

LA DISCRIMINATION

STOP la violence!

Enquête 2 / Enzo - 5^e

DESCRIPTIF DE L'ATELIER

Âge	11-18 ans
Niveau	Collège et lycée
Contexte	<p>ZOOM SUR LA THÉMATIQUE : la discrimination et l'importance du « climat scolaire »</p> <p>1 - Le harcèlement : une « oppression conformiste » Le harcèlement peut reposer sur une discrimination individuelle ou sur l'appartenance à un groupe. Eric Debarbieux, Délégué ministériel en charge de la prévention et de la lutte contre les violences scolaires et cofondateur de l'Observatoire International de la Violence à l'École, parle à ce titre « d'oppression conformiste »ⁱ.</p> <p>2 - L'importance du « climat scolaire » À ce titre, de nombreuses étudesⁱⁱ mettent en avant l'importance du « climat scolaire » dans les phénomènes de harcèlement. Le « climat scolaire » concerne toute la communauté éducative. Il renvoie à l'analyse du contexte d'apprentissage et de vie, et à la construction du bien-vivre, du bien-être pour les élèves et pour les personnels dans l'école. La qualité et le style de vie scolaire reposent sur un sentiment de sécurité, mais ce sont surtout l'engagement et la motivation qui comptent. Cette notion de « climat » repose sur une expérience subjective de la vie scolaire qui prend en compte non pas l'individu mais l'école en tant que groupe. Étant donné que le harcèlement est un phénomène collectif, les solutions doivent également être collectives. Agir sur le climat scolaire permet de prévenir les risques de violence, celle-ci émergeant dans des contextes bien précis (Benbenishty et Astor, 2005).</p>
Principe du jeu	<p>Dans le serious game « Stop la violence ! », le joueur incarne un élève témoin de plusieurs cas de violence au sein de son établissement scolaire. Il doit déterminer s'il est face à un cas de harcèlement et, si oui, de quel type de harcèlement il s'agit.</p> <p>Dans cette enquête, le joueur remarque qu'une élève, Enzo, traverse une situation difficile. Sa mission ? Résoudre l'enquête pour comprendre la situation et venir en aide à Enzo. Le joueur va ainsi enquêter dans deux lieux différents pour découvrir ce qu'il se passe : interroger des personnes, collecter des indices, les analyser dans son carnet d'enquête...</p> <p>Une fois l'affaire résolue, le joueur accède à différentes ressources : le témoignage de la victime, un quiz de réinvestissement des connaissances pour aller plus loin et les messages clés à retenir.</p> <p>« Stop la violence ! » reprend les codes du jeu vidéo pour sensibiliser les jeunes, les rendre acteurs de leur apprentissage et leur donner les clés pour agir. La question du harcèlement est abordée de manière réaliste, en favorisant l'empathie des joueurs qui accèdent aux témoignages des victimes. Ce mode d'apprentissage immersif permet de développer la réflexion critique et la motivation, en groupe ou individuellement.</p>

<p>Scénario de l'enquête</p>	<p>Résumé Enzo ne porte pas de vêtements de marque, n'est jamais invité aux fêtes, n'a pas de portable et passe inaperçu aux yeux des filles. Un peu enrobé, il est le premier de la classe et préfère s'évader dans la littérature, sa vraie passion. Un brin solitaire et indépendant, il n'a pas de compte Facebook, mais il alimente avec assiduité un blog consacré à la littérature. Souvent mis à l'écart par ses camarades, il est constamment insulté et harcelé, car ils le considèrent comme différent et inadapté. Aujourd'hui, il a encore été humilié publiquement... À bout de nerfs, il s'est enfermé dans les vestiaires.</p> <p>Protagonistes - Les harceleurs : un groupe de 4 garçons de 5^e - La victime : Enzo, élève de 5^e</p> <p>Lieux : Le terrain de basket et la chambre d'Enzo</p>
<p>Objectifs pédagogiques</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Montrer que toute une série de moqueries ou de « petites blagues » mises bout-à-bout peut constituer une forme de harcèlement - Expliquer l'importance d'un bon « climat scolaire » - Apprendre à vivre ensemble : acceptation des différences et respect de l'autre
<p>Thèmes abordés</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Différences et discriminations - Conformité au regard de l'autre - Acceptation de soi et valorisation de son individualité
<p>Durée de l'atelier</p>	<p>« Stop la violence ! » est une ressource modulable. La durée d'animation d'un atelier peut varier selon le nombre d'enquêtes jouées, le degré d'approfondissement souhaité, le matériel et le temps à disposition. Plusieurs configurations sont donc possibles. Nous vous proposons ci-après le déroulé d'un atelier d'1h à 1h30 en collectif, en une ou deux séances.</p>
<p>Modalité</p>	<p>Ce serious game a été pensé à la fois comme un outil pédagogique à utiliser en classe et comme une expérience numérique autonome. Il peut donc être utilisé individuellement ou collectivement :</p> <ul style="list-style-type: none"> - L'utilisation d'un vidéoprojecteur en groupe entier permet de discuter à chaque étape des choix qui sont proposés et de la pertinence des indices à collecter. Cette disposition favorise l'échange et la prise de parole entre les participants. - L'utilisation d'ordinateurs individuels permet de laisser plus de place à chaque élève qui construit son cheminement à son propre rythme. Un temps de discussion en collectif peut ensuite être organisé pour échanger sur les expériences de chacun.
<p>Matériel nécessaire</p>	<p>Un ordinateur ou une tablette ; un vidéoprojecteur ou un TNI. Si utilisation d'une tablette, l'orientation de l'écran doit être en paysage pour un affichage complet. Dans le cadre d'un atelier collectif, il est préférable d'avoir une résolution supérieure à 1280 X 720 afin que tous puissent lire le contenu. Le jeu est consultable en ligne en utilisant votre navigateur avec une mise à jour actualisée (Chrome, Firefox, Edge, Safari...). Le jeu nécessite une connexion haut débit.</p>

DÉROULÉ DE L'ATELIER

1 Introduction de la séance

15 min

RAPPELER LES RÈGLES DE PRISE DE PAROLE - 5 min

Avant de démarrer cet atelier autour du harcèlement, il est important de **rappeler quelques règles de prise de parole pour favoriser l'écoute et la bienveillance** :

- **On s'écoute les uns les autres** et on ne coupe pas la parole : tout le monde doit pouvoir s'exprimer.
- **On respecte la parole des autres**, même si l'on n'est pas d'accord : pas de propos injurieux, pas de moqueries. Chacun a le droit de formuler ses impressions, ses ressentis, ses opinions et ses questions en étant respecté.
- Si nécessaire, préciser qu'**il n'est pas question d'évaluation**. Chacun a le droit de se tromper et d'avoir son propre avis. Toutes les idées sont discutées ensemble.
- On s'engage à **ne pas répéter les propos échangés pendant la séance**.

Vous pouvez noter ces règles dans un coin du tableau et solliciter les élèves afin de trouver ensemble les règles de la prise de parole.

FAIRE ÉMERGER LES REPRÉSENTATIONS DES ÉLÈVES - 10 min

Chaque enquête porte le nom du personnage principal pour ne pas dévoiler à l'avance le type de harcèlement dont il s'agit. Il est donc important de **ne pas révéler le sujet de l'enquête dès le début de la séance pour ne pas réduire l'intérêt du jeu**.

Vous pouvez **demandeur aux élèves ce qu'ils connaissent du harcèlement**. Les inviter à s'exprimer spontanément permet de faire un premier état des lieux de leurs idées, ressentis et connaissances. Cette étape vise surtout à faire **émerger la parole et entrer dans le sujet progressivement**.

Exemples de questions :

- Qu'est-ce que le harcèlement selon vous ?
- Avez-vous déjà été témoins de harcèlement ?
- Y a-t-il des problèmes de harcèlement dans votre établissement ?
- Comment réagiriez-vous si vous étiez témoins d'un cas de harcèlement ?
- Si un ami vous racontait qu'il avait été victime de harcèlement, quelle serait votre réaction ?

2 L'enquête

45 min

LA VIDÉO INTRODUCTIVE - 5 min

Une fois l'enquête sélectionnée, une courte vidéo d'introduction démarre automatiquement pour lancer la partie.

Cette vidéo met en scène l'intrigue et les personnages. Ceux-ci font allusion de manière directe ou indirecte à la situation de harcèlement sur laquelle le joueur va devoir enquêter.

Ici, deux amis d'Enzo sont devant la porte des vestiaires. Le couloir est vide et les deux garçons frappent à la porte pour tenter de faire sortir Enzo du vestiaire dans lequel il s'est enfermé.

À ce stade, il peut être intéressant d'**interroger les élèves sur leurs premières impressions à propos de la vidéo et leurs premières pistes de scénario**. Vous pouvez alors noter les termes qu'ils emploient et les conserver pour les comparer en fin de séance avec les nouvelles connaissances qu'ils auront acquises.

Scénario et infos clés :

LA COLLECTE DES INDICES - 20 min

Dans chaque enquête, le joueur peut **explorer deux lieux différents** qui contiennent chacun **plusieurs indices à consulter**. **Seulement huit** d'entre eux sont **nécessaires pour la résolution de l'enquête**. Les autres sont de fausses pistes.

Au fur et à mesure que le joueur trouve et enregistre les indices clés, ces derniers sont mémorisés en bas de l'écran. Vous pouvez ainsi les consulter à nouveau et savoir combien d'indices, il reste à trouver.

Lieu : le terrain de basket

Le témoignage de Sami

“Il y a toujours des idiots qui cherchent à se battre. Parfois, ils viennent l'embrouiller... C'est facile de les ignorer tant que ce sont des insultes. Par contre, une claque, c'est pas facile de l'ignorer. Et quand ça continue après les cours sur les réseaux sociaux. Franchement, ils abusent.”

Commentaire dans le carnet d'enquête :

C'est tout le temps : dans le bus, dans la queue de la cantine, dans les couloirs...

Le témoignage de Sarah

“ Enzo, c'est qui ? C'est pas celui qui est arrivé en cours d'année ? L'intello à grosses lunettes ? J'ai vu ses vidéos et je me suis bien marrée ! Je crois qu'il est dans ma classe, mais je ne le connais pas en fait.”

Commentaire dans le carnet d'enquête :

Enzo n'est pas très populaire.

Le panneau des équipes de basket

C'est encore Enzo qui est désigné remplaçant.

Commentaire dans le carnet d'enquête :

Enzo est toujours choisi en dernier quand il faut faire des équipes en sport.

Infos + : *L'isolement est la première des conditions pour qu'une situation de harcèlement se développe. Un élève entouré et soutenu aura plus de chances de trouver des soutiens qu'un élève esseulé.*

Des chaussures

La paire de chaussure est bien accrochée, tout en haut, sur le panier de basket.

Commentaire dans le carnet d'enquête :

Enzo est souvent humilié publiquement.

Infos + : *Cet indice met en avant le fait que les petites « blagues », quand elles s'accumulent, peuvent profondément affecter la victime. Spécialement à l'adolescence, qui est une période de construction de soi dans un débat permanent avec les autres : savoir ce que les autres peuvent attendre de lui et ce que lui peut attendre des autres. Dans ce module, on ne parle jamais de violence physique et pourtant, il y a un réel danger.*

Une inscription sur le panier

Il s'agit ici d'un faux indice.

Un plot en plastique

Il s'agit ici d'un faux indice.

Lieu : la chambre d'Enzo

Une page d'un réseau social vidéo d'Enzo

Les commentaires violents se multiplient sur son réseau social de partage de vidéo.

Commentaire dans le carnet d'enquête :

Les commentaires violents se multiplient sur son réseau social de partage de vidéos.

Infos + : *Les autres garçons aiment le ridiculiser car il est différent.*

Les moyens modernes de communication créent une distance avec la victime qui peut libérer une certaine agressivité et encourager la banalisation de la violence. Il faut rappeler que même sur Internet, les insultes blessent et peuvent laisser des traces indélébiles, au sens propre comme au sens figuré.

Un sac à dos

Le sac à dos d'Enzo est taché de purée. Une mauvaise blague...

Commentaire dans le carnet d'enquête :

Enzo est souvent humilié publiquement.

Infos + : *Cette humiliation qui a eu lieu en public témoigne d'un mauvais « climat scolaire » au sein de l'établissement. Les règles implicites ne sont pas respectées par les élèves (chacun a droit au respect) et les élèves n'appliquent pas les règles explicites de l'établissement (le règlement intérieur interdit ce genre de comportement).*

Une pile de livres

De nouveaux livres qu'Enzo va s'empresse de dévorer.

Commentaire dans le carnet d'enquête :

Enzo est passionné de littérature.

Une manette de console de jeux

Cette manette est récente, pourtant elle ne fonctionne plus. Comme si quelqu'un avait tapé dessus...

Commentaire dans le carnet d'enquête :

Fou de rage face à ces injustices, Enzo a des crises de colère, seul dans sa chambre.

LE CARNET D'ENQUÊTE ET L'ANALYSE DES INDICES - 5 À 10 min

Quand le joueur a trouvé tous les indices, il a alors accès au contenu du carnet d'enquête en cliquant dessus. Il y retrouve le **détail de chaque indice, accompagné d'un commentaire apportant plus d'informations.**

Avant de passer à l'étape « Résoudre l'enquête », il peut être intéressant de **proposer aux élèves d'imaginer leur propre scénario à partir des indices collectés.**

Le carnet d'enquête peut également être imprimé et distribué à l'ensemble des participants en fin de jeu pour qu'ils puissent conserver une trace écrite de l'atelier.

LA RÉOLUTION DE L'ENQUÊTE - 5 min

Une fois qu'il a analysé les indices, le joueur peut résoudre l'enquête en cliquant sur le bouton « Résoudre l'enquête ». On lui propose alors de **choisir la version qui lui paraît être la bonne parmi trois.** S'il n'a pas fait le bon choix, le joueur est incité à retourner consulter les indices qu'il a collectés.

Après la découverte des trois options de scénarios, les élèves peuvent **voter pour le scénario qu'ils privilégient, en défendant leur position de manière argumentée,** à partir des indices.

<ul style="list-style-type: none"> ● VERSION 01 - Totalemment faux <p>Enzo rackette les élèves de son collègue depuis le début de l'année. À force, plus personne ne veut lui parler et il se retrouve tout seul. C'est bien fait.</p>	<p>Commentaire associé :</p> <p>Analyse bien les détails pour faire toute la lumière sur cette enquête.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● VERSION 02 - Moyennement faux <p>Enzo est un solitaire. Il reste toujours dans son coin. Du coup, certains ont commencé à se moquer de lui mais la majorité des gens le défendent.</p>	<p>Commentaire associé :</p> <p>Certaines informations méritent d'être vérifiées... Regarde à nouveau les indices que tu as récoltés.</p>
<ul style="list-style-type: none"> ● VERSION 03 - Vrai <p>Enzo est devenu le souffre-douleur de sa classe parce qu'il est un peu différent des autres. Il vit au quotidien des humiliations qui lui gâchent la vie.</p>	<p>Commentaire associé :</p> <p>Tu as vu juste ! Écoute maintenant le témoignage d'Enzo pour en savoir plus.</p>

LE TÉMOIGNAGE DE LA VICTIME - 5 min

Si le joueur a cliqué sur la bonne version du scénario, il a alors accès à la dernière page du carnet d'enquête dans laquelle il trouve le **témoignage de la victime**, les **messages clés** et un **quiz de réinvestissement des connaissances**. Ce témoignage fictif s'inspire de témoignages réels de victimes de harcèlement. Il donne un éclairage plus personnel et intime sur le harcèlement.

Afin de permettre à chaque témoignage d'apporter des éléments complémentaires sur ce phénomène polymorphe, **une facette particulière du harcèlement a été mise en avant dans chaque enquête**. Il est donc intéressant de parcourir les quatre enquêtes du jeu pour saisir le phénomène du harcèlement dans son ensemble.

Les témoignages ont néanmoins en commun de faire ressortir clairement la **situation d'isolement** dans laquelle se trouvent les victimes et de montrer que **c'est en brisant le silence qu'elles ont pu s'en sortir**.

Pour favoriser l'identification des joueurs aux victimes, on ne voit pas apparaître les visages des victimes qui témoignent. Leurs propos sont illustrés sous forme de vidéos, avec une série de clichés issus des indices de l'enquête, pour créer un lien entre l'histoire de la victime et le parcours du joueur.

Témoignage d'Enzo :

« On m'a toujours traité d'intello à l'école à cause de mes notes. Moi, je les ignorais, je me disais que... qu'ils étaient jaloux. À la récréation, au lieu de jouer au basket, je préfère lire.

Un jour, je me suis pris le ballon en pleine tête, fort, ils ont tous éclaté de rire et ils ont recommencé à jouer comme s'il ne s'était rien passé. C'était pour rire quoi. La purée à la cantine aussi, c'était une blague... Me voler ma chaussure, c'était pour rire.... Mais moi, à l'intérieur, j'étais en colère. Le soir, j'avais envie de tout casser dans ma chambre. J'avais des idées noires... Très noires. Mes notes ont chuté. Ma mère ne comprenait pas ce qui m'arrivait. Heureusement que le prof de français m'a poussé à en parler. C'était pour rire, mais quelque chose de pas drôle du tout aurait pu arriver. »

Analyse du témoignage d'Enzo :

Le témoignage d'Enzo montre qu'à travers le harcèlement, c'est la différence que l'on pointe (« au lieu de jouer au basket, je préfère lire »). Enzo est montré du doigt, car il est un peu fort, qu'il a des lunettes et que c'est un « intello ». Le harcèlement qu'il subit est léger et graduel, mais la répétition de ces

« blagues » l'affecte profondément. Enzo se renferme de plus en plus, ce qui affecte également ses performances scolaires (« mes notes ont chuté »).

Souvent, les harceleurs ainsi que les témoins vont tenter de minimiser l'impact de ces blagues pour se déculpabiliser (« c'était pour rire », « c'était une blague »...). Tout change lorsqu'il y a répétition de ces petits « faits », lorsque ce sont toujours les mêmes personnes qui en sont victimes ou qui les perpétuent. Les recherches montrent que la continuité dans les mauvais traitements, même peu visibles, a des conséquences importantes sur les agresseurs, leurs victimes et les communautés. Il faut combattre ce mécanisme d'« oppression quotidienne », de « micro-- violence ».

Dans cet exemple, l'accumulation pousse Enzo à se couper de sa mère et en arrive à avoir des « pensées très noires » qui évoquent clairement des pensées suicidaires.

Une fois l'enquête résolue, le joueur peut consulter les messages clés à retenir. Ces **messages de prévention** sont communs à toutes les enquêtes et permettent de **montrer la diversité des solutions existantes face aux situations de harcèlement**. Cette étape a pour but de **revenir sur les notions abordées lors de l'enquête**. En collectif, il est possible soit d'afficher les messages clés pour ensuite en discuter avec les élèves, soit de leur demander ce qu'ils ont retenu de la séance avant d'afficher les messages clés. Cette liste n'est pas exhaustive, elle peut être enrichie par les réponses des élèves. On peut profiter de ce temps pour comparer les définitions, notions et représentations évoquées avec les élèves en début et en fin de séance, après avoir fait l'enquête, et en voir l'évolution. Les messages clés sont également accessibles dès l'écran d'accueil pour être repris lors d'une séance ultérieure, indépendamment de l'enquête.

- Une série de moqueries ou de blagues mises bout-à-bout, **c'est déjà du harcèlement !**
- Chacun est **libre d'être ce qu'il est** et mérite le **respect**.
- **Si tu es témoin ou victime de violence, il existe de nombreuses façons d'agir :**
- **Parler avec la victime ou ses amis** pour rompre l'isolement qu'elle subit.
- **Dire au harceleur** que ce qu'il fait est interdit et puni par la loi.
- **Alerter un adulte de confiance** qui pourra t'accompagner et/ou **contacter le 3018**, la ligne nationale contre le harcèlement et les violences numériques.

Après avoir exploré les lieux, collecté les différents indices, résolu l'enquête et entendu le témoignage de la victime, en plus des messages clés à retenir, il est important de **rappeler quelques informations et conseils clés aux élèves** :

- En cas de harcèlement, il est possible de **signaler puis bloquer** les contenus et comptes sur les réseaux sociaux. La plateforme **Point de contact** permet quant à elle de **signaler les contenus illicites**, en lien direct avec Pharos, la plateforme du gouvernement.
- Vivre ce genre de situation peut être traumatisant. **Pour en parler et être accompagné** (par des psychologues et des juristes), il est possible de **contacter le 3018, la ligne nationale contre le harcèlement**.
- Les victimes ont droit de **porter plainte auprès de la gendarmerie ou d'un commissariat de police**, en étant par exemple accompagnées par un adulte de confiance. **Faire des captures d'écran** des messages de harcèlement permet de **conserver des preuves**.

L'établissement scolaire doit prendre en charge la situation dans la mesure où des élèves sont concernés, même si le harcèlement est numérique.

La loi stipule que le partage de vidéos ou de photos dénudées sans l'accord de la personne concernée est passible de 2 ans de prison et de 60 000 euros d'amende. La peine est plus lourde s'il s'agit d'une personne mineure. L'auteur des faits risque jusqu'à 7 ans d'emprisonnement et 100 000 euros d'amende.

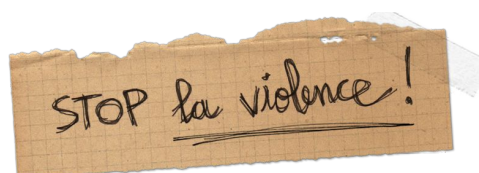
Communiquer et rendre visibles des images de mineurs dénudés peut s'apparenter à de la pédopornographie passible de 5 ans d'emprisonnement et de 75 000 euros d'amende.

En fin de séance ou lors d'une séance suivante, le joueur est invité à répondre à un **quiz composé de 5 questions**. Ce quiz lui permet de **mettre en pratique les connaissances acquises lors de l'enquête** : maintenant qu'il sait repérer les signes de harcèlement, comment réagirait-il face à un cas de harcèlement ? Ainsi, après une phase d'enquête fictive où le joueur se mettait dans la peau d'un témoin, on lui propose désormais d'être acteur pour l'impliquer plus concrètement dans le sujet.

L'idée n'est pas de montrer qu'il y a une bonne ou une mauvaise réaction à avoir, mais plutôt que chacun peut agir à son niveau en fonction de sa personnalité et de son implication, en commençant par exemple par refuser de véhiculer des rumeurs dégradantes, jusqu'à intervenir directement dans le conflit. Les questions du quiz peuvent **déclencher le débat entre les élèves**. Il est donc conseillé de faire le quiz en collectif pour que les élèves puissent échanger leurs points de vue, comparer leurs réponses et en discuter.

Tout comme les messages clés, le quiz est également accessible dès l'écran d'accueil de l'enquête pour être repris lors d'une séance ultérieure, indépendamment de l'enquête.

Questions et propositions <i>Les réactions à favoriser pour lutter contre le harcèlement sont notées en gras.</i>	Feedbacks
1 - Tu assistes à l'humiliation publique d'un élève... Que fais-tu ? <ul style="list-style-type: none"> - Tu en parles avec lui après. - Tu en parles immédiatement. - Tu en parles avec ton professeur. - Tu en parles avec le/la CPE. 	Le silence et le manque de communication sont des armes puissantes au service du harcèlement. Renouer le dialogue et ne pas laisser faire sont indispensables. Il faut briser la loi du silence !
2 - Tu t'aperçois que le profil d'un camarade sur les réseaux sociaux est rempli d'insultes. Quel commentaire postes-tu ? <ul style="list-style-type: none"> - Lol. - Si ça ne vous plait pas, allez voir ailleurs. - Il ne vous a rien fait. Laissez-le tranquille ! - Ne les écoute pas. Il est très bien ton profil ! 	Le cyberharcèlement est une forme de violence qui fait de nombreuses victimes. Pour en parler et demander des conseils, le 3018 est le numéro contre le harcèlement et les violences numériques. Il est gratuit, anonyme et confidentiel.
3 - Des élèves appellent un camarade "gros porc". Pour toi, c'est : <ul style="list-style-type: none"> - Drôle. - Gamin, mais pas méchant. - Bête et méchant. - Peut-être un signe de harcèlement. 	Le harcèlement n'implique pas forcément de la violence physique. Les mots peuvent être plus blessants que les coups.
4 - Des élèves viennent de voler la chaussure d'un garçon que tu ne connais pas et s'amusent à se la jeter. Que fais-tu ? <ul style="list-style-type: none"> - Tu vas voir ton professeur. - Tu bondis tel un félin et rattrape la chaussure. - Tu leur demandes d'arrêter. - Tu attends qu'ils se fatiguent. 	Face à une situation de harcèlement, il y a plusieurs façons d'intervenir tout en évitant de générer encore plus de violence.
5 - Un groupe d'élèves se moque d'un garçon parce qu'il lit dans la cour. Ils le bousculent. Tu te dis... <ul style="list-style-type: none"> - Qu'il est tellement distrait qu'il ne s'en est pas aperçu. - Qu'il devrait rester lire dans la classe. - Que chacun fait ce qui lui plait tant que ça ne dérange pas les autres. - Que c'est inacceptable, et tu vas le leur dire ! 	Ce sont souvent les personnalités "hors normes" qui sont visées par le harcèlement. La diversité est une richesse, préservons-la.



i Conférence d'Eric DEBARBIEUX « Refuser l'oppression conformiste : Prévenir le harcèlement à l'école », Belfort, 15 février 2012.

ii Voir la fiche « Climat scolaire et prévention des violences » sur le site du Ministère de l'Éducation Nationale qui recense plusieurs études sur le sujet : <http://www.education.gouv.fr/cid2765/climat-scolaire-et-prevention-des-violences.html>