

Fake news  
conspirationnisme  
canulars  
opinions  
désinformation  
faits alternatifs  
...

Saurez-vous démêler le faux du vrai ?



## *Le jeu de la vérité*

jeu de rôle, débat collectif, éducation populaire & atelier critique

**Bienvenue dans la ronde de l'information !  
Et de la désinformation.**

**En 2h, vous allez passer par tous les stades :  
la fabrication, la vérification, la réception.**

**« Le jeu de la vérité » est un concept innovant et ludique  
mêlant jeu de rôle, dynamiques d'escape game,  
réflexion collective, débat démocratique,  
éducation populaire et analyse systémique.**

**Au top départ, vous serez lancé-e dans une course contre  
la montre engagée et engageante, qui vous amènera à vous  
questionner de manière ludique sur les fake news, le com-  
plotisme, les réseaux sociaux et sur le fonctionnement de  
votre propre cerveau. Mais aussi sur la valeur du collectif et  
les priorités que l'on choisit pour raconter le monde.**

**Prêt-e-s ?**

**TOP DÉPART !**

Un certain nombre de grande tablées occupe l'espace, dont le nombre varie entre 4 et 7 selon le nombre de participant-e-s (pas plus de 5 participant-e-s par table)

Au cours du jeu, chaque participant-e passera par les 3 étapes de l'information/désinformation :

- 1) LA FABRICATION
- 2) LA VÉRIFICATION
- 3) LA RÉCEPTION

Le jeu se déroule en 3 séquences de 15mn.

## **PHASE #1 > LA FABRIQUE DE LA DÉSINFORMATION**

Vous travaillez pour SLANDER INGENERY, une entreprise secrète, spécialisée dans la désinformation, qui vend ses services à des personnes et des entreprises puissantes, avec tout un catalogue de prestations, qui vont de la création de faux articles scientifiques jusque la déstabilisation de régimes politiques, en passant la destruction de réputation et toutes autres sortes de fake news (il est plusieurs fois fait allusion à cette entreprise dans le spectacle, entreprise pas si fictive que ça puisque nous n'avons fait que changer le nom d'une société qui existe réellement)

Chaque table a un maître du jeu et 3 ou 4 joueurs.

Le maître du jeu a entre ses mains un livret de jeu qui va l'aider à diriger la manche. Celui-ci développe un scénario fictif (inspiré de la réalité) accompagné de quelques éléments de contextualisation (politique, sociale, culturelle, etc.) nécessaires au bon déroulement de la manche. Chaque table aura un scénario différent et chaque scénario s'appuie sur les différents objectifs possible d'une fake news, détaillées dans le spectacle :

- semer la discorde
- Susciter la peur, le dégoût, la colère
- Attiser la haine
- Entacher la réputation d'une personne, d'une entreprise, d'un pays
- Favoriser un intérêt particulier
- Contredire une vérité scientifique
- Déstabiliser une démocratie.

### **Exemple :**

> L'entreprise (fictive) MetalCorp veut exploiter les terres rares sur le territoire du Botunga (pays fictif d'Afrique) gouverné par Patrice Diagana (personnage fictif) farouchement opposé à l'ingérence des entreprises occidentales dans son pays. MetalCorp engage Slander Ingenery pour déstabiliser le régime et faire tomber Patrice Diagana

> Les floconistes, persuadés que le système solaire est contenu dans une gigantesque boule à neige et que le reste de l'univers n'existe pas, engagent Slander Ingenery pour détruire la réputation de Kelly Allenbeck, astrophysicienne de renom et « trouver » des preuves qui contredisent ses travaux.

Sur la table, il y a un déroulé vierge en 4 étapes :

- 1) la/les fake news, qu'il va falloir inventer
- 2) Quels sont les moyens de fabrication de ladite fake news ?
- 3) La cible : à qui celle-ci est-elle destinée ?
- 4) Les moyens de diffusion, pour atteindre la cible pré-définie
- 5) Les effets escomptés.

Le maître du jeu dispose, dans son livret, d'un certain nombre d' « indices », des éléments qui pourront débloquer la situation si nécessaire et orienter les joueurs-euses. Sa responsabilité ultime est de faire en sorte que le plan soit entièrement bouclé à l'issue des 15mn.

La présentation dudit plan respectera un format standard de document à remplir.

A la fin de la manche, chaque groupe s'éloigne de sa table, afin que celles-ci soient préparées pour la manche suivante :

> Les livrets « slander ingenery » sont remplacés par des livrets « journalistes »

> La fiche fake news reste sur la table. A celle-ci sont ajoutées 5 autres fiches informations préparées à l'avance et respectant scrupuleusement le même format. Ces fiche contiennent des infos parfois vraies, parfois pas, mais aussi des « contenus » qui ne peuvent être considérés comme des infos (des posts de réseaux sociaux, des discours partisans, etc.).

## **PHASE #2 > VÉRIFICATION DE L'INFORMATION**

Chaque groupe se décale d'une table et, à présent, tous les joueurs-euses endossent le rôle des journalistes.

Face aux 6 fiches informations auquel il a affaire, notre consortium de journalistes, toujours sous la houlette d'un maître du jeu disposant du livret, a 15mn pour débusquer la/les fausse(s) information(s)

Dans son livret, le maître du jeu a tous les éléments permettant de comprendre dans quel contexte se situe chacune des 6 informations.

Et, attention, ici, aucun recours à internet et autres intelligences artificielles n'est autorisée. Que de l'intelligence naturelle, réflexion 100% analogique ! Il s'agit ici de faire fonctionner ses capacités de raisonnement, de mise en perspective, de recoupement d'information, d'observation. Toutes les réponses sont soit dans les fiches, soit dans les textes scénaristiques lus par le maître du jeu.

Comme dans la phase précédente, le maître du jeu a dans son livret des indices et autres éléments permettant au travail de vérification d'avancer si celui-ci patine (avec des éléments déjà croisés dans le spectacle, comme, par exemple, « les 10 commandements du parfait esprit critique de l'information »).

A la fin de la manche, ce qui est détecté comme étant une fake news ou qui n'est pas considéré comme une information est éliminé. Et le terme « information » n'est pas anecdotique car les joueurs-euses sont clairement défini-e-s comme étant des journalistes et leur rôle est de diffuser (ou laisser passer) de l'information (charge à eux de définir ce terme). On peut aussi choisir subjectivement d'éliminer un feuillet que l'on considère comme suspect, mais qu'on n'a pas eu le temps de vérifier.



**ATTENTION** : Cette manœuvre comporte des risques ! S'il s'avère que c'était une vraie information, cela peut être sanctionné en fin de manche (rétention d'information, censure, erreur professionnelle)

Puis, chaque groupe s'éloigne de sa table, afin que celles-ci soient préparées pour la manche suivante :

- > Les livrets « journalistes » sont retirés de la table (et pas remplacés)

- > Les fiches qui ont passé le filtre des journalistes restent sur la table. On y ajoute un nouveau paquet de fiches informations préparées à l'avance et respectant scrupuleusement le même format. Ces fiches contiennent à nouveau des infos parfois vraies, parfois pas, mais aussi des « contenus » qui ne peuvent être considérés comme des infos (des posts de réseaux sociaux, des discours partisans, des canulars, des pubs, etc.). C'est donc entre 10 et 15 fiches qui sont à présent étalées sur la table.

### **PHASE #3 > RÉCEPTION DE L'INFORMATION**

A nouveau, toutes les équipes se décalent d'une table

Cette phase est un peu particulière, car il n'y a pas vraiment de règle ni d'objectif. Nous sommes ici pour nous informer, tout simplement. Les consultations sont libres, les échanges et discussions aussi. Il y a juste un élément de pression insidieux, qui ne dit pas son nom et que chacun-e vivra à sa manière : un chronomètre qui lance un décompte, de 7mn à 0 et juste cette annonce en début de séquence : « vous avez 7mn pour vous informer ».

Une fois le chronomètre arrivé à expiration, le groupe est soumis à un questionnaire (à établir) : qu'est-ce que vous avez retenu, comme information ? Quelle est, d'après vous, l'information la plus importante du jour ? Est-ce que vous avez repéré des fausses informations, etc.

Cette liberté est intéressante car elle permet à chacun-e de revenir à sa propre individualité et à ses propres choix, sans plus jouer un « rôle » ou effectuer une sorte d'action imposée. Cela permet, à travers le jeu, de questionner les vraies pratiques quotidiennes des participant-e-s et de mettre en perspectives certains éléments abordés dans le spectacle sur les biais cognitifs, à ne pas nous poser la question « qu'est-ce que je pense ? » mais plutôt « pourquoi est-ce que je pense ce que je pense ? » (Méta-cognition)

Dans le spectacle « LA VÉRITÉ. », nous avons vu comment fonctionne notre cerveau et quels sont les pièges que celui-ci nous tend et qu'il faut contourner :

- > Les biais cognitifs :

- o biais de confirmation : le cerveau n'aime pas être contredit et se dirige vers les informations qui confirment les opinions qu'il a déjà

- o biais d'amorçage : notre cerveau est constamment en train de faire des associations rapides d'idées qui vont parfois l'amener à des conclusions hasardeuses.

- > Les schémas décisionnels

- o Pensée émotionnelle

- o Pensée délibératives, qui peut être court-circuitée pour laisser place à l'instinct de protection, la désactivation des capacités empathique, la paresse.

Nous y avons également abordé

- > la question de la hiérarchisation des informations (dans les flashes « breaking news » parodiques où tout est mis sur un même pied d'égalité, les potins people comme les prises d'otages)

- > la différenciation entre commentaire, info, opinion, canular, etc.

## UN QUESTIONNEMENT SUR NOTRE RAPPORT AU TEMPS

Chaque séquence propose un rapport au temps différent :

> Chez Slander Ingenery, le rapport au temps doit être assez simple. Avec un minimum d'imagination, c'est facile de fabriquer une fake news, ça ne prend pas beaucoup de temps.

> Dans la séquence « journalistes », le temps est un ennemi. Vérifier une information, recouper les sources, etc., c'est long et c'est impossible de gérer autant de données en si peu de temps (c'est la loi de Brandolini)

> Dans la phase « réception », normalement (mais on ne s'en rendra peut être compte qu'après coup), nous sommes censés être maîtres du temps. On comprendra que rien ne nous oblige à assimiler autant de données, à accepter même d'y être confronté-e-s. C'est à nous de faire des choix sur ce que nous voulons voir/lire ou pas.

## ÉCHANGE & DÉBAT

Entre chaque séquence de 15mn, il ne se passe rien de particulier. Pas de débriefing ni rien, pour ne pas influencer le comportement des joueurs dans les séquences suivantes et s'assurer que chacun-e arrive vierge dans la nouvelle séquence. Dans cette même optique, les groupes restent séparés durant ces intermèdes.

Il y a juste une pause de quelques minutes, le temps de tout remettre en place et de réinitialiser les chronomètres.

Ce n'est qu'à l'issue des 3 manches que tout le collectif est réuni et qu'on va essayer d'avoir une réflexion collective sur ce qui vient de se dérouler.

En passant par tous les stades de la fabrique de l'information (et de la désinformation), on est plus à même de comprendre comment celle-ci fonctionne et cela ne peut qu'affûter notre esprit critique et nos capacités d'analyse.

Mais c'est sur la phase « réception » que nous allons le plus nous attarder, car c'est l'expérience qui se rapproche le plus de notre réalité quotidienne.

On pourra d'abord s'amuser à remettre un peu d'ordre dans celle-ci, faire la différence entre, comme le dit le personnage d'Algo dans le spectacle « Info ou canular ? Fake News ou vérité ? Connaissance ou opinion ? Argument avisé ou simple commentaire hasardeux ? » et, de ce fait, hiérarchiser les informations.

Nous pourrions prendre conscience que, dans le jeu, aucune règle ne nous imposait d'assimiler la totalité des contenus proposés et que c'est en faisant des choix personnels forts qu'on arrête de subir les logiques algorithmiques, les systèmes de notifications et de préconisations, etc.

Puis, en dépouillant collectivement les questionnaires, nous pourrions discuter de comment fonctionne notre cerveau et quels sont les éventuels biais cognitifs et/ou schémas décisionnels qui nous ont amenés à faire les choix que l'on a fait. Et, aussi, la mise en commun de ces choix nous donnera une image de la façon dont on se raconte collectivement le monde et cette histoire-là, on pourra aussi la détricoter.



La Cie Les TAMBOURS BATTANTS  
vous dit

**LA VÉRITÉ.**

La photo que la NASA nous cache.

COMPAGNIE LES TAMBOURS BATTANTS

5, rue Jules de Vicq - 59000 LILLE  
Mail : [productiontamboursbattants@gmail.com](mailto:productiontamboursbattants@gmail.com)  
Tél. : 03 20 42 05 03

[www.tamboursbattants.org](http://www.tamboursbattants.org)