariat et d'Evénements

(Euromed-EVE Tunisie)

1. Présentation du consortium :



AMAD s'est activement engagée dans l'autonomisation des jeunes, la défense des droits de l'homme en mettant l'accent sur les groupes marginalisés et la promotion de l'inclusion et de l'égalité des chances. Elle travaille en étroite collaboration avec les décideurs politiques, sensibilise à la santé mentale, à la sécurité et au bien-être et lutte contre les discours de haine en ligne. Par le biais des médias audiovisuels, AMAD vise à inspirer les valeurs démocratiques, à lutter contre la discrimination et à renforcer les capacités des jeunes, des femmes et des communautés marginalisées. Ses initiatives ont renforcé le mécanisme national d'orientation et soutenu les groupes vulnérables, en particulier les jeunes ayant moins d'opportunités.



YES, fondée en 2015, est une organisation non gouvernementale, apolitique et à but non lucratif qui se consacre à la représentation et à la protection des intérêts des jeunes et à la promotion de la compréhension multiculturelle. Sa mission est de renforcer les capacités des jeunes, de motiver leur participation à la prise de décision et d'encourager la mobilité, l'éducation non formelle et le dialogue multiculturel. YES promeut la solidarité, la tolérance, l'égalité des sexes et le dialogue intergénérationnel, favorisant les liens entre la Bulgarie, l'UE et au-delà. L'organisation travaille en étroite collaboration avec les décideurs politiques, en utilisant le plaidoyer pour améliorer la qualité de vie au niveau local, national et mondial, à la fois dans la vie réelle et en ligne.



KOM18, créée en 2008, est une organisation non gouvernementale à but non lucratif axée sur le renforcement des capacités des jeunes, la promotion des valeurs interculturelles, la démocratie, les droits de l'homme et l'inclusion des minorités. Par le biais d'ateliers, de formations non formelles, d'échanges de jeunes et de séminaires, KOM18 permet aux jeunes de s'engager activement dans la vie communautaire et de répondre à leurs besoins. Connue pour son programme « Hate Fighters » contre les discours de haine en ligne, KOM18 a mis en œuvre plus de 150 projets, en



mettant l'accent sur la mobilité des jeunes et le renforcement des capacités. L'organisation dispose d'une équipe de formateurs qualifiés dans méthodes créatives, notamment la musique, la photographie, la vidéo et le street art, et collabore avec 200 bénévoles et établissements d'enseignement pour promouvoir l'activisme, l'inclusion et la tolérance.

Beyond Borders ETS, fondée en 2014 dans les Pouilles, en Italie, est une organisation culturelle et sociale axée sur le renforcement des capacités des jeunes, l'inclusion des minorités, la citoyenneté active et la protection des droits de l'homme. Ses activités comprennent des échanges de jeunes, des séminaires, des ateliers et des journées d'information, promouvant l'éducation non formelle, l'apprentissage interculturel et l'inclusion sociale. Conformément aux principes Erasmus+ « Engage, Connect, and Empower », l'organisation implique les jeunes dans des projets locaux et internationaux. Beyond Borders est membre du réseau Hate Fighters Network, qui lutte contre les discours de haine par des méthodes créatives comme la photographie, la vidéographie, la musique et la danse. Avec plus de 50 bénévoles et une équipe centrale spécialisée dans les méthodes créatives et la gestion de projets, l'organisation met également l'accent sur la protection de l'environnement et l'éducation aux médias.



L'Association Euro-Med Eve Tunisie est une organisation non gouvernementale culturelle dont l'objectif est de renforcer les connaissances culturelles des jeunes et des enfants et de favoriser leur implication dans le développement du pays. Ses objectifs sont notamment de promouvoir l'ouverture d'esprit, la tolérance et l'acceptation entre les couches sociales, et de créer des ponts culturels entre les jeunes tunisiens et euro-méditerranéens à travers des échanges, des formations et des événements culturels. L'organisation soutient les jeunes dans des domaines tels que l'intelligence positive, la gestion des talents, la créativité et l'éducation à l'entrepreneuriat. Son travail est guidé par quatre principes : l'apprentissage tout au long de la vie, la fiabilité, l'apprentissage expérientiel actif et l'engagement, aidant ainsi les jeunes à avoir un impact positif sur leurs communautés.

OBJECTIF DU PROJET : Le projet LIFE vise à renforcer la résilience des jeunes face aux risques et aux impacts de la numérisation sur leur vie quotidienne. Il permet aux organisations de jeunesse de s'engager dans un dialogue politique et de plaider en faveur d'un Internet plus sûr, tout en dotant les animateurs de jeunesse des compétences nécessaires pour soutenir les jeunes par le biais de l'apprentissage non formel. En outre, le projet se concentre sur la sensibilisation aux effets de la numérisation et la promotion de stratégies visant à renforcer la résilience de la jeune génération.

Logo de l'autorité concédante :



Co-funded by
the European Union

Ce matériel est cofinancé par l'Union européenne.
Les points de vue et opinions exprimés sont
toutefois ceux du EuroMed-EVE uniquement et ne
reflètent pas nécessairement ceux de l'Union
européenne. Ni l'Union européenne ni l'autorité qui
l'accorde ne peuvent en être tenues responsables.

2. Table des matières :

2. Page de clause de non-responsabilité... ..	
3. Résumé	4
4. Introduction	5
4.1. Contexte du projet : Description du projet LIFE, de ses objectifs et de son importance :	5
4.2. Objectif du rapport et message qu'il vise à transmettre	6
4.3. Aperçu des méthodes de collecte de données et de la portée du rapport... ..	
5. Données et analyses... ..	
6. Impact et résultats.....	18
6.1. Publics ou communautés Impact sur les groupes cibles : Description de l'impact sur les principaux...18	
6.2. Commentaires et témoignages : Citations et commentaires des participants, des parties prenantes et des partenaires.20	
6.3. Les interventions du projet Recommandations et stratégies pour lutter contre les discours de haine en ligne.21	
7. Annexes... ..	

3. Résumé :

- Le rapport utilisera une combinaison de méthodes quantitatives et qualitatives, notamment des enquêtes, des entretiens, des groupes de discussion, des études de cas et des ateliers. Il couvrira des questions cruciales telles que les risques numériques pour les jeunes, les cadres politiques, les pratiques d'apprentissage non formelles, l'inclusion et la diversité, et la durabilité environnementale. La portée géographique couvrira plusieurs régions, avec un accent particulier sur la Tunisie, en s'appuyant sur les données et les expériences des pays du consortium pour fournir des informations complètes sur la vie en toute sécurité dans le monde numérique.
- Les résultats qualitatifs de notre enquête en Tunisie offrent une compréhension nuancée des défis posés par le discours de haine en ligne. Les participants ont partagé leurs expériences et leurs points de vue personnels, soulignant le coût émotionnel et les effets sociétaux de ce type de comportement dans les espaces numériques.
- De nombreux répondants ont également souligné le rôle des réseaux sociaux dans l'amplification des discours de haine, en soulignant des caractéristiques telles que l'anonymat et la diffusion rapide de contenus préjudiciables. L'anonymat a souvent été cité comme un facteur clé qui encourage les auteurs de tels actes, qui se sentent à l'abri des conséquences. Ce manque de responsabilité, associé à la nature virale des réseaux sociaux, a facilité la diffusion de messages préjudiciables auprès d'un large public, ce qui a exacerbé les tensions et creusé les divisions sociales.
- La frustration suscitée par le manque de modération efficace sur les plateformes de médias sociaux a été un autre thème récurrent. Les participants ont exprimé leur mécontentement face à la lenteur ou à l'insuffisance des réponses aux incidents signalés, soulignant que les contenus offensants restaient souvent en ligne pendant de longues périodes, causant des dommages durables. Certains répondants ont estimé que les algorithmes des plateformes accordaient la priorité à l'engagement plutôt qu'à la sécurité, ce qui permettait aux contenus préjudiciables de circuler librement. Ce manque de réactivité des plateformes a été perçu comme une acceptation tacite des discours de haine, ce qui a encore plus affaibli les utilisateurs qui cherchaient à signaler les abus.
- Malgré ces expériences négatives, de nombreux participants ont souligné l'importance de la solidarité communautaire pour lutter contre les discours de haine. Les communautés en ligne, en particulier celles centrées sur des identités ou des causes communes, étaient souvent considérées comme des refuges où les individus pouvaient trouver soutien, réconfort et encouragement. Ces communautés ont contribué à contrebalancer la négativité, leurs membres s'échangeant des conseils sur la manière de gérer ou de signaler les discours de haine. Dans certains cas, ces réseaux se sont également engagés dans une action collective, en organisant des campagnes de sensibilisation à la haine en ligne ou en plaidant pour une réglementation plus stricte des plateformes.

Dans l'ensemble, ces résultats qualitatifs illustrent la nature omniprésente du discours de haine en ligne en Tunisie et son impact négatif sur le bien-être émotionnel des individus, la liberté

d'expression et la cohésion sociale des espaces numériques. Ils soulignent la nécessité d'interventions ciblées à plusieurs niveaux qui impliquent à la fois une plus grande responsabilisation des plateformes et un engagement communautaire pour favoriser des environnements en ligne plus sûrs et plus inclusifs.

4. Introduction :

4.1. Contexte du projet : Description du projet LIFE, de ses objectifs et de son importance :

- Le projet « Living Safely in a Digital World » (LIFE), lancé par un consortium de cinq organisations de jeunesse d'Europe et de la Méditerranée, vise à relever les défis de la numérisation dans la vie des jeunes. Si les technologies numériques offrent de nombreux avantages, comme l'accès au savoir et au divertissement, elles comportent également des risques tels que les discours de haine en ligne, la cyberintimidation, les menaces à la vie privée et les problèmes de santé mentale. Ces défis sont reconnus par des institutions comme l'UE et l'ONU, ce qui incite à s'efforcer de renforcer la résilience face aux impacts négatifs de la numérisation.
- L'objectif principal de LIFE est de renforcer la capacité des jeunes à gérer ces risques en permettant aux organisations de jeunesse de participer aux discussions politiques et d'utiliser des méthodes d'apprentissage non formelles. Les principaux objectifs du projet sont les suivants :
 - Encourager les organisations de jeunesse à collaborer à l'échelle nationale et internationale, en plaidant pour un Internet plus sûr pour les jeunes.
 - Doter les animateurs de jeunesse des compétences nécessaires pour aider les jeunes à gérer les défis de la vie numérique.
 - Sensibiliser à la manière dont la numérisation affecte les jeunes et promouvoir des stratégies pour renforcer la résilience face à ses effets négatifs.
 -
- Le projet LIFE s'aligne sur plusieurs objectifs et priorités clés :
 - Apprentissage non formel : LIFE promeut des activités d'apprentissage non formel, en particulier pour les jeunes ayant moins d'opportunités, comme les victimes de discours de haine, de cyberintimidation et ceux qui ont des problèmes de santé mentale. Le projet vise à améliorer les compétences des animateurs de jeunesse et à soutenir ces groupes vulnérables.
 - Stratégie de l'UE pour la jeunesse (2019-2027) : LIFE contribue à la stratégie de l'UE pour la jeunesse en mettant l'accent sur l'inclusion, la lutte contre la discrimination et la santé mentale, en s'alignant sur les objectifs européens pour la jeunesse.

- Coopération mondiale : Le projet favorise la collaboration entre les régions, impliquant des organisations de jeunesse d'Albanie, de Serbie, de Bulgarie, d'Italie et de Tunisie.

LIFE aborde également plusieurs priorités horizontales :

Durabilité environnementale : Bien que n'étant pas directement axé sur l'environnement, le projet sensibilise à l'impact environnemental d'Internet et promeut des pratiques respectueuses de l'environnement dans ses activités numériques.

Inclusion et diversité : L'inclusion est un thème central, l'accent étant mis sur la promotion de la diversité et sur la garantie que l'Internet soit utilisé pour inclure, plutôt que pour exclure, les groupes marginalisés.

Dimension numérique : En tant que projet axé sur le numérique, LIFE vise à améliorer les compétences numériques et à renforcer les liens entre les jeunes à travers des plateformes telles que le portail européen de la jeunesse.

Valeurs communes et engagement civique : Le projet favorise la pensée critique, l'éducation aux médias et aide les jeunes à naviguer sur Internet en toute sécurité, en comprenant à la fois ses risques et ses avantages.

4.2. Objectif du rapport et message qu'il vise à transmettre :

L'objectif de la création d'un rapport sur « Vivre en sécurité dans un monde numérique » englobe plusieurs objectifs clés, fournissant à la fois un cadre stratégique et des informations exploitables :

4.2.1. Sensibiliser :

Objectif : Sensibiliser les jeunes, les parents, les éducateurs, les décideurs politiques et les organisations aux risques associés à la numérisation, en mettant l'accent sur les dommages potentiels liés aux interactions en ligne.

Domaines d'intervention :

Cyberintimidation et discours de haine en ligne : démonstration des impacts réels de ces problèmes sur la santé mentale et le bien-être social.

Menaces à la confidentialité et à la sécurité : mettre en évidence les risques tels que les violations de données, le vol d'identité et le suivi non autorisé, et fournir des informations sur la manière de protéger les données personnelles.

Implications sur la santé mentale : attirer l'attention sur la manière dont la présence constante en ligne, les pressions des médias sociaux et le contenu préjudiciable affectent la santé mentale des jeunes.

4.2.2. Fournir des conseils :

Objectif : Proposer des stratégies claires et pratiques pour aider les individus et les organisations à gérer et atténuer ces risques numériques.

Domaines d'intervention :

Pratiques Internet sûres : fournir des conseils pour une navigation sûre, un comportement en ligne sécurisé et des outils pour se protéger contre les cybermenaces.

Littératie numérique : améliorer la compréhension du monde en ligne par les utilisateurs, notamment en développant une pensée critique sur les médias, en évitant la désinformation et en reconnaissant les contenus malveillants en ligne.

Résilience en santé mentale : proposer des solutions pour aider les individus, en particulier les jeunes, à gérer l'impact émotionnel des expériences négatives en ligne, promouvoir la pleine conscience et encourager l'équilibre dans leur vie numérique.

4.2.3. Autonomiser les jeunes et les organisations :

Objectif : Doter les travailleurs de jeunesse, les organisations et les éducateurs des connaissances et des ressources nécessaires pour soutenir les jeunes dans le monde numérique.

Domaines d'intervention :

Renforcement des capacités des organisations de jeunesse : aider les organisations à améliorer leur capacité à faire face aux risques numériques grâce à la formation, au partage des ressources et à la coopération.

Apprentissage non formel : utiliser des méthodes d'éducation non formelles pour enseigner la sécurité et le bien-être numériques, en promouvant un environnement d'apprentissage interactif et accessible pour les jeunes.

Plaidoyer politique : permettre aux organisations de jeunesse de participer aux dialogues politiques, plaider en faveur de réglementations plus strictes en matière de sécurité sur Internet et de politiques numériques axées sur les jeunes.

4.2.4. Influencer les politiques et la prise de décision :

Objectif : Informer les décideurs politiques et les influenceurs du besoin urgent de mesures de sécurité numérique plus robustes, en veillant à ce qu'elles correspondent aux réalités auxquelles sont confrontés les jeunes d'aujourd'hui.

Domaines d'intervention :

Renforcer la réglementation sur Internet : plaider en faveur de lois plus strictes en matière de protection des données, de cyberintimidation et de confidentialité des utilisateurs, ainsi que garantir que les plateformes numériques soient tenues responsables des contenus préjudiciables.

Promouvoir un environnement en ligne plus sûr : exhorter les décideurs à donner la priorité à la création d'un Internet plus sûr et plus réglementé où les jeunes utilisateurs sont protégés de l'exploitation, du harcèlement et des influences néfastes.

4.2.5. Promouvoir l'inclusion et la diversité :

Objectif : Garantir que le monde numérique soit accessible et inclusif, permettant aux personnes de tous horizons, en particulier celles marginalisées, de s'épanouir en ligne.

Domaines d'intervention :

Inclusion numérique pour les groupes marginalisés : défendre l'accès à Internet et aux ressources pour les communautés mal desservies, en veillant à ce que les jeunes ayant moins d'opportunités puissent participer au monde numérique.

Combattre l'exclusion numérique : aborder la manière dont les plateformes numériques peuvent parfois exclure ou discriminer, et promouvoir des pratiques qui encouragent l'égalité, la diversité et une représentation équitable en ligne.

Coopération interrégionale : encourager les partenariats entre les organisations de jeunesse de différentes régions pour s'attaquer à ces problèmes de manière collaborative, en créant un réseau mondial pour promouvoir la sécurité numérique et l'inclusion.

4.2.6. Encourager les pratiques numériques durables :

Objectif : Reconnaître l'impact environnemental des technologies numériques et promouvoir la durabilité dans les activités numériques.

Domaines d'intervention :

Impact environnemental de la numérisation : sensibilisation à l'empreinte carbone des infrastructures numériques, y compris la consommation énergétique des centres de données, les déchets électroniques et les coûts environnementaux de l'activité en ligne constante.

Utilisation durable de la technologie : encourager l'utilisation de plateformes et de pratiques numériques respectueuses de l'environnement, telles que les services d'hébergement économes en énergie, le recyclage des déchets électroniques et l'utilisation responsable des outils numériques.

Durabilité dans les matériaux du projet : garantir que tous les outils ou plateformes numériques utilisés dans le projet sont choisis dans un souci de durabilité environnementale.

4.2.7. Objectifs généraux à transmettre :

Le besoin urgent d'une meilleure éducation numérique et de garanties pour les jeunes.

L'importance de donner aux organisations de jeunesse les moyens de jouer un rôle proactif dans le dialogue politique et le plaidoyer en faveur de la sécurité numérique.

Le rôle essentiel de l'inclusion et de la diversité dans la création d'un monde numérique juste et égalitaire, où personne n'est laissé pour compte.

L'importance mondiale de ces enjeux, soulignée par la coopération multirégionale du consortium, montre que les défis numériques sont universels.

La nécessité de pratiques durables dans le monde numérique pour garantir que les avantages d'Internet ne se fassent pas au détriment de l'environnement.

En atteignant ces objectifs, le rapport contribuera à favoriser un monde numérique plus sûr, plus équitable et plus respectueux de l'environnement pour la prochaine génération.

4.3. Aperçu des méthodes de collecte de données et de la portée du rapport :

5.3.1. Aperçu des méthodes de collecte de données :

Les méthodes de collecte de données utilisées dans le rapport viseront à recueillir une compréhension globale de la manière dont les jeunes, les organisations de jeunesse et les autres parties prenantes interagissent avec le monde numérique et en subissent les effets. L'objectif est de garantir que le rapport s'appuie sur des informations diverses, pertinentes et à jour. Vous trouverez ci-dessous un aperçu des principales méthodes :

- **Enquêtes et questionnaires :**

Groupes cibles : jeunes, animateurs de jeunesse, éducateurs et parents.

Objectif : Recueillir des données quantitatives sur les expériences, les défis et les comportements liés à l'utilisation d'Internet, y compris l'exposition à des risques tels que la cyberintimidation, les problèmes de confidentialité et les problèmes de santé mentale en ligne.

Portée : à grande échelle, couvrant plusieurs régions, dont l'Europe et la Méditerranée. Les questions porteront sur les habitudes numériques, les expériences en matière de sécurité en ligne et l'efficacité des programmes d'alphabétisation numérique.

- **Entretiens et groupes de discussion :**

Groupes cibles : organisations de jeunesse, professionnels de la santé mentale, experts en sécurité numérique, éducateurs et décideurs politiques.

Objectif : recueillir des informations qualitatives sur les questions plus profondes entourant la sécurité numérique, l'efficacité des méthodes d'apprentissage non formelles actuelles et les lacunes des politiques. Les groupes de discussion offriront une plateforme aux jeunes et aux animateurs de jeunesse pour partager leurs expériences personnelles.

Portée : Ces études seront menées dans différentes régions, en mettant l'accent sur la collecte de points de vue de différents milieux culturels et socio-économiques, ainsi que de groupes marginalisés.

- **Études de cas :**

Groupes cibles : cas spécifiques d'organisations de jeunesse et de projets axés sur la sécurité et l'inclusion numériques.

Objectif : Fournir des exemples détaillés d'initiatives réussies (ou non) en matière de sécurité en ligne, de santé mentale et d'inclusion dans l'espace numérique.

- **Revue de littérature:**

Source : études universitaires, rapports gouvernementaux, notes d'orientation et publications d'organisations telles que l'UE et l'ONU.

Objectif : Fournir un contexte et une base théorique au rapport en examinant les recherches existantes sur les risques numériques, les comportements en ligne, l'apprentissage non formel et les initiatives politiques.

11

Portée : Mondiale, avec un accent particulier sur l'Europe et la Méditerranée, couvrant des sujets tels que la sécurité en ligne, les impacts de la numérisation sur la santé mentale et la durabilité environnementale dans l'espace numérique.

- **Ateliers et Recherche-Action Participative :**

Groupes cibles : travailleurs de jeunesse, ONG et jeunes impliqués dans le projet.

Objectif : Engager les participants dans des discussions collaboratives, en contribuant à l'élaboration conjointe de solutions et de stratégies pour améliorer la sécurité et la résilience en ligne. Cette méthode permet un retour d'information et une collecte de données en temps réel.

Portée : Ateliers régionaux dans les pays du consortium, offrant un engagement pratique avec les outils et pratiques de sécurité numérique.

4.3.2. Portée du rapport :

Le rapport couvrira les domaines suivants :

Risques et défis numériques pour les jeunes : Le champ d'application comprend une analyse approfondie des principaux risques auxquels les jeunes sont confrontés en ligne, tels que la cyberintimidation, les discours haineux, les menaces à la vie privée et l'impact de la numérisation sur la santé mentale. Les données porteront sur les tendances chez les jeunes, notamment les groupes vulnérables et ceux qui ont moins d'opportunités.

Les animateurs de jeunesse et l'apprentissage non formel : Le rapport examinera comment les organisations et les animateurs de jeunesse peuvent utiliser l'apprentissage non formel pour doter les jeunes des compétences dont ils ont besoin pour naviguer en toute sécurité dans le monde numérique. Il analysera les pratiques actuelles, identifiera les lacunes et proposera des améliorations pour un meilleur renforcement des capacités et une meilleure autonomisation des animateurs de jeunesse.

Conséquences et recommandations politiques : Le rapport comprendra une évaluation des cadres politiques existants en matière de sécurité numérique, d'inclusion et de durabilité environnementale. Sur la base des données recueillies, le rapport proposera des recommandations aux décideurs politiques, soulignant l'importance de réglementations qui protègent les jeunes en ligne et favorisent un environnement numérique plus inclusif.

Inclusion et diversité : l'accent sera mis sur la manière dont les plateformes et initiatives numériques peuvent être plus inclusives, en particulier pour les groupes marginalisés. Le rapport évaluera dans quelle mesure les espaces numériques actuels favorisent l'inclusion et la diversité et proposera des stratégies pour améliorer l'accès au numérique pour tous.

Impact environnemental de la numérisation : Le rapport abordera brièvement la durabilité environnementale du monde numérique, en explorant la manière dont l'utilisation d'Internet et la production de données contribuent à la dégradation de l'environnement et en suggérant des moyens d'atténuer ces effets.

Coopération mondiale et perspectives régionales : avec un consortium impliquant des pays d'Europe et de la Méditerranée, le rapport comparera la manière dont différentes régions abordent la sécurité et l'inclusion numériques, en mettant en évidence les défis régionaux et les initiatives de coopération réussies. Le champ d'application se concentrera sur l'Albanie, la Serbie, la Bulgarie, l'Italie et la Tunisie, offrant un ensemble diversifié de perspectives.

5. Données et analyses :

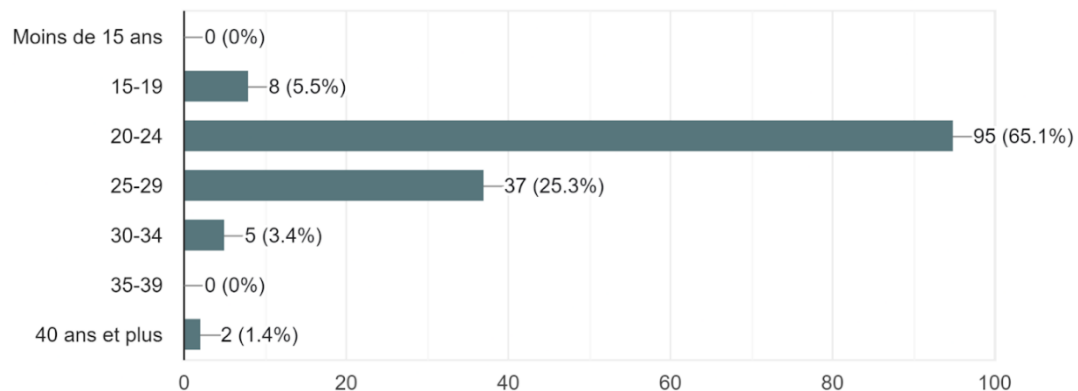
Analyse des données quantitatives sur le discours de haine en ligne :

Ces dernières années, la prévalence des discours de haine en ligne est devenue une préoccupation majeure, affectant les individus et les communautés du monde entier. Cette enquête vise à quantifier l'ampleur et la nature des discours de haine rencontrés sur diverses plateformes en ligne en Tunisie. En analysant les données collectées, nous pouvons identifier les principales tendances, les variations démographiques et l'impact global des discours de haine sur les utilisateurs. Les tableaux et graphiques suivants présentent un aperçu complet de nos conclusions, illustrant les tendances et les informations tirées des réponses à l'enquête. Grâce à cette analyse, nous espérons contribuer au dialogue en cours autour de la sécurité en ligne et des mesures nécessaires pour lutter efficacement contre les discours de haine.

13

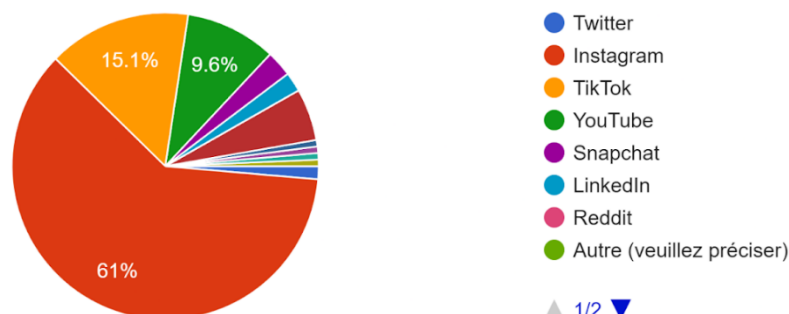
Âge:

146 responses



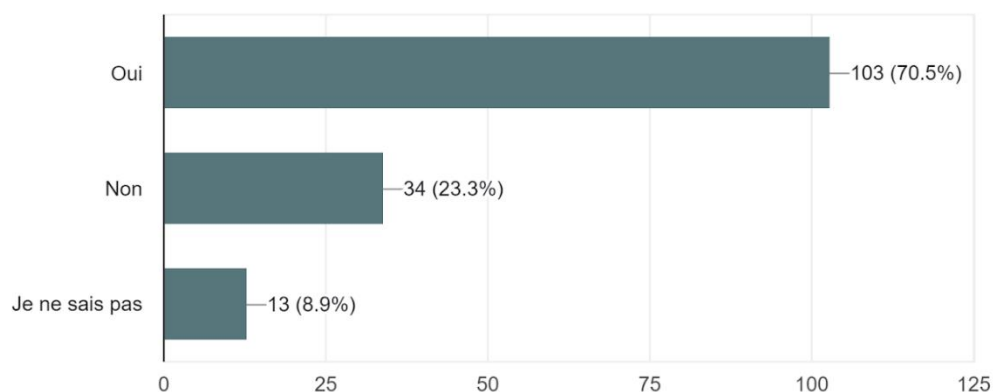
Quelles plateformes de médias sociaux utilisez-vous le plus fréquemment ? (Sélectionnez toutes les réponses appropriées)

146 responses



Avez-vous déjà été confronté à des discours de haine sur les réseaux sociaux ou sur des plateformes de médias en ligne ?

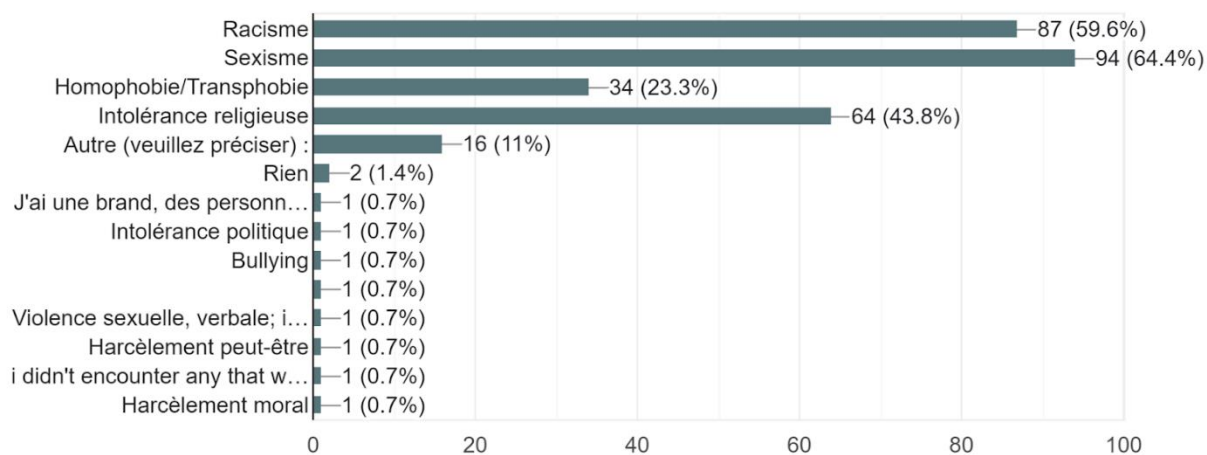
146 responses



14

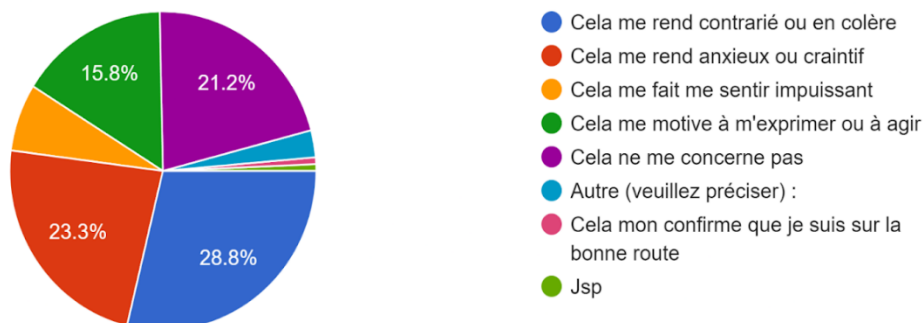
Quelles formes de discours de haine avez-vous rencontrées en ligne ? (Sélectionnez toutes les réponses applicables)

146 responses



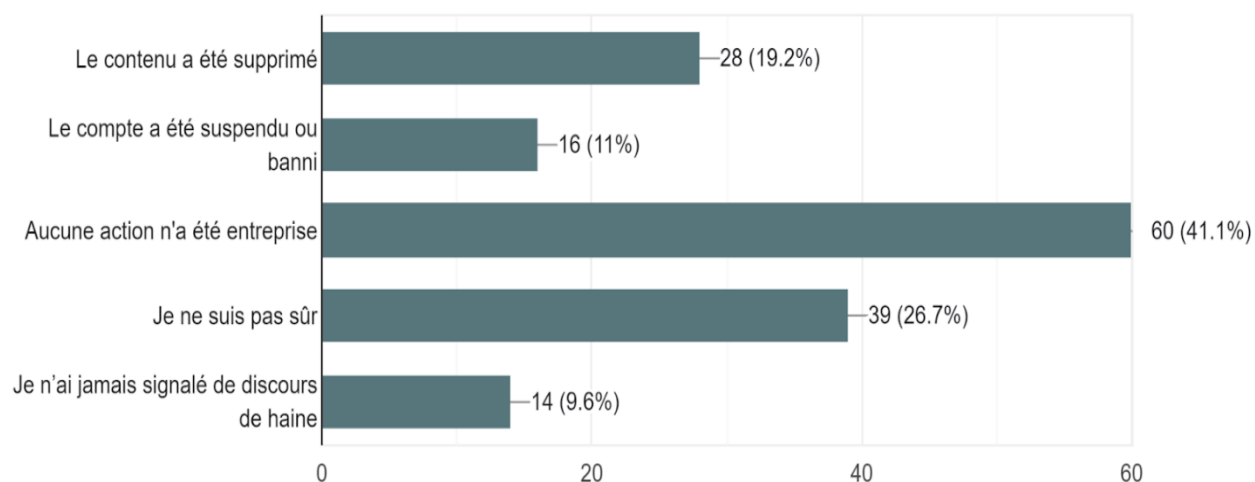
Comment décririez-vous l'impact des discours de haine sur vous personnellement ? (Sélectionnez toutes les réponses applicables)

146 responses



Si vous avez signalé des discours de haine en ligne, quel a été le résultat ?

146 responses



Pensez-vous que le discours de haine est un problème croissant en ligne ?

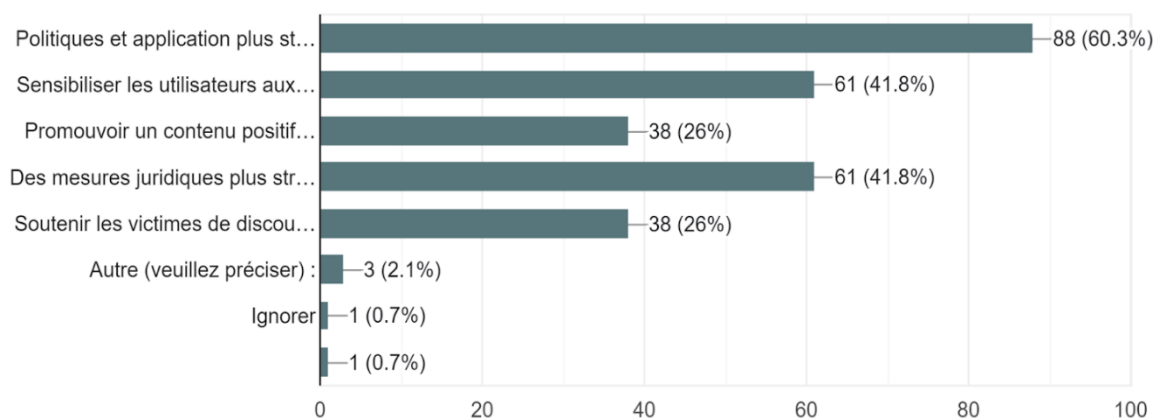
146 responses

16



Selon vous, quels sont les moyens les plus efficaces pour lutter contre les discours de haine en ligne ? (Sélectionnez toutes les réponses appropriées)

146 responses



Résultats qualitatifs sur le discours de haine en ligne en Tunisie :

Les informations qualitatives recueillies auprès des participants à notre enquête en Tunisie permettent de mieux comprendre les complexités qui entourent le discours de haine en ligne. Les répondants ont partagé leurs expériences et leurs perceptions personnelles, mettant en lumière l'impact émotionnel et social du discours de haine dans les espaces numériques.

17

De nombreux participants ont exprimé des sentiments de vulnérabilité et de peur face aux discours de haine, notamment concernant leur identité ethnique, religieuse ou politique. Ce sentiment d'insécurité a souvent conduit à l'autocensure, les individus hésitant à exprimer leurs opinions en ligne par crainte de réactions négatives.

Plusieurs répondants ont souligné le rôle des réseaux sociaux dans la diffusion des discours de haine, notant que l'anonymat encourage souvent les auteurs de ces discours. Malgré cela, beaucoup ont également souligné l'importance du soutien et de la solidarité de la communauté pour lutter contre ce type de négativité.

Les participants ont également souligné le manque de modération efficace sur les plateformes, exprimant leur frustration face à la lenteur des réponses aux incidents signalés. Cela souligne le besoin de politiques plus fortes et de mesures proactives pour créer des environnements en ligne plus sûrs.

Dans l'ensemble, ces résultats qualitatifs révèlent non seulement la nature omniprésente du discours de haine en ligne en Tunisie, mais aussi le besoin urgent d'interventions ciblées et de solutions communautaires pour résoudre ce problème urgent.

Études de cas : (résumé)

- **Nadia Boussetta** : Nadia Boussetta, une militante bien connue en Tunisie, a été victime de harcèlement en ligne après que ses photos ont été manipulées et sexualisées sans son consentement. Ce harcèlement a eu de profondes répercussions sur elle et sa famille, qui l'ont exhortée à arrêter son militantisme pour des raisons de sécurité, mais elle a continué son combat pour les droits des femmes. Son cas a mis en lumière le problème répandu du harcèlement en ligne, donnant lieu à des campagnes de sensibilisation du public, à des réseaux de soutien et à des appels à des protections juridiques plus solides contre le harcèlement en ligne en Tunisie.
- **Nour Elhouda** : Nour Elhouda, une étudiante de 16 ans, a été victime de chantage et de harcèlement en ligne après avoir été victime d'une arnaque. Ses photos privées ont été divulguées en ligne, ce qui a donné lieu à une cyberintimidation incessante et à une honte publique dans sa communauté conservatrice. Accablée par le harcèlement, Nour s'est tragiquement suicidée, déclenchant un débat national sur la cyberintimidation et les réformes juridiques visant à protéger les victimes d'abus en ligne.

- **Aya** : En 2019, Aya, une étudiante tunisienne de 19 ans, a été victime de chantage après avoir partagé des photos privées en ligne, l'agresseur menaçant de la dénoncer à sa famille et à sa communauté. Incapable de gérer la pression émotionnelle et la peur de la honte publique, Aya s'est suicidée. Sa mort a mis en évidence l'impact dévastateur de l'exploitation en ligne, provoquant un tollé public et des efforts pour sensibiliser à la sécurité en ligne et apporter un soutien psychologique aux victimes.
- **Mariem Ben Chaabene** : Mariem Ben Chaabene, une éminente militante tunisienne pour les droits des femmes, a été victime de harcèlement en ligne après avoir dénoncé les violences sexistes. Malgré les abus et les menaces qu'elle a subis, Mariem a continué son militantisme, mettant à profit son expérience pour plaider en faveur de protections renforcées pour les femmes, en ligne et hors ligne. Son cas a attiré l'attention internationale et a suscité des discussions sur les lois contre le cyberharcèlement, les violences sexistes et la sécurité numérique en Tunisie.
- **Emna Chargui** : Emna Chargui, une blogueuse tunisienne, a été victime d'intenses agressions en ligne et de poursuites judiciaires après avoir publié une image satirique parodiant un verset du Coran pendant la pandémie de COVID-19. Accusée de blasphème, elle a été condamnée à six mois de prison, ce qui a provoqué un tollé international généralisé contre la répression de la liberté d'expression en Tunisie. L'affaire a suscité un plaidoyer public en faveur de la liberté d'expression et a souligné la nécessité de renforcer les protections juridiques contre le cyberharcèlement, en particulier pour les femmes confrontées à des réactions négatives religieuses et culturelles.
- **Cas de Salma** : Salma, une étudiante tunisienne de 16 ans, a été victime de harcèlement en ligne incessant de la part de son ancienne amie, Leila, qui a créé de faux comptes pour diffuser de fausses rumeurs et des images trafiquées. Le harcèlement s'est intensifié avec une campagne de honte publique sur les réseaux sociaux, plongeant Salma dans une grave dépression et la poussant finalement au suicide. En réponse, son école, sa famille et les réseaux sociaux ont pris des mesures par le biais de programmes de lutte contre le harcèlement, d'enquêtes judiciaires et de conseils, sensibilisant ainsi aux effets dévastateurs du harcèlement en ligne.
- **Le cas d'Ahmed** : Ahmed, un jeune Tunisien de 17 ans, a été pris pour cible par ses camarades de classe en raison d'un désaccord, ce qui a donné lieu à des actes de cyberintimidation impliquant de faux comptes, des publications offensantes et des menaces. Le harcèlement a profondément affecté sa santé mentale, conduisant à son suicide tragique. Son décès a incité son école à mettre en œuvre des programmes plus stricts de lutte contre le harcèlement et des services de soutien psychologique, tandis que sa famille a intenté une action en justice pour demander des comptes aux harceleurs et sensibiliser aux dangers du harcèlement en ligne.
- **Cas d'Imène** : Imène, une Tunisienne de 16 ans, a été harcelée en ligne après que des photos personnelles qu'elle avait publiées sur Facebook ont été transformées en mèmes désobligeants. Le harcèlement s'est propagé dans son école et en ligne, provoquant une anxiété et une dépression graves, poussant ses parents à signaler

l'affaire à l'unité de cybercriminalité de Tunisie. Des actions en justice, des conseils et une médiation scolaire ont permis de mettre fin au harcèlement, et des ONG locales ont sensibilisé les élèves à l'importance de la cybersécurité et de la protection des enfants contre les abus en ligne.

- **Le cas d'Aymen** : Aymen, un élève de 14 ans, est devenu la cible de cyberintimidation après que ses camarades de classe se sont moqués de son bégaiement et ont publié des vidéos de lui en ligne, devenues virales. Son estime de soi en a souffert, et il a connu de l'anxiété, de la dépression et un déclin scolaire. Avec le soutien de ses parents, de l'école et d'un psychologue, le harcèlement a cessé et Aymen a progressivement repris confiance en lui.
- **Cas de Sami** : Sami, un adolescent de 15 ans, a été pris pour cible par un camarade de classe via de faux profils sur les réseaux sociaux qui diffusaient de fausses informations, ce qui a provoqué une détresse émotionnelle. Le harcèlement s'est intensifié, poussant Sami à tenter de se suicider, mais il a survécu et a eu besoin d'un soutien psychologique. Sa famille, son école et les autorités locales ont intenté une action en justice et ont sensibilisé les populations, soulignant la nécessité de lutter plus efficacement contre le cyberharcèlement.
- **Le cas de Marwa** : Marwa, une adolescente de 17 ans, a été humiliée lorsqu'un camarade de classe a publié une vidéo virale dans laquelle elle se moquait d'elle, ce qui a donné lieu à un harcèlement incessant en ligne et en personne. Le caractère public de la vidéo a gravement affecté sa santé mentale, mais avec le soutien de sa famille, de son école et d'une thérapie, elle a commencé à se rétablir. L'incident a suscité des discussions plus larges sur les dangers de la cyberintimidation et la nécessité de mesures préventives.
- **Affaire Hichem - Incident de cyberintimidation dans les jeux vidéo** : Hichem, un joueur tunisien de 16 ans, a été gravement victime de cyberintimidation de la part d'Omar et de ses amis joueurs après un désaccord lors d'une partie en ligne. Le harcèlement s'est étendu de l'intimidation dans le jeu aux attaques sur les réseaux sociaux et au doxxing, provoquant chez Hichem une grave anxiété et un retrait de sa famille et de ses activités scolaires. Sa famille a cherché un soutien en matière de santé mentale, a signalé les abus aux plateformes et a reçu l'aide des autorités et des ONG, ce qui a conduit à des changements de politique et à une sensibilisation accrue à la cyberintimidation dans les jeux vidéo.
- **Affaire Khalil – Cyberintimidation raciale** : Khalil, un adolescent de 16 ans d'origine subsaharienne, a été victime d'insultes et de harcèlement racistes sur les réseaux sociaux et dans des conversations privées, ce qui lui a causé une grave détresse émotionnelle et un isolement social. Sa famille a cherché à obtenir des conseils, a signalé le harcèlement aux autorités et a sensibilisé les ONG à la lutte contre la discrimination raciale. L'affaire a conduit à une attention accrue sur le harcèlement racial, suscitant des discussions sur l'amélioration des politiques et des systèmes de soutien des plateformes.

- **Cas de Tarek – Cyberintimidation liée à ses résultats scolaires** : Tarek, un Tunisien de 15 ans, a été victime de cyberintimidation de la part de ses camarades de classe en raison de ses mauvais résultats scolaires, à travers des publications moqueuses sur les réseaux sociaux et des discussions de groupe, ce qui a entraîné de l'anxiété et une baisse des notes. Sa famille a cherché un soutien psychologique et a signalé le problème à l'école, qui a lancé des initiatives de lutte contre l'intimidation et fourni des conseils. Le cas de Tarek a mis en évidence la nécessité de meilleurs systèmes de soutien pour les élèves confrontés à l'intimidation liée à leurs études et a contribué à sensibiliser la communauté sur le problème.
- **Affaire Yasmine - Sexting et chantage** : Yasmine, une étudiante de 17 ans, a été victime de chantage de la part de son ex-petit ami Sami, qui l'a menacée de partager des contenus intimes qu'ils avaient échangés pendant leur relation. Lorsqu'elle a refusé ses demandes, il a diffusé le contenu en ligne, lui causant un grave traumatisme émotionnel et une humiliation. Sa famille a cherché un soutien psychologique et juridique, ce qui a conduit à l'enquête sur Sami, au retrait du contenu des réseaux sociaux et à une campagne de sensibilisation plus large sur le sexting et la protection de la vie privée.

Observation:

Ces cas montrent que le cyberharcèlement prend de nombreuses formes, qu'il cible l'identité, les résultats scolaires ou les relations intimes, et qu'il a de graves répercussions émotionnelles sur les victimes. La réponse des familles, des écoles, des autorités judiciaires et des plateformes en ligne a été cruciale mais souvent réactive, soulignant la nécessité de mesures préventives plus fortes, de réponses plus rapides des plateformes et de cadres juridiques améliorés pour lutter plus efficacement contre le cyberharcèlement

6. Impact et résultats :

6.1. publics ou communautés Impact sur les groupes cibles : Description de l'impact sur le primaire.

La réalisation d'une enquête dans le cadre du projet « Vivre en toute sécurité dans un monde numérique » peut avoir des effets positifs considérables sur les principaux groupes cibles, tels que les enfants, les adolescents, les parents, les éducateurs ou les internautes vulnérables. Voici une analyse détaillée de la manière dont l'enquête pourrait les affecter :

La réalisation d'une enquête dans le cadre du projet « Vivre en sécurité dans un monde numérique » peut avoir plusieurs impacts clés sur les publics ou communautés cibles. Ces publics peuvent inclure les enfants, les adolescents, les parents, les éducateurs et les populations vulnérables telles que les personnes âgées ou handicapées. L'enquête est un outil important pour

recueillir des données afin d'informer et de guider le projet, tout en influençant directement le comportement et les attitudes des participants.

6.1.1. Sensibilisation aux risques numériques et aux pratiques de sécurité :

Impact sur les publics principaux : enfants, adolescents, parents et éducateurs.

Description : En participant à l'enquête, les individus deviennent plus conscients des risques auxquels ils sont confrontés dans le monde numérique, tels que la cyberintimidation, les prédateurs en ligne, les problèmes de confidentialité des données et la désinformation. Par exemple, les parents peuvent se rendre compte qu'ils doivent mettre en place de meilleurs contrôles de sécurité, tandis que les éducateurs peuvent voir la nécessité de programmes d'alphabétisation numérique plus robustes. L'enquête peut également accroître la sensibilisation aux solutions, telles que les paramètres de confidentialité, les mots de passe forts et la reconnaissance des escroqueries par hameçonnage.

21

6.1.2. Engagement et appropriation de la sécurité numérique :

Impact sur les publics principaux : enfants, adolescents et parents.

Description : Une enquête permet aux participants de réfléchir activement à leurs propres comportements numériques et aux mesures de sécurité qu'ils utilisent. Pour les jeunes, le fait de participer à une enquête peut créer un sentiment d'appropriation de leurs habitudes numériques, car ils s'engagent directement sur la question de la sécurité en ligne. Les parents peuvent se sentir plus responsables de l'éducation de leurs enfants ou de la mise en place de règles de sécurité familiales en fonction des problèmes mis en évidence dans l'enquête.

6.1.3. Identification des lacunes et des besoins en matière de connaissances :

Impact sur les publics principaux : parents, éducateurs et groupes vulnérables.

Description : L'enquête a révélé des lacunes dans les connaissances ou des incompréhensions au sein du public sur la sécurité numérique. Par exemple, les parents peuvent ne pas être conscients des dangers des médias sociaux ou les enseignants peuvent ne pas être conscients des défis numériques auxquels sont confrontés les élèves. Les populations vulnérables, comme les personnes âgées ou les personnes handicapées, peuvent avoir besoin d'un soutien supplémentaire ou d'une éducation plus adaptée. L'enquête permet d'identifier ces lacunes, ce qui permet au projet de se concentrer sur les domaines où l'éducation et la formation sont les plus nécessaires.

6.1.4. Éducation et formation renforcées en matière de sécurité numérique :

Impact sur les publics primaires : éducateurs et décideurs politiques.

Description : Les données de l'enquête fournissent aux enseignants et aux décideurs politiques les informations dont ils ont besoin pour créer des programmes ou des campagnes de sécurité plus efficaces. Cette approche basée sur les données garantit que les programmes sont conçus pour répondre aux préoccupations et aux besoins spécifiques des principaux publics. L'enquête

peut également conduire à l'amélioration des ressources dans les écoles, les bibliothèques et les centres communautaires, qui proposent des formations à la sécurité numérique adaptées à différents groupes d'âge ou niveaux de compétence.

6.1.5. Changements de comportement conduisant à des habitudes en ligne plus sûres :

Impact sur les publics principaux : enfants, adolescents et parents.

Description : Après avoir répondu à l'enquête, les participants peuvent commencer à modifier leurs comportements en ligne en fonction des problèmes qu'elle soulève. Par exemple, les enfants et les adolescents peuvent devenir plus prudents quant au partage d'informations personnelles en ligne, tandis que les parents peuvent commencer à mettre en place des contrôles plus stricts sur l'utilisation d'Internet à la maison. Ces changements de comportement peuvent contribuer à un environnement en ligne plus sûr et à réduire le risque d'être victime de cybermenaces.

6.1.6. Autonomisation des communautés vulnérables :

Impact sur les principaux publics : les personnes âgées, les personnes handicapées et les groupes marginalisés.

Description : Les communautés vulnérables sont souvent confrontées à des défis particuliers lorsqu'elles naviguent dans le monde numérique, et l'enquête peut mettre en lumière ces problèmes. Les données recueillies auprès de ces groupes peuvent aider à adapter les supports pédagogiques et les outils de sécurité spécifiquement à leurs besoins. En conséquence, ces groupes peuvent se sentir plus en mesure de se protéger en ligne et d'utiliser Internet avec plus de confiance et de sécurité.

6.1.7. Amélioration de la communication entre les parents, les éducateurs et les enfants :

Impact sur les publics primaires : familles et écoles.

Description : L'enquête peut susciter des discussions au sein des familles et entre les élèves et les enseignants sur la sécurité numérique. Les parents peuvent discuter plus ouvertement du comportement en ligne avec leurs enfants et les enseignants peuvent aborder davantage de sujets liés à la sécurité numérique en classe. Cette communication accrue peut favoriser un environnement plus favorable où la sécurité numérique est prioritaire et régulièrement discutée.

6.1.8. Prise de décision fondée sur des données probantes pour les programmes futurs :

Impact sur les publics principaux : décideurs politiques, ONG et organisations communautaires.

Description : L'enquête fournit des données concrètes qui peuvent guider la prise de décision des organisations travaillant dans le domaine de la sécurité numérique. Les décideurs politiques peuvent utiliser les résultats pour éclairer la législation, et les ONG peuvent concevoir des programmes qui répondent aux problèmes spécifiques révélés par l'enquête. Cette approche fondée sur des données probantes garantit que les initiatives futures sont bien ciblées et efficaces.

Impact global :

L'enquête menée dans le cadre du projet « Vivre en sécurité dans un monde numérique » aura un impact large et significatif sur les publics et les communautés primaires. Elle sensibilisera, encouragera des comportements plus sûrs, responsabilisera les groupes vulnérables et fournira des données précieuses aux éducateurs, aux décideurs politiques et aux organisations qui œuvrent pour rendre le monde numérique plus sûr pour tous. Grâce à une connaissance et un engagement accrus, l'enquête favorise une approche plus proactive et plus éclairée de la sécurité en ligne, contribuant ainsi à un environnement numérique plus sûr et plus sécurisé.

23

6.2. Commentaires et témoignages : Citations et commentaires des participants, des parties prenantes et des partenaires :

6.2.1. Enfants et adolescents :

- Samira, 15 ans

« Avant de participer à ce projet, je n'avais pas conscience de la quantité d'informations personnelles que je partageais en ligne. Aujourd'hui, je me sens plus à l'aise pour utiliser les paramètres de confidentialité et me protéger des menaces en ligne comme la cyberintimidation. »

- Liam, 13 ans

« Les ateliers étaient amusants et instructifs. Avant, je pensais que le piratage informatique n'existait que dans les films, mais maintenant je sais comment sécuriser mes comptes et faire plus attention à qui je parle en ligne. »

6.2.2. Parents :

- Salwa, mère de deux adolescents

« Ce projet a changé la donne pour notre famille. Je ne me rendais pas compte à quel point j'ignorais les dangers auxquels mes enfants étaient confrontés en ligne. Maintenant, je me sens capable de discuter avec eux de la sécurité en ligne et de fixer des limites claires. »

- Khaled, parent

« Depuis que j'ai participé à l'atelier d'alphabétisation numérique, je me sens plus en contrôle de la façon dont mes enfants utilisent Internet. Les outils que nous avons découverts, comme le contrôle parental et les applications de surveillance, ont été très utiles pour assurer leur sécurité. »

6.2.3. Éducateurs :

- Mme Ben Hassen, enseignante au lycée

« Ce projet nous a aidé à développer un programme solide de sécurité numérique pour nos élèves. Les ressources fournies étaient incroyablement détaillées et faciles à intégrer dans nos cours. Il est rassurant de voir nos élèves mieux équipés pour naviguer en toute sécurité dans le monde numérique. »

- M. Murad, conseiller d'orientation pour le collège

« La formation proposée dans le cadre de ce projet m'a permis de mieux comprendre les conséquences du harcèlement en ligne sur les étudiants. Je me sens plus à l'aise pour les aider à faire face à ces problèmes et les guider sur la façon d'utiliser Internet de manière responsable. »

24

6.2.4. Organismes communautaires :

- Directeur du centre communautaire

« Cette initiative a eu un impact profond sur notre communauté. De nombreux parents et jeunes avec lesquels nous travaillons n'étaient pas conscients de la gravité des menaces en ligne, et ils disposent désormais des connaissances et des outils nécessaires pour rester en sécurité. »

- Responsable d'organisation de jeunesse

« Le projet « Vivre en sécurité dans un monde numérique » a répondu à un besoin crucial. Nous avons constaté une diminution notable des incidents de cyberintimidation parmi nos jeunes participants depuis le début du programme. »

6.2.5. Victimes de harcèlement en ligne :

- Survivant anonyme

« J'étais constamment harcelée en ligne, mais je ne savais pas comment y faire face. Le soutien que j'ai reçu grâce au projet m'a non seulement aidée à signaler les abus, mais aussi à reprendre confiance en moi en ligne. »

- Sara, 22 ans

« Les conseils et les ressources fournis par ce projet ont changé ma vie. J'ai enfin le sentiment qu'il existe une communauté qui comprend ce que j'ai vécu et qui est là pour m'aider. »

6.3. Les interventions du projet Recommandations et stratégies pour lutter contre les discours de haine en ligne :

Le projet Vivre en sécurité dans un monde numérique peut recourir à plusieurs interventions et stratégies pour répondre au problème croissant des discours de haine en ligne. Il s'agit d'une combinaison de campagnes de sensibilisation, d'éducation, de plaidoyer politique, d'outils technologiques et de collaboration avec les parties prenantes pour créer un espace numérique plus sûr et plus inclusif. Vous trouverez ci-dessous une description de ces interventions et stratégies potentielles :

➤ Campagnes de sensibilisation et d'éducation :

Objectif : Sensibiliser aux discours de haine et à leurs effets néfastes, tout en éduquant les individus sur la manière de les identifier, de les signaler et de les prévenir.

Description : Le projet peut lancer des campagnes de sensibilisation numérique via les plateformes de médias sociaux, les sites Web et les canaux éducatifs pour informer les utilisateurs de ce qui constitue un discours de haine, de ses impacts psychologiques et sociaux et des raisons pour lesquelles il doit être traité.

Des ressources pédagogiques, notamment des vidéos, des infographies et des articles de blog, peuvent être développées pour expliquer l'importance de maintenir une communication respectueuse et inclusive en ligne.

Des ateliers ciblés, des webinaires et des programmes scolaires peuvent être organisés pour les jeunes, les parents et les éducateurs afin de s'assurer qu'ils comprennent les risques liés aux discours de haine et comment les contrer.

➤ **Formation à l'alphabétisation numérique et à l'empathie :**

Objectif : Doter les individus de compétences essentielles en littératie numérique pour reconnaître et répondre aux discours de haine tout en favorisant l'empathie dans les interactions en ligne.

Description : Le projet peut élaborer des programmes qui apprennent aux participants à faire la distinction entre la liberté d'expression et le discours de haine. Cela aiderait les individus à comprendre les limites d'un dialogue respectueux.

Des ateliers de développement de l'empathie peuvent encourager les utilisateurs, en particulier les jeunes, à réfléchir à l'impact de leurs propos en ligne. Des activités axées sur le développement de l'intelligence émotionnelle peuvent contribuer à réduire la propagation des discours de haine en favorisant la bienveillance et le respect dans la communication numérique.

➤ **Développement de mécanismes de signalement :**

Objectif : Améliorer la capacité des individus à signaler les discours de haine et promouvoir la responsabilité.

Description : Le projet peut promouvoir l'amélioration des systèmes de signalement sur les plateformes de médias sociaux et autres forums en ligne, afin de permettre aux utilisateurs de signaler plus facilement les contenus haineux. Des directives claires concernant le signalement et les conséquences des discours de haine doivent être incluses.

Les programmes éducatifs peuvent apprendre aux utilisateurs comment utiliser efficacement ces outils de signalement, en s'assurant qu'ils sont conscients de leurs droits et des canaux appropriés pour traiter les contenus offensants.

➤ **Partenariats avec les plateformes de médias sociaux :**

Objectif : Travailler avec des entreprises technologiques pour créer des espaces en ligne plus sûrs en appliquant des politiques contre les discours de haine.

Description : Le projet peut s'associer à des sociétés de médias sociaux, les exhortant à mettre en œuvre des politiques plus strictes de lutte contre les discours de haine et une modération de contenu plus proactive en utilisant à la fois des modérateurs humains et des outils d'IA.

Les initiatives conjointes peuvent se concentrer sur l'amélioration des algorithmes qui détectent les discours de haine en temps réel, garantissant la suppression rapide des contenus préjudiciables tout en équilibrant les préoccupations en matière de liberté d'expression.

Cela peut également encourager la transparence des plateformes de médias sociaux sur la manière dont elles traitent les signalements de discours de haine, y compris les critères de suppression de contenu et les sanctions pour les récidivistes.

➤ **Plaidoyer pour des réformes juridiques et politiques :**

Objectif : Influencer les politiques locales et internationales pour établir des cadres juridiques plus stricts pour lutter contre les discours de haine en ligne.

Description : Le projet peut s'engager dans le plaidoyer politique, en travaillant avec les gouvernements et les organismes de réglementation pour garantir que les lois sur les discours de haine soient mises à jour pour refléter le paysage numérique actuel.

Cela pourrait impliquer de faire pression en faveur de sanctions plus strictes pour les individus et les groupes reconnus coupables de diffusion de discours de haine, et d'une plus grande responsabilité des entreprises technologiques dans la prévention de la diffusion de contenus préjudiciables.

La collaboration avec les organisations de défense des droits de l'homme et les experts juridiques peut contribuer à élaborer une législation qui protège à la fois la liberté d'expression et les droits des personnes lésées par les discours de haine.

➤ **Développement communautaire et réseaux de soutien :**

Objectif : Créer des communautés en ligne qui favorisent la tolérance, la diversité et l'engagement positif tout en offrant un soutien aux personnes touchées par les discours de haine.

Description : Le projet peut établir des plateformes ou des forums en ligne où les individus peuvent partager leurs expériences en matière de discours de haine, demander de l'aide et accéder à des ressources telles que des conseils ou des avis juridiques.

Le partenariat avec des organismes de santé mentale pour fournir un soutien psychologique aux victimes de discours de haine en ligne peut contribuer à atténuer l'impact émotionnel que cela représente sur les individus.

Les communautés peuvent également participer à des initiatives de dialogue, où elles s'engagent dans des discussions favorisant la compréhension et la diversité culturelles, contrant ainsi la nature conflictuelle du discours de haine.

➤ **Campagnes de contre-discours :**

Objectif : Promouvoir le contre-discours comme réponse directe au discours de haine, en encourageant des conversations en ligne positives et respectueuses.

Description : Le projet peut organiser des campagnes de contre-discours où des individus, des influenceurs et des organisations s'expriment publiquement contre les discours de haine et diffusent des messages d'inclusion, de tolérance et de respect.

Les programmes de formation peuvent enseigner aux utilisateurs comment utiliser efficacement le contre-discours comme un moyen non conflictuel de contester les discours nuisibles et d'encourager les autres à faire de même.

Les plateformes en ligne peuvent mettre en avant et amplifier les voix des victimes de discours de haine et des militants qui travaillent pour les combattre, offrant ainsi un dialogue numérique plus équilibré et plus compatissant.

➤ **Recherche et collecte de données :**

Objectif : Comprendre la portée et les tendances du discours de haine en ligne grâce à la recherche, permettant des interventions basées sur des données.

Description : Le projet peut mener des recherches sur les modèles de discours de haine sur différentes plateformes et groupes démographiques, en collectant des données pour éclairer les interventions ciblées.

Les enquêtes et les études peuvent être utilisées pour comprendre l'impact des discours de haine sur différentes communautés, y compris les groupes marginalisés ou vulnérables, et pour évaluer l'efficacité des stratégies actuelles de signalement et d'atténuation.

En collaborant avec des universités et des instituts de recherche, le projet peut contribuer au développement de meilleures pratiques pour réduire les discours de haine et promouvoir des espaces en ligne plus sûrs.

➤ **Soutien aux victimes de discours de haine :**

Objectif : Fournir un soutien psychologique, juridique et social aux personnes touchées par les discours de haine.

Description : Le projet peut offrir des ressources telles que des lignes d'assistance, des services de conseil ou des partenariats avec des organisations juridiques pour soutenir les personnes qui ont été ciblées par des discours de haine.

Les victimes de discours de haine en ligne peuvent être mises en contact avec des groupes de défense qui les aident à intenter une action en justice ou à rechercher d'autres formes de réparation.

Des réseaux de soutien peuvent être établis pour fournir un soutien émotionnel et social aux personnes touchées par les discours de haine, les aidant ainsi à retrouver leur confiance et leur bien-être.

➤ **Conclusion:**

Le projet Living Safely in a Digital World (Vivre en sécurité dans un monde numérique) adopte une approche holistique et multidimensionnelle pour lutter contre les discours de haine en ligne. En mettant l'accent sur l'éducation, le plaidoyer politique, le développement communautaire et les partenariats avec les entreprises technologiques, le projet cherche à créer un environnement numérique plus sûr et plus respectueux, où les discours de haine sont activement combattus et les comportements positifs en ligne sont encouragés. Ces interventions ne s'attaquent pas seulement aux symptômes des discours de haine, mais visent également à changer les normes culturelles autour de la communication numérique, faisant d'Internet un espace plus inclusif et plus tolérant.

7. Annexes :

Les participants ont souligné les dommages émotionnels et l'impact sociétal des discours de haine dans les espaces numériques. De nombreux répondants ont déclaré se sentir vulnérables et anxieux, en particulier lorsque les discours de haine ciblaient leur identité, ce qui les a conduits à s'autocensurer et à décourager les discours ouverts en ligne.

Les réseaux sociaux ont été identifiés comme des vecteurs majeurs de discours de haine, l'anonymat et la diffusion rapide des contenus encourageant les auteurs et exacerbant les divisions sociales. Le manque de modération efficace a suscité une certaine frustration, de nombreux participants exprimant leur mécontentement face à la lenteur des plateformes à réagir aux contenus préjudiciables.

Malgré ces difficultés, la solidarité communautaire a été perçue comme un puissant moyen de contrer la haine en ligne. Les communautés en ligne solidaires ont offert des espaces sûrs et encouragé l'action collective pour sensibiliser et faire pression en faveur d'une réglementation plus stricte des plateformes. Les résultats soulignent le besoin urgent de meilleures politiques de plateforme et de solutions communautaires pour créer des environnements numériques plus sûrs et plus inclusifs.

L'enquête sur la sécurité numérique a un impact significatif sur les publics cibles, notamment les enfants, les adolescents, les parents, les éducateurs et les groupes vulnérables, en les sensibilisant aux risques numériques tels que la cyberintimidation, les prédateurs en ligne et les problèmes de confidentialité des données. Les participants s'engagent activement dans leurs comportements en ligne, favorisant un sentiment d'appartenance et de responsabilité, en particulier chez les jeunes et les parents. L'enquête identifie également les lacunes en matière de connaissances, ce qui permet de mettre en place des initiatives éducatives ciblées pour soutenir les personnes qui en ont le plus besoin, comme les personnes âgées et les personnes handicapées. Les données recueillies dans le cadre de l'enquête éclairent l'élaboration de programmes d'études et de sécurité efficaces, conduisant à des changements de comportement qui favorisent des habitudes en ligne plus sûres. En outre, elle encourage une communication ouverte sur la sécurité numérique au sein des familles et des écoles, tout en fournissant des informations fondées sur des données probantes qui guident les décideurs politiques et les ONG dans la création d'initiatives de sécurité numérique efficaces.

