

www.lesautres.org

la compagnie **des autres**

Théâtre **forum**

Cyber harcèlement et cyber violences

Nombre de comédiens en représentation : 4 + 1 animateur-joker

Durée d'une représentation : 2 heures

Tout public, adolescents et jeunes adultes (primaires, collégiens et lycéens)



E-harcèlement

créé dans le cadre de la politique de la Ville de Carpentras, avec le soutien de la Communauté de communes Ventoux-Comtat Venaissin (CoVe) et du FIPD 2017 dans le cadre de la prévention à la cyber dépendance, aux risques de cyberharcèlement et de radicalisation.

Prévention des risques de cyber harcèlement

Faire réfléchir les jeunes aux notions d'identité numérique, d'intimité de vie privée et aux traces qu'ils laissent sur internet (espace public). Accompagner leur réflexion et leur pratique pour éviter les débordements sur les réseaux sociaux, et sensibiliser aux effets du cyber harcèlement (donc du harcèlement) et des cyber violences, en tant que auteur, victime ou témoin.

Le spectacle **e-harcèlement**

a été créé dans le cadre de la politique de la Ville de Carpentras, avec le soutien de la CoVe et du FIPD 2017 (Vaucluse).

Il concerne la Prévention liée aux risques de harcèlement sur internet.

Laura est naïve et spontanée dans sa pratique des réseaux sociaux. Elle se trouve victime de harcèlement sur les réseaux sociaux, et ne sait ni que dire, ni que faire. A qui en parler? Comment? Peu à peu, elle s'isole, s'angoisse sans pouvoir échapper à son bourreau.

Son attitude au cours des saynètes :

Ignorance des risques liés à l'identité sur les réseaux sociaux

Insouciance de ce qui sépare vie publique et vie privée

Emprise de l'autre, harcèlement

Victime de rumeurs et de piratage

Perte de confiance, automutilation

Rupture forcée avec les autres

Isolement, désespoir, cercle sans fin.



Autour d'elle, ses **Camarades** (Gus, Manu, Marion) de témoins ils vont devenir auteurs, malgré eux. Joanne, son amie qui l'écoute mais ne l'entend pas.

Et **LUI**, l'auteur.

Les **Adultes** (Sa mère, son Prof) ils voient les signes mais ne savent pas du tout les interpréter.



www.lesautres.org

la compagnie
des autres

forum
Théâtre

Cyber dépendance et jeux vidéos

Nombre de comédiens en représentation : 4 + 1 animateur-joker

Durée d'une représentation : 2 heures

Tout public, adolescents et jeunes adultes (collèges, lycées, centres de formation)



Avatar que j'aimais

créé à l'initiative de l'association La Compagnie des Autres dans le cadre de la prévention à la cyber dépendance, aux risques de cyberharcèlement, et à l'éducation au numérique. 2017/2018

Prévention de la Cyber dépendance

Exposer les risques et les conséquences comportementales de la cyberdépendance dans le but de développer une prise de conscience et un regard critique sur la « consommation » des écrans (internet, smartphone, réseaux sociaux) des adolescents et l'impact sur leur santé et leur réussite éducative et sociale.

Le spectacle **Avatar Que J'aimais**

Il a été créé à l'initiative de La Compagnie des Autres en 2017/2018.

Il concerne la Prévention de la cyberdépendance à travers les jeux vidéos.

L'histoire

JACKIE est accro aux écrans et aux jeux.

Il se laisse aller de plus en plus, laisse tomber ses activités (école, amis, autre...).

Il passe de plus en plus de temps sur un jeu en réseau dont il ne parle à personne.

Son évolution au cours des saynètes :

Perte d'intérêt pour d'autres activités ou relations

Absence de motivation à l'école [absentéisme, mauvais résultats]

Grande difficulté à interrompre une session

Incapacité à assumer aucune responsabilité

Conflits avec les parents

Se néglige [repas, habillement, propreté]

Il perd la notion du temps

Il passe tour à tour par des phases d'isolement, d'agressivité, d'abattement, d'indécision ou de soumission

Autour de lui, ses **Amis** (Melissa, Louis, Audrey)

Ses **Parents** (René, Lison) vont assister, impuissants à ces évolutions.

Dans son monde à lui (jeux vidéos) Jackie va aimer être tour à tour :

Avatar 1 , Guerrier de Fer classe 3

Avatar 2 , Guerrier de Feu classe 2

Avatar 3 , Guerrier du Ciel classe 1

Alors que faire, que dire quand on est témoin, ami ou parent?

Faut-il supprimer les jeux ? A partir de quand parle-t-on d'addiction?

Et surtout, Qu'y-a-il de l'autre côté de l'écran ?

Avatar
Que J'aimais

