



LIFE
Living Safely in
a Digital World



Co-funded by
the European Union

Hateful Discriminatory Discourse Online in TUNISIA

**Discours Discriminatoire Haineux
en Ligne en Tunisie**

Rapport Annuel 2025

Projet LIFE

Hateful Discriminatory Discourse Online in Tunisia

**Publie par l'Association Euro-Mediterraneenne d'Echanges,
de Volontariat, d'Evenements (Euromed-EVE Tunisie)**

1. Présentation du consortium



AMAD s'est activement engagée dans l'autonomisation des jeunes, la défense des droits humains avec un 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 le discours de haine en ligne. À travers les médias audiovisuels, AMAD vise à inspirer des valeurs démocratiques, à combattre la discrimination et à renforcer les capacités des jeunes, des femmes et des communautés marginalisées.



YES, fondée en 2015, est une organisation non gouvernementale, apolitique et à but non lucratif axée sur la représentation et la protection des intérêts des jeunes et la promotion de la compréhension multiculturelle. Sa mission est de renforcer les capacités des jeunes, de motiver leur participation à la prise de décisions et d'encourager la mobilité, l'éducation non formelle et le dialogue multiculturel. YES promeut la solidarité, la tolérance, l'égalité des genres et le dialogue intergénérationnel.



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, de la démocratie, des droits humains et de l'inclusion des minorités. Connue pour son programme « Hate Fighters » contre le discours de haine en ligne, KOM18 a mis en oeuvre plus de 150 projets, avec un accent sur la mobilité des jeunes et le renforcement des capacités.



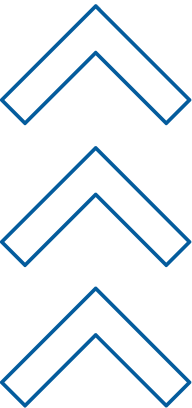
Beyond Borders ETS, fondée en 2014 dans les Pouilles, en Italie, est une organisation culturelle et sociale axée sur le renforcement des capacités des jeunes, l'inclusion des minorités, la citoyenneté active et la protection des droits humains. Membre du réseau Hate Fighters, Beyond Borders combat le discours de haine à travers des méthodes créatives comme la photographie, la vidéographie, la musique et la danse..



L'Association Euro-Med Eve Tunisie est une organisation culturelle non gouvernementale axée sur l'autonomisation des jeunes et des enfants en renforçant leurs connaissances culturelles et en favorisant leur implication dans le développement du pays. Ses objectifs incluent la promotion de l'ouverture d'esprit, de la tolérance et de l'acceptation à travers les strates sociales, et la construction de ponts culturels entre la jeunesse tunisienne et euro-méditerranéenne.



Ce document est cofinancé par l'Union européenne. Les points de vue et opinions exprimés n'engagent toutefois que EuroMed EVE et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne. Ni l'Union européenne ni l'autorité de subvention ne peuvent être tenus responsables de ces points de vue.



LA FINALITÉ DU PROJET :

Le projet LIFE vise à renforcer la résilience des jeunes face aux risques et aux impacts de la numérisation dans leur vie quotidienne. Il permet aux organisations de jeunesse de participer au dialogue politique et de plaider en faveur d'un Internet plus sûr, tout en dotant les animateurs/éducateurs jeunesse des compétences nécessaires pour accompagner les jeunes grâce à l'apprentissage non formel. Par ailleurs, le projet met l'accent sur la sensibilisation aux effets de la numérisation et la promotion de stratégies visant à développer la résilience de la jeune génération.



Table des matières

2. Page de non-responsabilité (Disclaimer).....	1
3 Résumé exécutif.....	4
4 Introduction	5
4.1. Contexte du projet : description du projet LIFE, ses objectifs et son importance	5
4.2. Finalité du rapport et messages clés à transmettre.....	7
4.3. Aperçu des méthodes de collecte des données et du périmètre du rapport	10
5 Données et analyse.....	13
6 Impacts et résultats.....	24
6.1. Impact sur les groupes cibles : description de l'impact sur les publics principaux	24
6.2. Retours et témoignages : citations et retours des participants, parties prenantes et partenaires	27
6.3. Interventions, recommandations et stratégies du projet pour lutter contre les discours de haine en ligne	29
7 Annexes	33

3. Résumé exécutif

Le rapport utilisera un mélange de méthodes quantitatives et qualitatives, y compris des enquêtes, des entretiens, des groupes de discussion, des études de cas et des ateliers. Il couvrira des questions critiques telles que les risques numériques pour les jeunes, les cadres politiques, les pratiques d'apprentissage non formel, l'inclusion et la diversité, et la durabilité environnementale. La portée géographique s'étendra sur 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 perspectives complètes sur la vie en sécurité dans le monde numérique.

Les perspectives qualitatives de notre enquête en Tunisie offrent une compréhension nuancée des défis posés par le discours de haine en ligne. Les participants ont partagé leurs rencontres personnelles et leurs perspectives, mettant en évidence le tribut émotionnel et les effets sociétaux de ces comportements dans les espaces numériques.

De nombreux répondants ont également souligné le rôle des plateformes de médias sociaux dans l'amplification du discours de haine, pointant vers des fonctionnalités telles que l'anonymat et la propagation rapide de contenu nuisible. L'anonymat a été fréquemment cité comme un facteur clé encourageant les auteurs, qui se sentent protégés des conséquences. Ce manque de responsabilité, couplé à la nature virale des médias sociaux, a facilité la diffusion de messages nuisibles à un large public, escaladant les tensions et approfondissant les divisions sociales.

La frustration face au manque de modération efficace sur les plateformes de médias sociaux était un autre thème récurrent. Les participants ont exprimé leur insatisfaction face aux réponses lentes ou inadéquates aux incidents signalés, notant que le contenu offensant restait souvent en ligne pendant de longues périodes, causant des dommages prolongés. Certains répondants ont estimé que les algorithmes des plateformes privilégiaient l'engagement par rapport à la sécurité, permettant au contenu nuisible de circuler librement. Ce manque d'action rapide par les plateformes était perçu comme une acceptation tacite du discours de haine, déresponsabilisant davantage les utilisateurs qui cherchaient à signaler les abus.

Malgré les expériences négatives, de nombreux participants ont parlé de l'importance de la solidarité communautaire dans la lutte contre le discours de haine. Les communautés en ligne, en particulier celles centrées sur des identités ou des causes partagées, étaient souvent perçues comme des havres de paix où les individus pouvaient trouver soutien, réconfort et encouragement. Ces communautés ont aidé à contrebalancer la négativité, avec des membres s'offrant mutuellement des conseils sur la façon de naviguer ou de signaler le discours de haine.

Dans certains cas, ces réseaux se sont également engagés dans l'action collective, organisant des campagnes pour sensibiliser au discours de haine en ligne ou plaidant pour des réglementations plus strictes sur les plateformes.

4. Introduction

4.1. Contexte du Projet : Description du Projet LIFE, ses Objectifs et son Importance

- Le projet « Vivre en Sécurité dans un Monde Numérique » (LIFE), initié par un consortium de cinq organisations de jeunesse d'Europe et de la Méditerranée, vise à relever les défis de la numérisation sur la vie des jeunes. Bien que les technologies numériques offrent de nombreux avantages, tels que l'accès au savoir et au divertissement, elles comportent également des risques comme les discours de haine en ligne, le cyberharcèlement, les menaces à la vie privée et les problèmes de santé mentale.

L'objectif principal de LIFE est de renforcer la capacité des jeunes à naviguer ces risques en habilitant les organisations de jeunesse à s'engager dans des discussions politiques et à utiliser des méthodes d'apprentissage non formel. Les objectifs clés du projet sont :

- Encourager les organisations de jeunesse à collaborer nationalement et internationalement, en plaidant pour un internet plus sûr pour les jeunes
- Équiper les travailleurs de jeunesse des compétences nécessaires pour soutenir les jeunes dans la gestion des défis de la vie numérique
- Sensibiliser à la manière dont la numérisation affecte les jeunes et promouvoir des stratégies pour renforcer la résilience contre ses effets négatifs.



- Le projet LIFE s'aligne sur plusieurs objectifs et priorités clés :
- **Apprentissage non formel** : LIFE promeut des activités d'apprentissage non formelles, en particulier pour les jeunes ayant moins d'opportunités, tels que les victimes de discours de haine de cyberintimidation et ceux qui luttent avec la santé mentale.
- **Stratégie de l'UE pour la jeunesse (2019-2027)** : LIFE contribue à la stratégie de l'UE pour la jeunesse en se concentrant 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.

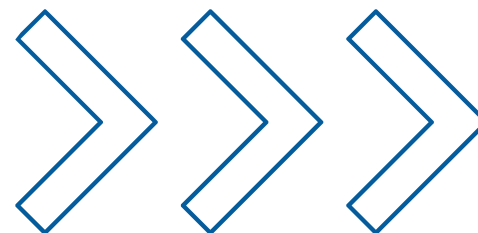
LIFE répond également à plusieurs priorités transversales :

Durabilité environnementale : sans être directement axé sur l'environnement, le projet sensibilise à l'impact environnemental d'Internet et promeut des pratiques écoresponsables dans ses activités numériques.

Inclusion et diversité : l'inclusion est un axe central, avec un accent sur la promotion de la diversité et sur la garantie que l'Internet serve à inclure, plutôt qu'à exclure, les groupes marginalisés.

Dimension numérique : en tant que projet centré sur le numérique, LIFE vise à améliorer les compétences digitales et à renforcer les liens entre les jeunes via des plateformes telles que le Portail européen de la jeunesse (European Youth Portal).

Valeurs communes et engagement civique : le projet encourage l'esprit 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 bénéfices.



4.2. Objectif du rapport et ce qu'il vise à communiquer

L'objectif de la réalisation d'un rapport sur « Vivre en sécurité dans un monde numérique » recouvre plusieurs finalités clés, en offrant à la fois un cadre stratégique et des pistes d'action concrètes :

4.2.1. Sensibilisation

Objectif : Éduquer les jeunes, les parents, les éducateurs, les décideurs politiques et les organisations sur les risques associés à la numérisation, en soulignant les dommages potentiels liés aux interactions en ligne.

Axes principaux : Cyberharcèlement et discours de haine en ligne : Montrer les impacts concrets de ces phénomènes sur la santé mentale et le bien-être social.

Menaces pour la vie privée et la sécurité : Mettre en évidence des risques tels que les fuites de données, l'usurpation d'identité et le suivi non autorisé, et fournir des informations sur la manière de protéger les données personnelles.

Impacts sur la santé mentale : Attirer l'attention sur la façon dont la présence en ligne constante, la pression des réseaux sociaux et l'exposition à des contenus nocifs affectent la santé mentale des jeunes..

4.2.2. Fournir des orientations

Objectif : Proposer des stratégies claires et pratiques afin d'aider les individus et les organisations à gérer et à réduire ces risques numériques.

Axes principaux :

Bonnes pratiques d'utilisation d'Internet : Fournir des conseils pour une navigation sécurisée, des comportements responsables en ligne, ainsi que des outils pour se protéger contre les cybermenaces.

Littératie numérique : Renforcer la compréhension de l'environnement en ligne, notamment l'esprit critique face aux médias, l'évitement de la désinformation et la capacité à reconnaître les contenus malveillants.

Résilience en santé mentale : Proposer des solutions pour aider les personnes, en particulier les jeunes, à gérer l'impact émotionnel des expériences négatives en ligne, en favorisant la pleine conscience et en encourageant un équilibre sain dans leur vie numérique.

4.2.3. Autonomiser les jeunes et les organisations

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

Axes principaux :

Renforcement des capacités des organisations de jeunesse : Aider les organisations à améliorer leur capacité à répondre aux risques numériques grâce à des formations, au partage de ressources et à la coopération.

Apprentissage non formel : Mobiliser des méthodes d'éducation non formelle pour enseigner la sécurité numérique et le bien-être, en favorisant un environnement d'apprentissage interactif et accessible pour les jeunes.

Plaidoyer politique : Permettre aux organisations de jeunesse de participer aux dialogues politiques, en plaidant pour des réglementations plus strictes en matière de sécurité sur Internet et pour des politiques numériques centrées sur la jeunesse.

4.2.4. Influencer la politique et la prise de décision

Objectif : Informer les décideurs politiques et les influenceurs de l'urgence de renforcer les mesures de sécurité numérique, en veillant à ce qu'elles soient alignées sur les réalités vécues par les jeunes aujourd'hui.

Axes principaux :

Renforcement des réglementations relatives à Internet : Plaider en faveur de lois plus strictes en matière de protection des données, de lutte contre le cyberharcèlement et de respect de la vie privée des utilisateurs, tout en garantissant que les plateformes numériques soient tenues responsables des contenus nuisibles.

Promotion d'un environnement en ligne plus sûr : Inciter les décideurs à prioriser la création d'un Internet plus sécurisé et mieux régulé, où les jeunes utilisateurs sont protégés contre l'exploitation, le harcèlement et les influences nocives.

4.2.5. Promouvoir l'inclusion et la diversité

Objectif : Garantir que le monde numérique soit accessible et inclusif, en permettant à des personnes de tous horizons en particulier les groupes marginalisés — de s'épanouir en ligne.

Axes principaux :

Inclusion numérique des groupes marginalisés : Plaider pour un meilleur accès à Internet et aux ressources numériques pour les communautés défavorisées, afin que les jeunes ayant moins d'opportunités puissent participer pleinement au monde digital.

Lutte contre l'exclusion numérique : Traiter la manière dont certaines plateformes peuvent exclure ou discriminer, et promouvoir des pratiques favorisant l'égalité, la diversité et une représentation équitable en ligne.

Coopération interrégionale : Encourager des partenariats entre organisations de jeunesse de différentes régions pour aborder ces enjeux de façon collaborative, en créant un réseau global dédié à la sécurité numérique et à l'exclusivité.

4.2.6. Encourager des pratiques numériques durables :

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

Axes principaux :

- **Impact environnemental de la numérisation :** Sensibiliser à l'empreinte carbone des infrastructures numériques, notamment la consommation d'énergie des centres de données, les déchets électroniques et les coûts environnementaux d'une activité en ligne constante.
- **Usage durable des technologies :** Encourager l'utilisation de plateformes et de pratiques numériques plus respectueuses de l'environnement, telles que l'hébergement écoénergétique, le recyclage des déchets électroniques et une utilisation responsable des outils numériques.
- **Durabilité dans les supports et outils du projet :** Veiller à ce que les outils numériques et plateformes utilisés dans le cadre du projet soient sélectionnés en tenant compte de critères de durabilité environnementale.

4.2.7. Objectifs globaux à transmettre :

L'urgence de renforcer l'éducation au numérique et les dispositifs de protection destinés aux jeunes.

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

Le rôle déterminant de l'inclusion et de la diversité pour construire un monde digital juste et égalitaire, où personne n'est laissé de côté.

La portée mondiale de ces enjeux, mise en évidence par la coopération multi-régionale du consortium, montrant que les défis numériques sont universels.

La nécessité d'adopter des pratiques numériques durables, afin que les bénéfices d'Internet ne se fassent pas au détriment de l'environnement.

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

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

4.3.1. Aperçu des méthodes de collecte des données :

Les méthodes de collecte de données pour ce rapport viseront à obtenir 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 impacts. L'objectif est de garantir que le rapport s'appuie sur des informations diversifiées, pertinentes et actualisées. Ci-dessous figure un aperçu des principales méthodes :

■ Enquêtes et questionnaires:

Groupes cibles : jeunes, animateurs/éducateurs jeunesse, enseignants et parents.

Objectif : recueillir des données quantitatives sur les expériences, les défis et les comportements liés à l'utilisation d'Internet, notamment l'exposition à des risques tels que le cyberharcèlement, les atteintes à la vie privée et les préoccupations liées à la santé mentale en ligne.

Périmètre : à grande échelle, couvrant plusieurs régions, notamment 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 de littératie numérique.

■ Entretiens et groupes de discussion (focus groups):

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

Objectif : recueillir des informations qualitatives approfondies sur les enjeux liés à la sécurité numérique, l'efficacité des méthodes d'apprentissage non formel actuellement utilisées et les lacunes des politiques publiques. Les groupes de discussion offriront un espace d'expression aux jeunes et aux animateurs jeunesse afin de partager leurs expériences personnelles.

Périmètre : ces entretiens et groupes de discussion seront menés dans différentes régions, avec un accent particulier sur la collecte de points de vue issus de divers contextes culturels et socio-économiques, ainsi que de groupes marginalisés.

■ Études de cas:

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

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

- ♦ **Revue de littérature:**

Sources : études académiques, rapports gouvernementaux, notes d'orientation (policy briefs) et publications d'organisations telles que l'Union européenne et les Nations unies.

Objectif : apporter 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 publiques..

Périmètre : mondial, avec un accent particulier sur l'Europe et la Méditerranée, couvrant des thématiques telles 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 : animateurs/éducateurs jeunesse, ONG et jeunes impliqués dans le projet.

Objectif : impliquer les participants dans des échanges collaboratifs afin de co-développer des solutions et des stratégies pour améliorer la sécurité en ligne et renforcer la résilience. Cette méthode permet également de recueillir des retours et des données en temps réel.

Périmètre : ateliers régionaux dans les pays du consortium, offrant une approche pratique (« hands-on ») autour des outils et des bonnes pratiques de sécurité numérique.

4.3.2. Périmètre du rapport :

Le rapport couvrira les domaines suivants :

Risques et défis numériques pour les jeunes : le périmètre comprend une analyse approfondie des principaux risques auxquels les jeunes sont confrontés en ligne, tels que le cyberharcèlement, les discours de haine, les menaces liées à la vie privée, ainsi que l'impact de la numérisation sur la santé mentale. Les données se concentreront sur les tendances observées chez les jeunes, y compris les publics vulnérables et ceux ayant moins d'opportunités.

Animateurs jeunesse et apprentissage non formel : le rapport examinera comment les organisations et les animateurs jeunesse peuvent mobiliser l'apprentissage non formel afin de doter les jeunes des compétences nécessaires pour évoluer en toute sécurité dans le monde numérique. Il analysera les pratiques actuelles, identifiera les lacunes et proposera des améliorations pour renforcer les capacités et l'autonomisation des animateurs jeunesse.

Implications politiques et recommandations : le périmètre inclura une évaluation des cadres politiques existants liés à la sécurité numérique, à l'inclusion et à la durabilité environnementale. Sur la base des données recueillies, le rapport formulera des recommandations à destination des décideurs, en soulignant l'importance de réglementations protégeant les jeunes en ligne et favorisant un environnement numérique plus inclus.

Inclusion et diversité : un axe majeur portera sur la manière dont les plateformes et les initiatives numériques peuvent devenir 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 analysant comment l'usage d'Internet et la production de données contribuent à la dégradation de l'environnement, et en proposant des pistes pour atténuer ces effets.

Coopération internationale et perspectives régionales : avec un consortium réunissant des pays d'Europe et de la Méditerranée, le rapport comparera la manière dont différentes régions abordent la sécurité numérique et l'inclusion, en mettant en évidence les défis régionaux ainsi que les initiatives de coopération réussies. L'analyse se concentrera sur l'Albanie, la Serbie, la Bulgarie, l'Italie et la Tunisie, offrant ainsi un ensemble diversifié de perspectives.

5. Données et analyse :

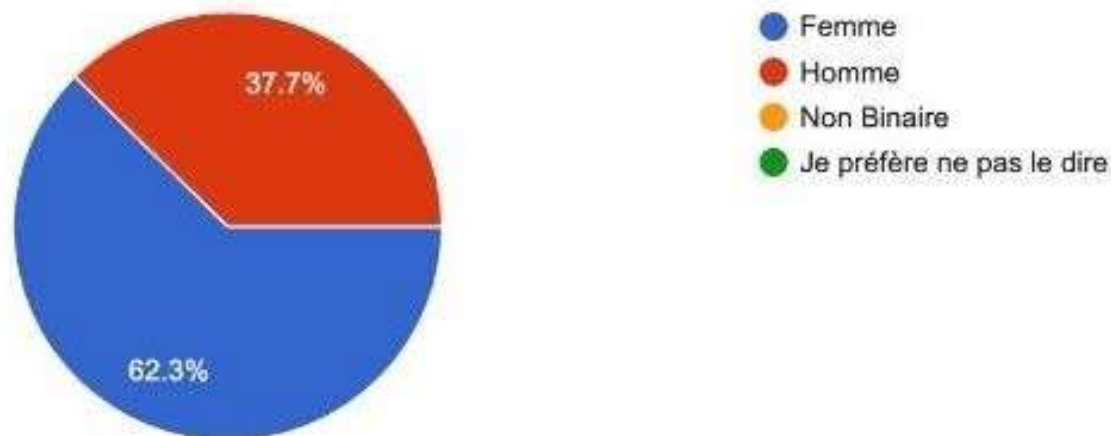
Analyse quantitative des données sur les discours de haine en ligne:

Ces dernières années, la prévalence des discours de haine en ligne est devenue une préoccupation majeure, affectant les individus et les communautés à l'échelle mondiale. Cette enquête vise à quantifier l'ampleur et la nature des discours de haine rencontrés sur différentes plateformes en ligne en Tunisie. En analysant les données recueillies, nous pouvons identifier les principales tendances, les variations selon les profils démographiques, ainsi que l'impact global de ces discours sur les utilisateurs.

Les graphiques et diagrammes ci-dessous présentent une vue d'ensemble complète de nos résultats, en mettant en évidence les dynamiques observées et les enseignements tirés des réponses au questionnaire. À travers cette analyse, nous espérons contribuer au dialogue en cours sur la sécurité en ligne et sur les mesures nécessaires pour lutter efficacement contre les discours de haine.

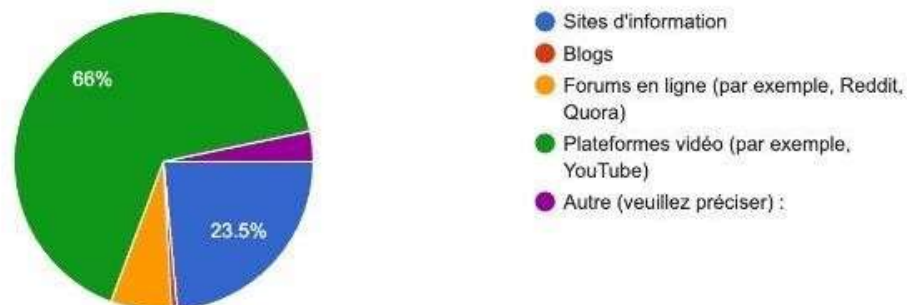
Genre

154 responses



Quelles plateformes de médias en ligne visitez-vous le plus souvent ? (Sélectionnez toutes les réponses applicables)

153 responses

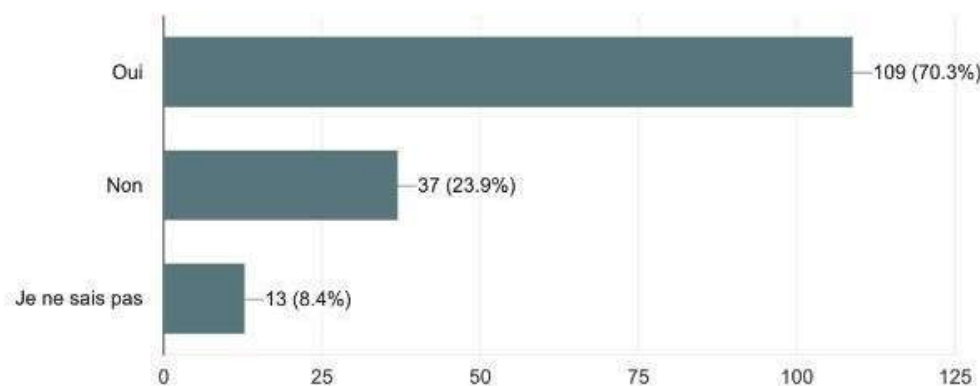


SECTION 3 : EXPÉRIENCE AVEC LE DISCOURS DE HAINE

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

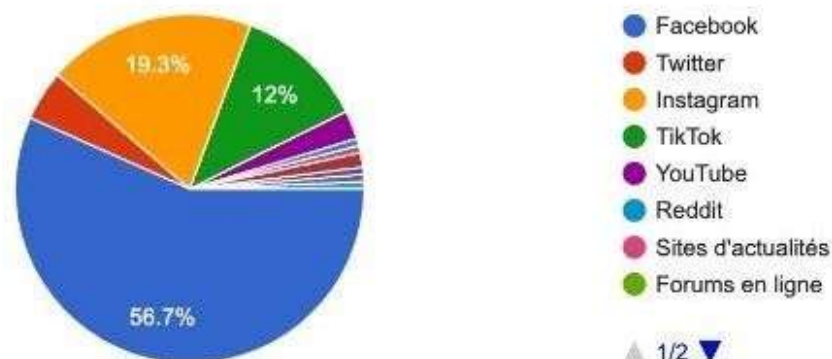
Copy chart

155 responses



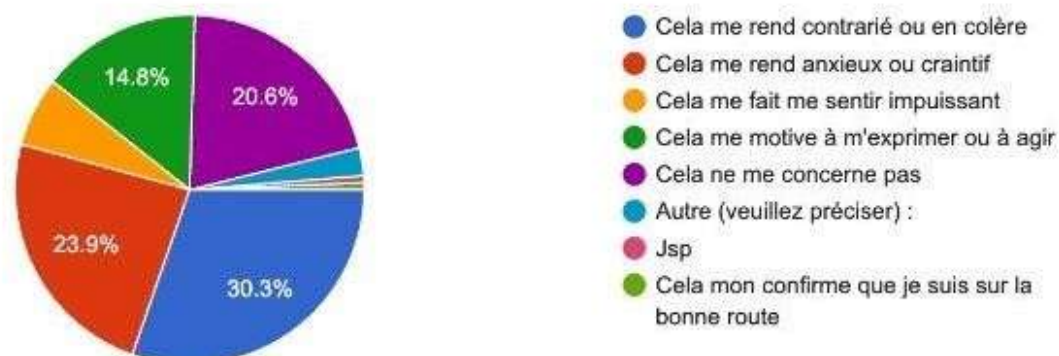
Sur quelles plateformes rencontrez-vous le plus souvent des discours de haine ? (Sélectionnez toutes les réponses applicables)

150 responses



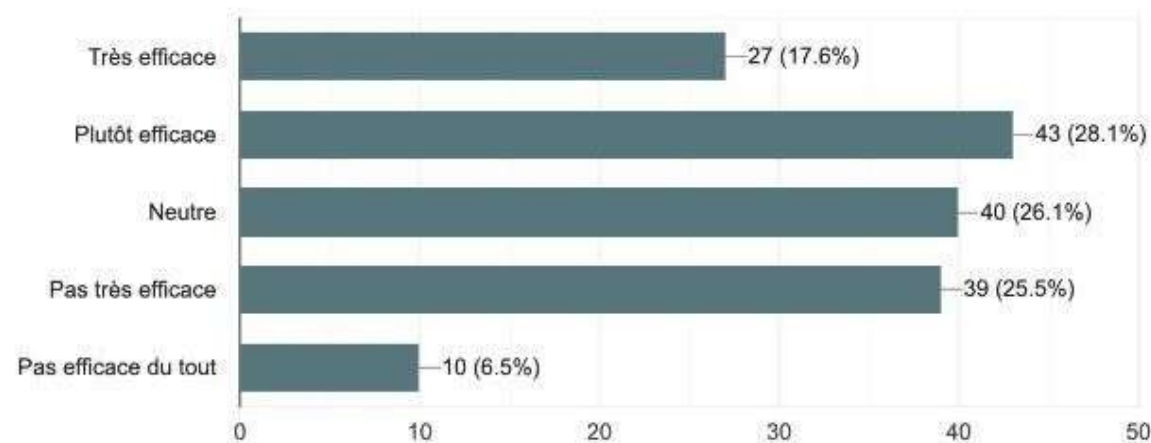
Comment décririez-vous l'impact des discours de haine sur vous personnellement ? (Sélectionnez toutes les réponses applicables)

155 responses



Selon vous, dans quelle mesure les réseaux sociaux sont-ils efficaces pour lutter contre les discours de haine ?

153 responses

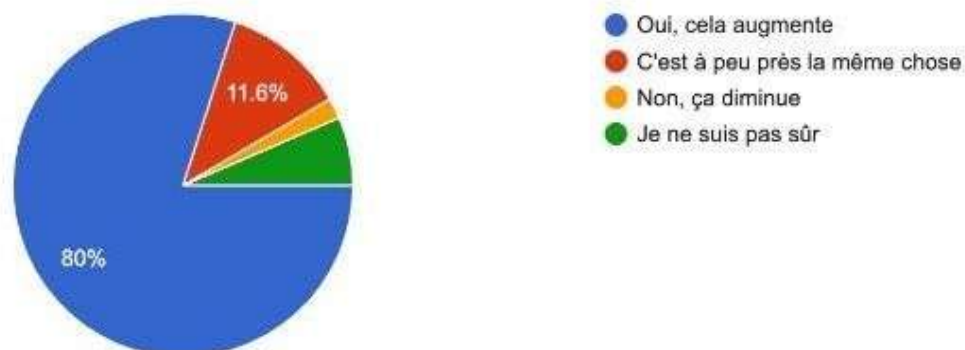


SECTION 5 : PERCEPTIONS ET ATTITUDES

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

Copy chart

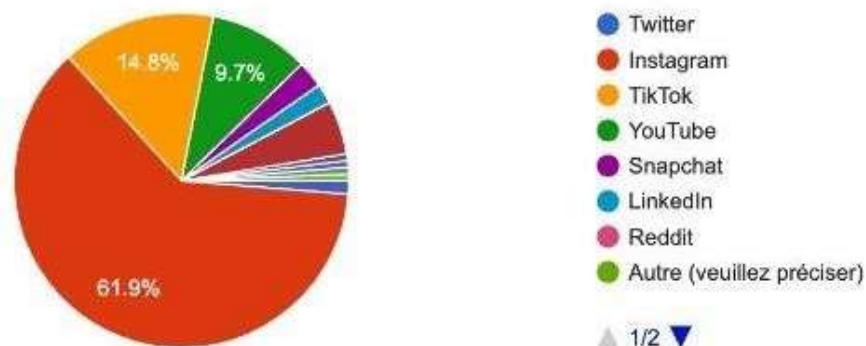
155 responses



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

 Copy chart

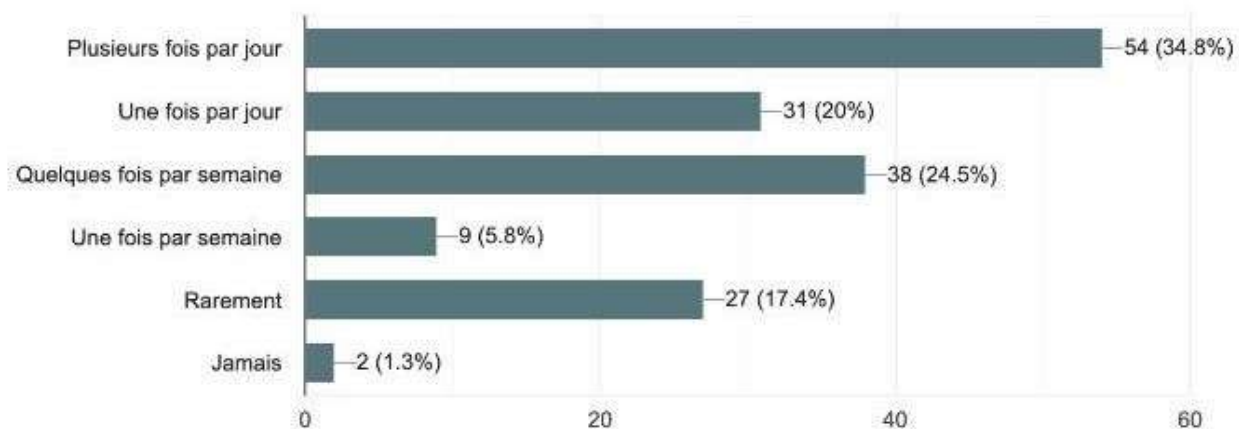
155 responses



À quelle fréquence visitez-vous des sites Web de médias en ligne (actualités, blogs, forums, etc.) ?

 Copy chart

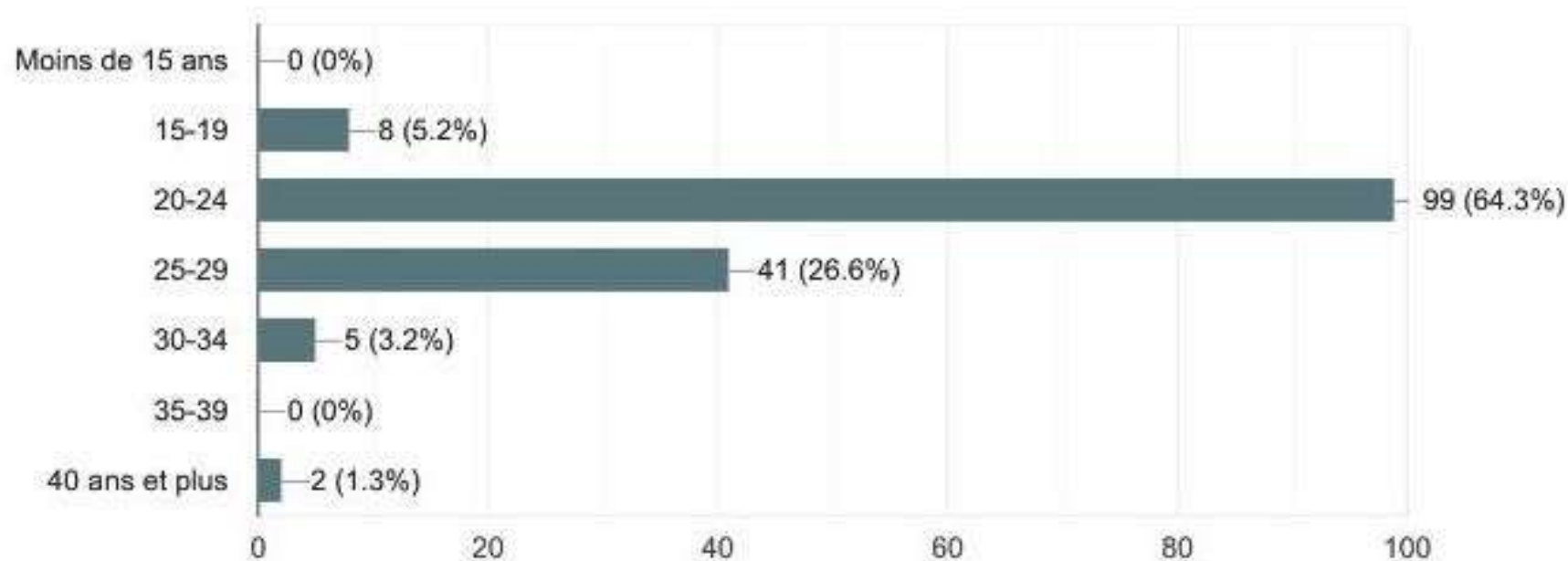
155 responses



Âge:

 Copy chart

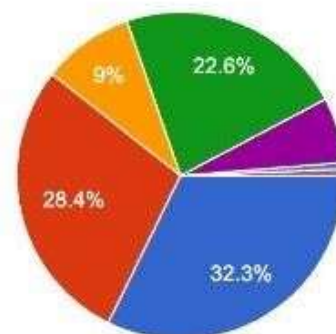
154 responses



7

Comment réagissez-vous généralement lorsque vous êtes confronté à des discours de haine en ligne ? (Sélectionnez toutes les réponses applicables)

155 responses

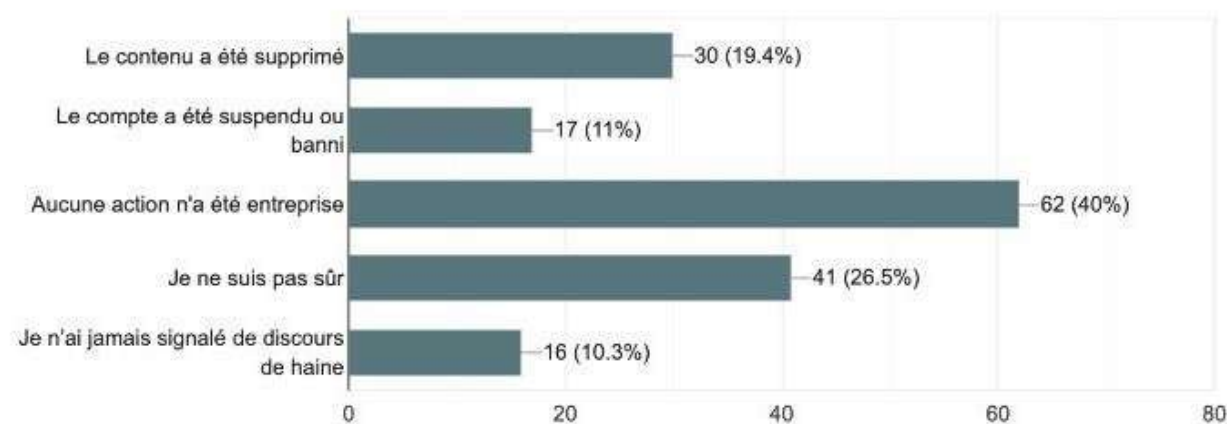


- Je le signale à la plateforme
- Je bloque ou je me désabonne de la personne qui l'a posté
- Je m'engage dans le contenu pour contrer le discours de haine
- Je l'ignore
- Je quitte la plateforme ou le site
- Autre (veuillez préciser) :
- Je bloque

[Copy chart](#)

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

155 responses



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

- Les résultats de l'enquête mettent en évidence plusieurs tendances importantes. Tout d'abord, la majorité des participants sont des femmes (62,3 %), ce qui reflète à la fois leur plus forte implication dans ce type d'initiatives et leur vulnérabilité plus élevée au harcèlement en ligne. En ce qui concerne les comportements numériques, les plateformes vidéo telles que YouTube dominent l'usage quotidien, mais Facebook apparaît comme l'espace où les discours de haine sont le plus fréquemment rencontrés, suivi de Twitter et d'Instagram. Cela révèle un écart net entre les plateformes principalement utilisées pour s'informer ou se divertir et celles qui sont le plus souvent associées à des interactions nuisibles.
- Un constat marquant est que plus de 70 % des répondants déclarent avoir déjà été exposés à des discours de haine en ligne, ce qui souligne à quel point ce phénomène est devenu répandu et, dans une certaine mesure, « normalisé » en Tunisie. Pour de nombreux participants, cette exposition n'est pas neutre : l'impact est largement négatif, la plupart rapportant des sentiments de colère, de frustration, d'anxiété, de peur ou d'impuissance. Seule une faible minorité indique que ces discours les ont motivés à agir ou à prendre la parole, et très peu affirment ne pas avoir été affectés.
- Pris dans leur ensemble, ces résultats montrent que les discours de haine dans les espaces numériques sont non seulement fréquents, mais aussi psychologiquement nocifs, en particulier pour les jeunes et les femmes. Les constats soulignent l'urgence de renforcer les mécanismes de sensibilisation, de prévention et de protection, ainsi que de mettre en place des efforts coordonnés entre les écoles, les familles, la société civile et les décideurs politiques afin de créer des environnements numériques plus sûrs et plus respectueux.

➤ Études de cas (résumé) :

. Cas de Rania – Harcèlement d'influenceuse :

Rania, influenceuse tunisienne de mode âgée de 20 ans, a été ciblée par des commentaires misogynes et des photos truquées après avoir dénoncé des normes de beauté irréalistes. Des trolls ont créé de faux comptes usurpant son identité et ont diffusé des rumeurs sur sa vie privée. Malgré ces attaques, elle a collaboré avec des ONG pour lancer des campagnes de sensibilisation au harcèlement en ligne.

- **Cas de Malek – Compte piraté :** Malek, élève de 15 ans, s’est fait pirater son compte Instagram par des camarades qui ont publié, en son nom, du contenu humiliant. Il a subi du harcèlement à la fois en ligne et au sein de son établissement, ce qui lui a causé un stress important. Sa famille a signalé l’affaire à l’unité tunisienne de lutte contre la cybercriminalité, ce qui a conduit à l’organisation de séances de sensibilisation dans son école sur la sécurité des comptes et l’éthique en ligne.
- **Cas de Dorsaf – Humiliation liée à l’apparence (body shaming) :** Dorsaf, une adolescente de 16 ans, a été la cible de moqueries répétées en ligne à propos de son poids après que des camarades ont partagé des photos peu flatteuses prises lors d’un voyage scolaire. Le harcèlement lié à l’apparence s’est amplifié sur TikTok, entraînant un état dépressif et un retrait des activités sociales. Un accompagnement psychologique ainsi que des campagnes menées par des ONG l’ont aidée à reprendre confiance en elle et ont suscité des débats en Tunisie autour de l’acceptation de soi et du respect des corps.
- **Cas de Seif – Harcèlement à caractère politique :** Seif, étudiant universitaire de 22 ans et engagé dans la politique jeunesse, a subi un harcèlement en ligne coordonné après avoir critiqué la corruption. Des opposants ont diffusé de fausses citations qui lui ont été attribuées, portant atteinte à sa réputation. Il a déposé des plaintes et a collaboré avec des organisations de la société civile afin de réclamer une meilleure protection des militants et activistes numériques..
- **Cas d’Imen – Tentative de “revenge porn” et chantage :** Imen, étudiante de 19 ans, a été menacée par son ex-petit ami, qui a tenté de la faire chanter avec des photos intimes. Elle a refusé de céder et a signalé l’affaire. L’intervention des autorités, ainsi que le soutien d’ONG, l’ont aidée à faire face à la situation, tandis que des campagnes de sensibilisation dans les universités ont mis en lumière les dangers du partage non consenti d’images intimes..
- **Cas de Yassine – Harcèlement fondé sur le handicap :** Yassine, un garçon de 14 ans présentant un handicap physique, a été victime de cyberharcèlement lorsque des camarades ont diffusé des memes se moquant de sa condition. Ce harcèlement a fortement affecté son estime de soi et ses résultats scolaires. Ses parents ont collaboré avec l’établissement afin de lancer des ateliers de prévention du harcèlement, axés sur l’inclusivité et le respect de la diversité.
- **Cas de Hiba – Harcèlement sur TikTok :** Hiba, danseuse de 17 ans active sur TikTok, a été ciblée par des insultes et des commentaires dénigrants l’accusant d’être « immorale ». Le cyberharcèlement provenait à la fois de camarades et d’inconnus en ligne. Ses parents l’ont soutenue en sollicitant l’appui d’ONG, qui ont mis en évidence le lien entre la haine en ligne et les stéréotypes culturels..

- **Cas de Karim – Outing et harcèlement** : Karim, étudiant de 19 ans, a été filmé à son insu puis moqué en raison de son orientation sexuelle. La vidéo a été partagée en ligne, l'exposant à des discours haineux et à l'exclusion. Son cas a incité des organisations de défense des droits humains en Tunisie à renforcer la sensibilisation à la protection de la vie privée numérique et à la sécurité en ligne des personnes LGBTQ+.
- **Cas d'Ons – Rumeurs de tricherie scolaire** : Ons, élève de 16 ans, a été accusée par des camarades d'avoir triché lors d'un examen, et de fausses "preuves" ont été diffusées en ligne. Elle a subi du harcèlement au sein de son établissement et s'est retrouvée isolée de ses amis. Après l'intervention de ses parents, l'école a mené une enquête et a rétabli la vérité, soulignant l'importance de vérifier les informations et d'adopter un comportement responsable en ligne.
- **Cas de Bilel – Harcèlement dans les espaces de jeu en ligne** : Bilel, gamer de 15 ans, a été victime d'un cyberharcèlement constant de la part d'un groupe de joueurs qui l'insultaient dans les discussions ("chatrooms") et diffusaient de fausses rumeurs à son sujet au sein de communautés de gaming. Ce harcèlement l'a conduit à arrêter de jouer. Par la suite, ses parents ont signalé les faits aux plateformes de jeu concernées ainsi qu'à des ONG qui œuvrent pour promouvoir des espaces de jeu en ligne plus sûrs.
- **Cas de Leila – Abus via deepfake** : Leila, étudiante de 21 ans, a découvert que des technologies de deepfake avaient été utilisées pour créer des vidéos inappropriées en utilisant son visage. Ces vidéos se sont rapidement propagées en ligne, portant atteinte à sa réputation. Avec le soutien d'organisations de défense des droits numériques, elle a contribué à sensibiliser en Tunisie aux dangers de l'exploitation par deepfakes.
- **Cas de Fares – Moqueries religieuses** : Fares, lycéen de 16 ans, a été tourné en dérision en ligne après avoir publié des vidéos de lui récitant le Coran. Des camarades ont créé des vidéos parodiques, largement diffusées. Ce harcèlement l'a profondément humilié, mais des responsables religieux et des éducateurs sont intervenus en lançant des campagnes de sensibilisation au respect en ligne et à l'éthique numérique..
- **Cas d'Asma – Harcèlement d'une enseignante** : Asma, enseignante de 28 ans, a subi du cyberharcèlement de la part d'élèves qui ont créé une fausse page Facebook se moquant de son style d'enseignement et de son apparence. Le harcèlement a dégénéré en humiliation publique. L'établissement a pris des mesures disciplinaires et le ministère de l'Éducation a encouragé les enseignants à signaler les abus en ligne.

- **Cas de Mehdi – Incident de doxxing :** Mehdi, militant écologiste de 17 ans, a été victime de doxxing par des opposants en ligne qui ont divulgué son numéro de téléphone et son adresse personnelle. Lui et sa famille ont reçu des menaces, ce qui l’a contraint à suspendre temporairement son engagement. Des ONG sont intervenues, et son cas a mis en évidence les dangers du doxxing en Tunisie.
- **Cas d’Aicha – Harcèlement universitaire :** Aicha, étudiante en droit de 20 ans, est devenue la cible de cyberharcèlement après avoir débattu des droits des femmes dans une compétition étudiante télévisée. Elle a reçu des messages haineux et des menaces en ligne. Malgré ces attaques, elle a poursuivi son engagement et a collaboré avec des associations de défense des droits des femmes afin de promouvoir des espaces numériques plus sûrs pour les étudiants.

Observation:

- Les cas documentés montrent clairement que le cyberharcèlement et les violences en ligne en Tunisie sont répandus, multiformes et profondément nuisibles, touchant des personnes quel que soit leur âge, leur genre ou leur statut social. Des élèves et jeunes militants aux enseignants et influenceurs, les victimes peuvent subir des traumatismes émotionnels, un isolement social et des atteintes à la réputation. Dans les situations les plus graves, ces violences peuvent mener à des conséquences dramatiques. Ces récits soulignent que les abus en ligne ne relèvent pas uniquement de la sphère privée : ils constituent un enjeu sociétal aux répercussions majeures sur le plan psychologique, éducatif et en matière de droits humains.
- Le phénomène est aggravé par le contexte social en Tunisie, où la crainte de la stigmatisation et du jugement moral rend les victimes plus vulnérables. Les femmes, en particulier, sont touchées de manière disproportionnée par des violences sexualisées, le chantage à l’image (revenge porn) et les moqueries liées à l’apparence (body shaming). Les militants et les blogueurs subissent quant à eux un harcèlement à caractère politique visant à réduire au silence la dissidence et à porter atteinte à la liberté d’expression.

6. Impacts et résultats :

6.1. Impact sur les groupes cibles : description de l'impact sur les publics principaux.

Mener une enquête dans le cadre du projet « Vivre en sécurité dans un monde numérique » peut avoir des impacts positifs significatifs sur les principaux groupes cibles, tels que les enfants, les adolescents, les parents, les éducateurs/enseignants, ainsi que les utilisateurs d'Internet vulnérables. Voici comment cette enquête peut les influencer :

La réalisation d'une enquête dans le cadre du projet peut générer plusieurs effets clés sur les publics et communautés concernés — notamment les enfants, les adolescents, les parents, les éducateurs, ainsi que des populations vulnérables (par exemple les seniors ou les personnes en situation de handicap). Elle constitue un outil essentiel pour recueillir des données afin d'orienter et d'améliorer le projet, tout en ayant un impact direct sur les comportements 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/enseignants.

Description : En participant à l'enquête, les personnes prennent davantage conscience des risques auxquels elles sont exposées dans le monde numérique, tels que le cyberharcèlement, les prédateurs en ligne, les atteintes à la vie privée, ou encore la désinformation. Par exemple, les parents peuvent réaliser qu'il est nécessaire de mettre en place de meilleurs contrôles et règles de sécurité, tandis que les éducateurs/enseignants peuvent identifier le besoin de programmes de littératie numérique plus solides. L'enquête contribue également à mieux faire connaître des solutions concrètes, comme le paramétrage de la confidentialité, l'utilisation de mots de passe robustes et la capacité à repérer les tentatives d'hameçonnage (phishing).

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 mettent en place. Pour les jeunes, le fait de répondre au questionnaire peut renforcer le sentiment d'appropriation de leurs usages numériques, puisqu'ils sont directement amenés à se positionner sur la question de la sécurité en ligne. Les parents, de leur côté, peuvent se sentir davantage responsables d'accompagner leurs enfants, de les sensibiliser et d'établir des règles familiales de sécurité, en s'appuyant sur les problématiques mises en évidence par l'enquête..

6.1.3. Identification des lacunes de connaissances et des besoins :

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

Description : L'enquête met en évidence des lacunes de connaissances ou des incompréhensions en matière de sécurité numérique au sein des publics concernés. Par exemple, certains parents peuvent sous-estimer les dangers des réseaux sociaux, ou des éducateurs/enseignants peuvent ne pas mesurer pleinement les défis numériques auxquels les élèves sont confrontés. Les publics vulnérables, tels que les seniors ou les personnes en situation de handicap, peuvent nécessiter un accompagnement spécifique et des contenus de sensibilisation davantage adaptés. En identifiant ces écarts, l'enquête permet d'orienter le projet vers les domaines où l'éducation et la formation sont les plus nécessaires..

6.1.4. Renforcement de l'éducation et de la formation à la sécurité numérique :

Impact sur les publics principaux : éducateurs/enseignants et décideurs politiques.

Description : Les données issues de l'enquête fournissent aux éducateurs et aux décideurs les informations nécessaires pour concevoir des programmes scolaires (curricula) ou des campagnes de prévention plus efficaces. Cette approche fondée sur des données probantes garantit que les actions mises en place répondent aux préoccupations et aux besoins spécifiques des publics visés. L'enquête peut également favoriser le renforcement des ressources au sein des écoles, bibliothèques et centres communautaires, en proposant des formations à la sécurité numérique adaptées aux différentes tranches d'âge et niveaux de compétence.

6.1.5. Changements de comportement favorisant des usages en ligne plus sûrs :

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

Description : Après avoir répondu à l'enquête, les participants peuvent commencer à ajuster leurs comportements en ligne en fonction des enjeux mis en évidence. Par exemple, les enfants et les adolescents peuvent devenir plus prudents quant au partage d'informations personnelles sur Internet, tandis que les parents peuvent mettre en place des règles et des contrôles plus stricts concernant l'usage d'Internet à la maison. Ces changements de comportement contribuent à un environnement numérique plus sûr et réduisent le risque d'être exposé à des menaces ou abus en ligne

6.1.6. Autonomisation des communautés vulnérables :

Impact sur les publics principaux : seniors, personnes en situation de handicap et groupes marginalisés.

Description : Les publics vulnérables rencontrent souvent des difficultés spécifiques pour évoluer dans l'environnement numérique, et l'enquête peut permettre de mieux identifier ces défis. Les données recueillies auprès de ces groupes aideront à adapter les supports pédagogiques et les outils de sécurité à leurs besoins particuliers. Ainsi, ces publics pourront se sentir davantage en confiance, mieux outillés pour se protéger en ligne et plus autonomes dans l'usage d'Internet..

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

Impact sur les publics principaux : familles et établissements scolaires.

Description : L'enquête peut susciter des échanges au sein des familles et entre les élèves et les éducateurs autour de la sécurité numérique. Les parents peuvent aborder plus ouvertement avec leurs enfants les comportements en ligne et les risques associés, tandis que les enseignants peuvent intégrer davantage de thématiques liées à la sécurité numérique en classe. Cette communication renforcée favorise un environnement plus soutenant, où la sécurité en ligne devient une priorité et un sujet de discussion régulier..

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 permettant d'orienter la prise de décision des acteurs œuvrant dans le domaine de la sécurité numérique. Les décideurs peuvent s'appuyer sur les résultats pour éclairer l'élaboration de politiques publiques et de législations, tandis que les ONG peuvent concevoir des actions et des programmes répondant aux besoins et problématiques identifiés. Cette approche fondée sur des données probantes garantit que les initiatives futures seront mieux ciblées et plus impactantes..

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 principaux publics et communautés. Elle renforcera la sensibilisation, encouragera des comportements plus sûrs, autonomisera les publics vulnérables et fournira des données précieuses aux éducateurs, décideurs politiques et organisations œuvrant à rendre l'espace numérique plus sûr pour tous. Grâce à l'augmentation des connaissances et de l'engagement, l'enquête favorise une approche plus proactive et mieux informée de la sécurité en ligne, contribuant ainsi à un environnement numérique plus sûr et plus sécurisé.

6.2. Retours et témoignages : citations et retours des participants, parties prenantes et partenaires :

6.2.1. Enfants et adolescents :

Aya, 16 ans :

« Avant l’atelier, je ne réalisais pas à quel point il pouvait être dangereux de partager des informations privées en ligne. Je pensais que seuls des inconnus pouvaient me nuire, mais j’ai appris que même des amis peuvent mal utiliser ce que nous publions. Maintenant, je me sens plus confiante pour protéger ma vie privée. ».

Youssef, 15 ans :

« Je riais souvent des blagues en ligne sans me demander si elles pouvaient blesser quelqu’un. Les activités m’ont montré à quel point le cyberharcèlement peut être nocif. J’ai décidé d’arrêter de suivre les pages qui diffusent de la haine et de réagir quand j’en vois. ».

6.2.2. Parents :

• **Mère de Nour, 17 ans :**

“J’ai été choquée de découvrir combien de temps ma fille passe en ligne et à quel point elle pourrait être ciblée facilement. L’atelier m’a donné des outils pour en parler avec elle ouvertement et sans jugement. Maintenant, nous fixons des règles ensemble au lieu que je les impose..”

▪ **Khaled, parent :**

“Après avoir participé à l’atelier de littératie numérique, je me sens davantage en contrôle de la façon dont mes enfants utilisent Internet. Les outils présentés, comme les contrôles parentaux et les applications de suivi, ont été très utiles pour assurer leur sécurité.”

6.2.3. EDUCATEURS :

Mariem, enseignante au secondaire :

Le cyberharcèlement était un sujet dont on entendait parler, mais nous ne savions pas vraiment comment le gérer à l’école. Grâce à la formation, je sais désormais reconnaître les signaux d’alerte chez les élèves et leur apporter du soutien au lieu d’ignorer le problème.

- Karim, enseignant en TIC :

J’ai compris que l’enseignement de la sécurité numérique ne concerne pas uniquement la technologie, mais aussi l’empathie, le respect et la responsabilité. Je compte intégrer ces valeurs dans mes cours afin que les élèves considèrent la sécurité en ligne comme une partie de leur vie quotidienne.

6.2.4. Organisations communautaires :

- Directeur d’un centre communautaire :

“Cette initiative a eu un impact profond sur notre communauté. Beaucoup de parents et de jeunes avec qui nous travaillons n’avaient pas conscience de la gravité des menaces en ligne, et désormais ils disposent de connaissances et d’outils pour rester en sécurité.”

- Responsable d’une organisation de jeunesse :

“Le projet “Vivre en sécurité dans un monde numérique” a répondu à un besoin crucial. Depuis le lancement du programme, nous avons constaté une baisse notable des incidents de harcèlement en ligne parmi les jeunes participants..”

6.2.5. Victimes de harcèlement en ligne :

- Témoin anonyme (survivant) :

“J’étais constamment harcelé(e) en ligne et je ne savais pas comment y faire face. Le soutien que j’ai reçu grâce au projet m’a non seulement aidé(e) à signaler les abus, mais aussi à retrouver confiance en moi sur Internet..”

- Sara, 22 ans :

“L’accompagnement et les ressources proposés par ce projet ont changé ma vie. Je sens enfin qu’il existe une communauté qui comprend ce que j’ai traversé et qui est là pour aider..”

6.3. Interventions, recommandations et stratégies du projet pour lutter contre les discours de haine en ligne :

Le projet « Vivre en sécurité dans un monde numérique » peut mobiliser plusieurs interventions et stratégies pour faire face à la montée des discours de haine en ligne. Cela implique une combinaison de campagnes de sensibilisation, d'actions éducatives, de plaidoyer politique, d'outils technologiques et de coopération avec les parties prenantes, afin de créer un espace numérique plus sûr et plus inclusif. Voici 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 formant les publics à les identifier, les signaler et les prévenir.

Description : le projet peut lancer des campagnes de sensibilisation numériques via les réseaux sociaux, des sites web et des canaux éducatifs, afin d'informer les utilisateurs sur ce qui constitue un discours de haine, ses impacts psychologiques et sociaux, et les raisons pour lesquelles il doit être combattu.

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

Des ateliers ciblés, webinaires et programmes scolaires peuvent être organisés pour les jeunes, les parents et les éducateurs/enseignants, afin de renforcer leur compréhension des risques liés aux discours de haine et des moyens d'y faire face..

- **Littératie numérique et formation à l'empathie:**

Objectif : doter les participants de compétences de littératie numérique et d'esprit critique pour reconnaître et contrer les discours de haine, tout en favorisant l'empathie dans les interactions en ligne.

Description : le projet peut développer des modules pédagogiques permettant de distinguer la liberté d'expression des discours de haine, afin d'aider les participants à comprendre les limites d'un échange respectueux.

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

Développement des mécanismes de signalement:

Objectif : renforcer la capacité des utilisateurs à signaler les discours de haine et promouvoir la redevabilité.

Description : le projet peut plaider pour l'amélioration des systèmes de signalement sur les réseaux sociaux et autres forums en ligne, afin de faciliter l'identification et le signalement des contenus haineux. Des lignes directrices claires sur la procédure de signalement et les conséquences liées aux discours de haine devraient être intégrées.

Des programmes éducatifs peuvent également apprendre aux utilisateurs à utiliser efficacement ces outils de signalement, en s'assurant qu'ils connaissent leurs droits et les canaux appropriés pour traiter les contenus offensants..

▪ Partenariats avec les plateformes de réseaux sociaux:

Objectif : travailler avec les entreprises technologiques pour créer des espaces numériques plus sûrs, grâce à une meilleure application des politiques anti-haine.

Description : le projet peut nouer des partenariats avec les plateformes, en les encourageant à mettre en place des politiques plus strictes contre les discours de haine et une modération plus proactive, combinant modérateurs humains et outils d'IA.

Des initiatives conjointes peuvent viser à améliorer les algorithmes de détection en temps réel, afin d'assurer un retrait rapide des contenus nuisibles tout en préservant un équilibre avec les enjeux de liberté d'expression. Le projet peut aussi promouvoir une plus grande transparence des plateformes quant au traitement des signalements, notamment les critères de suppression des contenus et les sanctions appliquées en cas de récidive.

▪ Plaidoyer pour des réformes juridiques et politiques:

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

Description : le projet peut mener des actions de plaidoyer auprès des gouvernements et des autorités de régulation afin que les lois relatives aux discours de haine soient mises à jour pour tenir compte des réalités du numérique. Cela peut inclure la demande de sanctions plus dissuasives à l'encontre des personnes ou groupes reconnus coupables de diffuser des contenus haineux, ainsi qu'une responsabilité accrue des entreprises technologiques dans la prévention de la diffusion de contenus nuisibles.

La collaboration avec des organisations de défense des droits humains et des experts juridiques peut contribuer à élaborer des textes qui protègent à la fois la liberté d'expression et les droits des personnes victimes de discours de haine..

- **Création de communautés et réseaux de soutien:**

Objectif : créer des communautés en ligne favorisant 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 mettre en place des plateformes ou forums en ligne où les personnes peuvent partager leurs expériences, rechercher du soutien et accéder à des ressources (accompagnement psychologique, conseils juridiques, etc.). Des partenariats avec des organisations de santé mentale peuvent permettre d'apporter un soutien psychologique aux victimes de discours de haine en ligne, afin d'atténuer l'impact émotionnel. Ces communautés peuvent également participer à des initiatives de dialogue promouvant la compréhension culturelle et la diversité, contribuant ainsi à contrer la nature divisive des discours de haine.

- **Campagnes de contre-discours:**

Objectif : promouvoir le contre-discours comme réponse directe aux discours de haine, en encourageant des échanges en ligne positifs et respectueux.

Description : le projet peut organiser des campagnes de contre-discours où des individus, influenceurs et organisations prennent publiquement position contre la haine et diffusent des messages d'inclusion, de tolérance et de respect. Des programmes de formation peuvent apprendre aux utilisateurs à recourir au contre-discours de manière efficace et non conflictuelle, afin de déconstruire les récits nuisibles et d'encourager d'autres personnes à faire de même. Les plateformes en ligne peuvent aussi valoriser et amplifier les voix des victimes et des acteurs engagés contre la haine, afin de nourrir un dialogue numérique plus équilibré et plus humain.

- **Recherche et collecte de données:**

Objectif : comprendre l'ampleur et les tendances des discours de haine en ligne grâce à la recherche, afin de mettre en place des interventions fondées sur des données..

Description : le projet peut mener des recherches sur les formes et les dynamiques de la haine en ligne selon les plateformes et les profils démographiques, en recueillant des données pour orienter des interventions ciblées. Des enquêtes et des études permettront de mieux comprendre l'impact des discours de haine sur différentes communautés — notamment les groupes marginalisés ou vulnérables — et d'évaluer l'efficacité des stratégies actuelles de signalement et de réduction des risques.

En collaborant avec des universités et des instituts de recherche, le projet peut contribuer à développer des bonnes pratiques pour réduire les discours de haine et promouvoir des espaces numériques 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 proposer des ressources telles que des lignes d'écoute, des services de counseling/accompagnement psychologique, ainsi que des partenariats avec des organisations juridiques pour soutenir les personnes ciblées par des discours de haine.

Les victimes de haine en ligne peuvent être mises en relation avec des groupes de plaidoyer qui les aident à engager des démarches juridiques ou à rechercher d'autres formes de recours.

Des réseaux de soutien peuvent également être mis en place afin d'apporter un accompagnement émotionnel et social, en aidant les personnes concernées à retrouver confiance en elles et à préserver leur bien-être..

Conclusion

Le projet Vivre en sécurité dans un monde numérique emploie une approche holistique et multifacette pour aborder le discours de haine en ligne. En se concentrant sur l'éducation, le plaidoyer politique, construction communautaire et les partenariats avec les entreprises technologiques, le projet cherche à créer un environnement numérique plus sûr et plus respectueux où le discours de haine est activement combattu et les comportements en ligne positifs sont encouragés. Ces interventions ne traitent pas seulement les symptômes du discours de haine mais visent également à changer les norm culturelles autour de la communication numérique, rendant internet plus inclusif et tolérant.

7. Annexes :

Les résultats ont mis en évidence 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 ces discours visaient leur identité, ce qui entraîne une autocensure et décourage une participation ouverte aux échanges en ligne..

Les réseaux sociaux ont été identifiés comme des facilitateurs majeurs des discours de haine : l'anonymat et la diffusion rapide des contenus renforcent le sentiment d'impunité des auteurs et accentuent les divisions sociales. Une frustration importante a également été exprimée face au manque de modération efficace, de nombreux participants se disant insatisfaits de la lenteur des plateformes à réagir aux contenus nuisibles..

Malgré ces difficultés, la solidarité communautaire est apparue comme un levier puissant pour contrer la haine en ligne. Des communautés en ligne de soutien offrent des espaces sûrs et encouragent l'action collective pour sensibiliser et plaider en faveur de réglementations plus strictes des plateformes. Les constats soulignent l'urgence d'améliorer les politiques de modération et de renforcer les solutions portées par les communautés afin de créer des environnements numériques plus sûrs et plus inclusifs..

L'enquête sur la sécurité numérique a un impact significatif sur les publics principaux — enfants, adolescents, parents, éducateurs/enseignants et groupes vulnérables — en renforçant la sensibilisation aux risques (cyberharcèlement, prédateurs en ligne, atteintes à la vie privée). Les participants sont amenés à réfléchir à leurs comportements en ligne, ce qui favorise un sentiment d'appropriation et de responsabilité, notamment chez les jeunes et les parents. L'enquête met également en lumière des lacunes de connaissance, permettant de cibler des actions éducatives adaptées aux besoins, en particulier pour les seniors et les personnes en situation de handicap. Les données recueillies alimentent le développement de curricula et de programmes de prévention plus efficaces, et peuvent conduire à des changements de comportement vers des usages plus sûrs. Par ailleurs, l'enquête encourage un dialogue plus ouvert sur la sécurité numérique au sein des familles et des écoles, tout en fournissant des éléments fondés sur des données probantes pour guider les décideurs politiques et les ONG dans la conception d'initiatives de sécurité numérique plus pertinentes et plus impactantes..



MERCI YOU



MERCI

Ce rapport a été préparé par le consortium du projet LIFE
AMAD • YES • KOM018 • Beyond Borders • EuroMed EVE Tunisia