



The eQUALITY PROJECT

Le projet eQuality est un projet collaboratif échelonné sur sept ans visant à développer de nouvelles connaissances sur les expériences des jeunes en matière de vie privée et d'égalité dans l'espace virtuel. Il s'agit d'un partenariat entre des chercheurs universitaires, des organismes communautaires, des éducateurs, des législateurs et différents groupes de la société civile travaillant avec les jeunes pour identifier des pratiques et des politiques fondées sur des données probantes favorisant les relations saines et le respect de la vie privée et de l'égalité dans le monde virtuel.

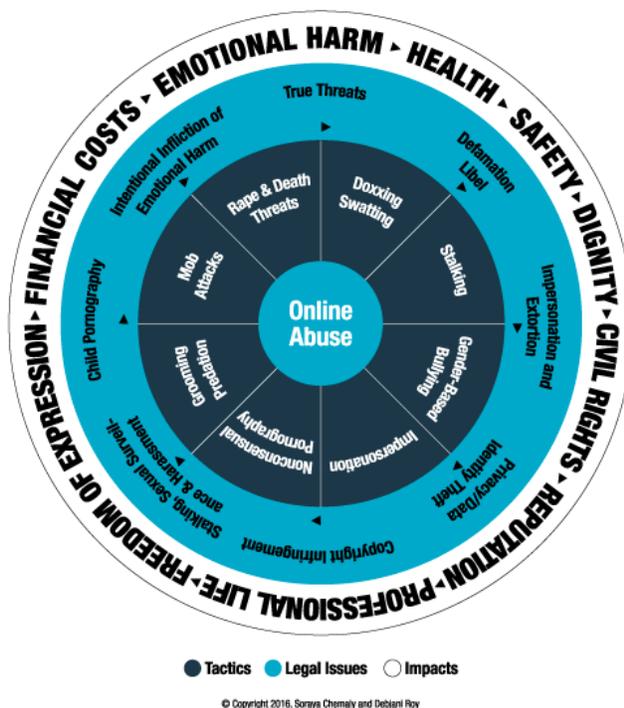
Notre recherche s'appuie sur des méthodes d'action participative. Cela signifie que nous considérons les jeunes comme des participants égaux dans le processus de création de connaissances. Nous nous engageons également à utiliser des méthodes intersectionnelles qui explorent si et, si cela est avéré, comment, des choses comme le racisme et le sexisme façonnent le sentiment de soi des jeunes et leurs opportunités. Nous utiliserons les nouvelles connaissances développées pour créer des initiatives innovantes en matière d'éducation, de politique et d'engagement public (telles que des modules de classe, des activités d'apprentissage pour les jeunes fondées sur la production médiatique, des ateliers, des programmes de formation pour les formateurs, des trousseaux d'intervention et un accès en ligne à du matériel multimédia) pour aider les parents, les enseignants, les administrateurs scolaires, les communautés et les législateurs à travailler avec les jeunes pour s'assurer qu'ils ont le soutien nécessaire pour s'engager pleinement dans la société numérique.

Notre mission est d'aider les jeunes à créer un environnement en ligne dans lequel ils peuvent jouer, apprendre, communiquer et participer de manière équitable, sans surveillance ni harcèlement discriminatoire.

Problématique et initiatives 1

Que sont le harcèlement en ligne et la violence facilitée par la technologie?

Le harcèlement sexuel en ligne et la violence facilitée par la technologie peuvent être définis comme des comportements en ligne nuisant ou pouvant nuire au bien-être physique, psychologique ou émotionnel d'une personne. Ces comportements ne sont pas nécessairement criminels, mais ce n'est pas parce qu'ils ne sont pas illégaux qu'ils ne causent aucun dommage! La violence facilitée par la technologie peut être commise ou vécue par un individu ou un groupe de personnes et se produire en ligne, par l'intermédiaire de téléphones intelligents, lors de jeux en ligne, sur les médias sociaux, etc. Si le harcèlement en ligne et la violence facilitée par la technologie se font dans le monde en ligne, leur portée va bien au-delà puisqu'ils affectent les personnes dans la vraie vie! Généralement, ce sont les jeunes femmes, les jeunes LGBTQ+, les jeunes autochtones et jeunes racialisés ainsi que les jeunes vivant avec un handicap qui sont le plus à risque de subir ce type de violence et de harcèlement.



Liste non exhaustive d'exemples de violence facilitée par la technologie :

- Le troll¹
- Le doxing²
- Les menaces
- Le harcèlement
- Le chantage
- Le sextage non consensuel
- La traque furtive
- Les propos haineux
- Les techniques utilisées pour attirer des victimes
- La diffusion non consensuelle d'images
- L'enregistrement et la diffusion d'agressions sexuelles

Comment pouvons-nous utiliser l'ART pour lutter contre le HARCÈLEMENT EN LIGNE?

Pour lutter contre le harcèlement en ligne et la violence facilitée par la technologie ou y répondre lorsqu'elles en ont été victimes, de nombreuses personnes utilisent l'art. Souvent, cela a été pour eux un moyen de récupérer leur corps et leur voix! Imaginez être bombardé de commentaires sexistes et de propos haineux dans le monde en ligne, cela peut parfois sembler accablant et isolant. Que pourriez-vous faire pour riposter? Qu'en est-il de prendre ces commentaires sexistes et de les renverser? Transformez le troll en art! Que ce soit en utilisant la satire et des autoportraits, en créant

¹ L'Urban Dictionary définit le *troll* comme étant « des commentaires non sollicités et controversés écrits pour provoquer une réaction émotionnelle instinctive chez les lecteurs et les pousser à réagir et à débattre ». (traduction libre)

² L'Urban Dictionary définit le *doxing* comme étant « l'utilisation d'informations privées trouvées sur Internet pour nuire à une personne, souvent en publiant ses informations personnelles, ce qui l'expose à des abus et éventuellement à un danger ». (traduction libre)

des dessins animés ou des bandes dessinées amusantes, ou même en faisant une déclaration politique et une campagne d'éducation publique!



Stop Telling Women to Smile est une série d'art de Tatyana Fazlalizadeh
<http://stoptellingwomentosmile.com/About>

Instagram a collaboré avec des artistes locaux et des jeunes de différentes communautés pour créer des peintures murales #KindComments pour lutter contre le harcèlement en ligne et l'homophobie! Ils espèrent répandre encore plus de messages de gentillesse et de positivité!





<https://www.clevescene.com/scene-and-heard/archives/2017/06/01/instagram-kicks-off-kind-comments-campaign-with-murals-in-cleveland-one-of-five-global-cities-chosen>

Problématique et initiatives 2

S'opposer au harcèlement en ligne : #GAMERGATE

L'expression *Gamergate* fait référence à une série d'événements et de problèmes liés au sexisme dans la culture du jeu vidéo. La controverse *Gamergate* découle d'un article de blogue d'un homme en colère contre son ancienne petite amie. Dans cet article écrit en 2014, Eron Gjoni, accusait, entre autres, la développeuse de jeux vidéo Zoe Quinn d'avoir une relation amoureuse avec un journaliste, Nathan Grayson.

Suite à la publication de l'article, une rumeur inventée s'est répandue au sein de toute la communauté en ligne, en particulier sur le site 4chan. Selon celle-ci, le jeu développé par Zoe Quinn n'avait reçu une bonne critique de Nathan Grayson que parce qu'elle le fréquentait. Cette fausse affirmation est devenue un point de ralliement pour de nombreuses personnes, principalement des hommes, voulant discréditer les femmes et leur place dans le monde du jeu vidéo. D'un effort coordonné, Zoe et d'autres femmes sont devenues la cible d'une campagne de harcèlement très misogyne, impliquant des attaques verbales, émotionnelles et financières. Beaucoup pensent que la controverse *Gamergate* a été un moment critique qui a mis en lumière la nature misogyne très bien établie et profondément enracinée de la culture du jeu vidéo.

Des personnes prenant position des deux côtés du débat entourant le *Gamergate* ont produit différents projets artistiques pour explorer les divers aspects du sexisme dans le monde du jeu vidéo, c'était le cas de ceux qui argumentaient à la fois pour et contre la remise en question du statu quo dans le jeu vidéo et la culture du jeu vidéo. Les gens ont créé des vidéos, publié et partagé des memes, développé des affiches et d'autres ont fait de la poésie.



GamerGate: What's REALLY Going On?

79,531 views

858 3K SHARE



Problématique et initiatives 3

C'est quoi, la surveillance?

Pour beaucoup de jeunes, la surveillance fait partie de la vie quotidienne. Cela n'a pas toujours été le cas, puisqu'il y a encore quelque temps, les jeunes considéraient le monde en ligne comme un espace privé où ils pouvaient passer du temps, parler avec leurs amis et explorer sans se soucier d'être surveillés ou regardés. Ce contrôle sur ce qu'on fait et ce sentiment d'être « surveillé » (à votre insu ou sans votre consentement) est souvent appelé **surveillance**. La surveillance peut être effectuée par des parents, des enseignants, des amis, des connaissances, des inconnus anonymes et des entreprises comme Facebook et Twitter. La surveillance peut également être le fait de contrôler son comportement, ses activités ou même modifier des informations dans le but d'influencer ou de tromper les gens. Dernier point, mais non le moindre, la surveillance ne consiste pas seulement à surveiller des personnes suspectes ou des personnes ayant fait quelque chose de mal, elle peut s'appliquer à n'importe qui et pour toutes sortes de raisons!

Comment pouvons-nous utiliser l'ART pour lutter contre la SURVEILLANCE?

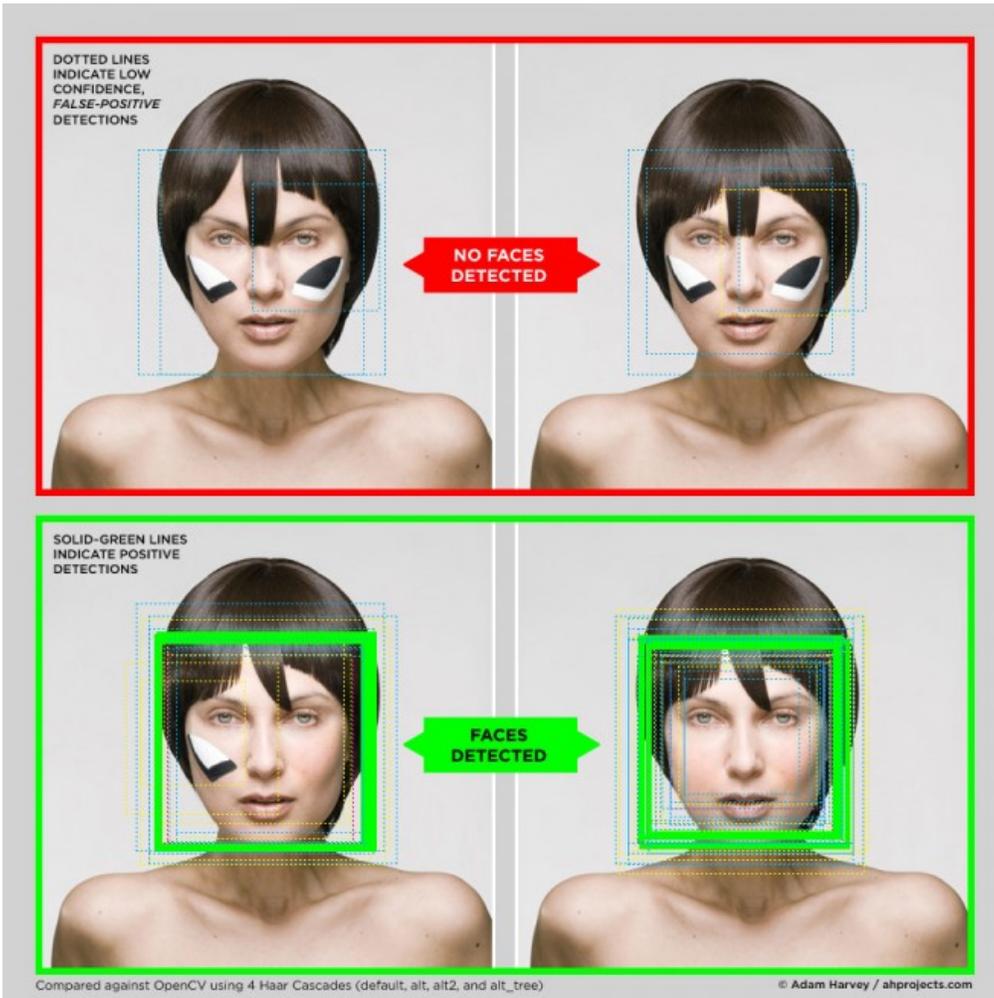
Nous pouvons faire de l'art ou même des peintures murales dans nos espaces privés et quartiers pour faire savoir à nos communautés que nous nous opposons au fait d'être contrôlés et surveillés!

Cet exemple de peinture murale a été créé pour attirer l'attention sur la surveillance en utilisant une cabine téléphonique et des objets existants. La peinture murale a été faite dans la zone géographique où l'agence de surveillance du Royaume-Uni est hébergée et dirigée :



<https://streetartnews.net/2014/04/banksy-new-mural-cheltenham-uk.html>

Ou, comme cette artiste, vous pouvez utiliser différents styles de mode artistique, de vêtements, de maquillage et de coiffures pour déjouer la surveillance et la détection par des caméras, des systèmes de surveillance et même des logiciels de reconnaissance faciale!



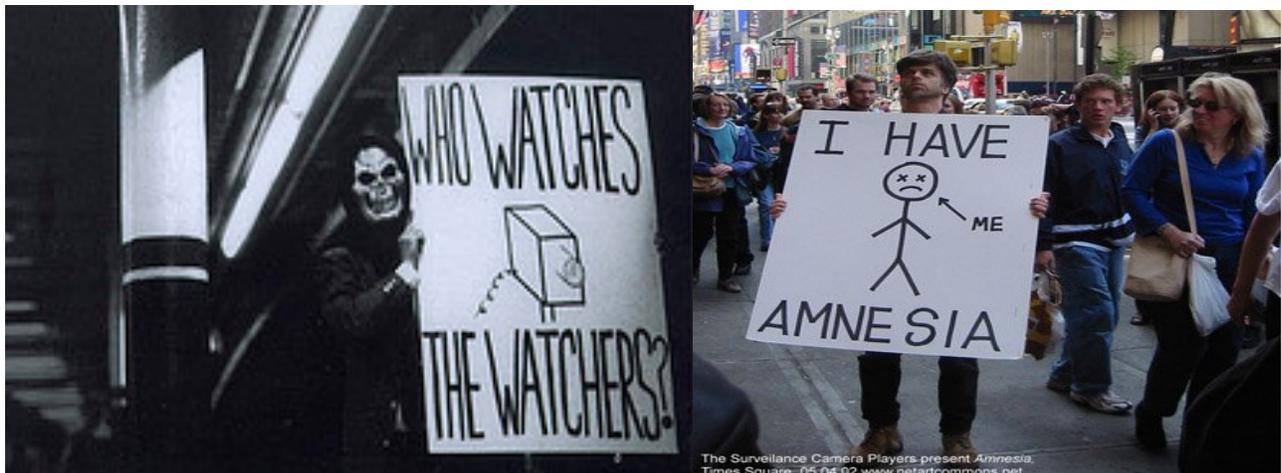
https://www.wired.com/wp-content/uploads/images_blogs/design/2013/01/Facial-Recognition-Disguise-660x660.jpeg

Problématique et initiatives 4

S'opposer à la surveillance par le théâtre : les Surveillance Camera Players

Fondé par un groupe d'activistes et d'amis réunis pour s'opposer à l'utilisation croissante de la vidéosurveillance dans les espaces publics, les Surveillance Camera Players ont vu le jour à New York en 1996. À partir des années 1960 et 1970, le service de police de New York a commencé à installer des caméras de surveillance pour tenter de lutter contre le crime organisé. Au début, les caméras étaient placées au niveau des principaux monuments, à savoir autour de l'hôtel de ville et à Times Square et c'est dans les années 1990, sous l'approche « tolérance zéro » du maire Giuliani à l'égard de la criminalité de rue, que l'utilisation de caméras de surveillance s'est répandue dans toute la ville. Après le 11 septembre, la ville de New York a connu une deuxième augmentation significative de l'utilisation des technologies de surveillance et peu de temps après, la ville a été inondée de nouvelles caméras numériques à fibre optique et sans fil. Les Surveillance Camera Players sont catégoriquement opposés à l'utilisation de caméras de surveillance dans les espaces publics, car ils estiment que ces formes de surveillance violent le droit à la vie privée des individus. Le groupe a cherché à contester l'utilisation accrue par le gouvernement des technologies de surveillance au nom de la sécurité et de la lutte contre la criminalité.

Pour s'opposer à ces technologies et stratégies de surveillance, les Surveillance Camera Players jouent, devant les caméras de surveillance, des pièces de théâtre, qu'ils ont adaptées et raccourcies. Le groupe a adapté plusieurs œuvres célèbres dont *En attendant Godot* de Samuel Beckett, *Le Corbeau* d'Edgar Allan Poe et *La psychologie de masse du fascisme* de Wilhelm Reich. La performance la plus connue des Surveillance Camera Players est leur adaptation de *1984* de George Orwell. Les performances replacent les individus de citoyens surveillés à artistes actifs. Les Surveillance Camera Players utilisent leur théâtre politique et activiste pour attirer l'attention sur ce qu'ils croient être les dangers d'une surveillance publique croissante.

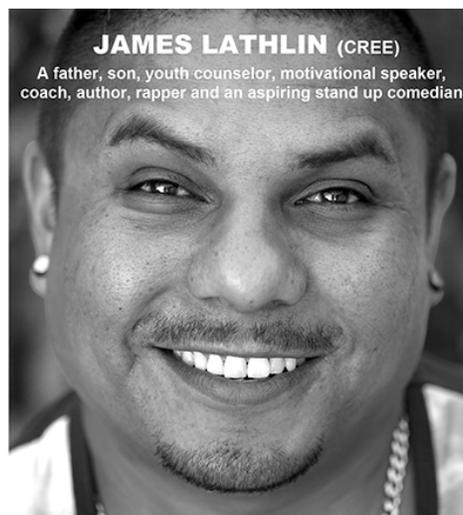
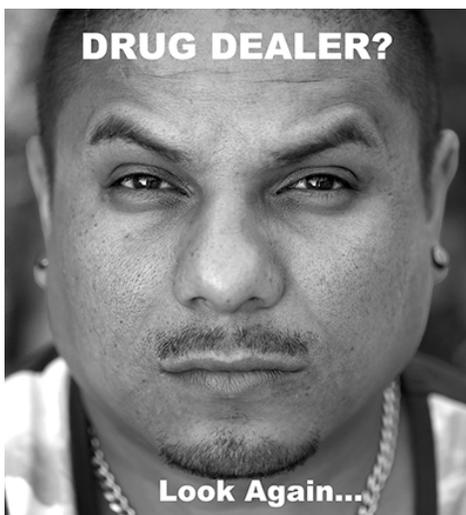




Problématique et initiatives 5

S'opposer au racisme par l'art³

KC Adams est une artiste visuelle de Winnipeg qui voulait lutter contre les préjugés à l'égard des peuples autochtones. Elle a demandé à des Autochtones bien connus de Winnipeg de poser pour deux photos. Pour la première, elle a évoqué un commentaire raciste contre les peuples autochtones et photographié la réaction de la personne. Pour la seconde, elle a mentionné un événement ou une idée heureuse avant de photographier la réaction de la personne. Elle a montré à chaque modèle les deux photos et leur a demandé de nommer un préjugé dont ils sont souvent victimes. Sur la première photo, KC Adams a inscrit le préjugé dont ils sont victimes puis sur la deuxième photo, le nom de la personne et ce qu'elle fait réellement. Son art est apparu sur les panneaux d'affichage, sur les vitrines de magasins, dans les abris d'autobus et peut également être vu en ligne. Voici un exemple de ses photos :



Voulant encourager les élèves à explorer les enjeux de la diversité et de l'immigration au Canada⁴, Historica Canada a parrainé un concours d'art au cours duquel les élèves devaient soumettre à la fois une œuvre d'art et une déclaration d'artiste décrivant l'œuvre. Abhira Raveendran a remporté le concours en 2013 avec une œuvre qui, selon elle, appelle les gens à « s'unir [et à] arrêter le racisme ». Abhira a déclaré que son œuvre disait « arrêtez la discrimination envers les gens en fonction de leur apparence ». L'art d'Abhira est illustré ci-dessous et peut également être consulté en ligne.

³ <http://www.macleans.ca/news/canada/winnipegs-new-art-project-stares-down-racism-in-the-face/>

⁴ <http://passagestocanada.com/ajax-students-anti-racism-poster-wins-national-contest/>

