

Activité - Les Voyageurs du Temps : à la découverte des Fake News

TOUTES LES FICHES

par Simon Cossin



Description

Un jeu vidéo qui permet de partir à la découverte des plus célèbres fake news de l'Histoire et d'aborder la (dé)construction des fake news aujourd'hui

Objectifs

Fake news
Vérification de l'information
Sources

Matériel

Un ordinateur (sous Windows) avec une connexion Internet
Papier
Stylos
Facultatif : projecteur

Contenus utilisés

Jeu Vidéo "Les Voyageurs du Temps"

Pré-requis

Aucun

WORKFLOW

1 Introduction

Cette activité permet aux participant.e.s de jouer aux “Voyageurs du Temps”, qui montre de façon ludique que selon les époques, on retrouve différentes traces de fausses informations.

Des fausses informations circulent encore actuellement, comme à l’époque elles sont souvent créées dans un but politique, financier ou parodique et sont étroitement liées à la façon dont les gens s’informent. Cette activité permet de sensibiliser les participant.e.s aux bons usages pour s’informer en leur fournissant notamment des outils disponibles aujourd’hui pour vérifier les sources.

Le jeu repose donc sur le principe de voyages dans le temps. Avec leur téléporteur, les Voyageurs du Numérique naviguent entre les époques pour mieux comprendre la notion de Fake News, et les formes de fausses informations au cours de l’Histoire.

Les participant.e.s incarnent de nouveaux.elles venu.e.s dans le programme, qui arrivent en pleine “attaque” de fausses informations.

Ielles vont rencontrer des auteur.e.s qui ont vécu pendant différentes époques. A chaque voyage, les joueur.se.s vont réaliser des épreuves pour récupérer des documents historiques, qu’ielles vont utiliser pour sauver Internet d’une épidémie de fausses informations.

L’activité se déroule selon le plan suivant, vous êtes bien sûr libre d’adapter les parties déconnectées à vos besoins :

1. Partie connectée : “Les Voyageurs du Temps”

- L’Empire Romain: Procope de Césarée, “L’Anecdota” (550)
- 16ème siècle: L’élection pontificale à Rome; Pierre l’Arétin, Les “pasquinades” (1522)
- 18ème siècle: Les “Canards” parisiens

2. Partie déconnectée : Comment s’informer sur Internet?

- A travers l’histoire (on s’informe de différentes façons selon les lieux et les époques)
- A l’époque contemporaine
- Les enjeux du Fact-Checking et ses applications

Conseil médiation :

Pour préparer cette activité, nous vous conseillons d'installer le jeu sur les ordinateurs en amont.

Pour être plus familier des fake news, théories du complot... Vous pouvez vous référer à la fiche outil "[Les fake news](#)"

2

Installation et lancement du jeu

Installation

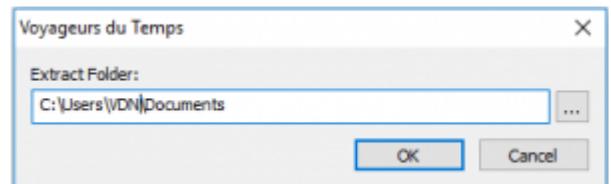
Le jeu « Les Voyageurs du Temps » est un jeu de type RPG/Aventure disponible sur Windows.

Voici le lien de téléchargement : [Cliquez ici!](#)

Le fichier d'installation donne accès au jeu en lui-même, ainsi qu'aux dossiers contenant les données nécessaires à son lancement.

Le téléchargement du fichier prend environ 5 minutes, l'installation s'effectue en 10 minutes.

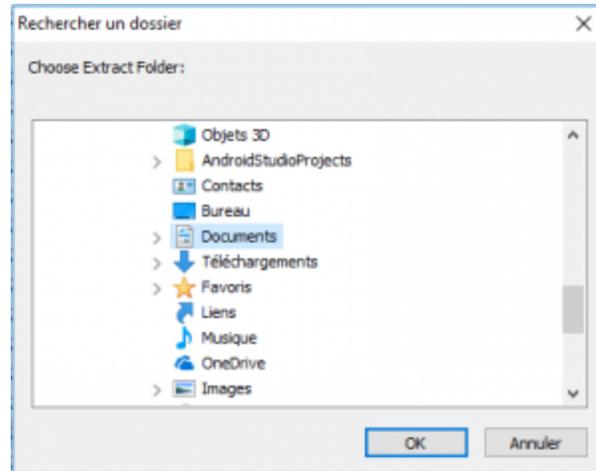
Une fois le fichier téléchargé, il devrait apparaître sous cette forme dans votre dossier « Documents » :



Ouvrir le fichier pour lancer l'assistant d'installation.

Cliquer alors sur les trois points à la droite de la zone de texte pour choisir le dossier où vous souhaitez installer le jeu. Ici, nous avons choisi de l'installer dans « Documents ». Appuyer ensuite sur "OK".

Attention : des bugs ont été remarqués quand le jeu était installé sur le Bureau.



Lancement du jeu

Une fois l'installation terminée, le dossier du jeu devrait s'afficher sous le nom « Voyageurs du Temps ».

Plusieurs sous-dossiers devraient apparaître :

Audio	06/06/2018 11:58	Dossier de fichiers	
Data	06/06/2018 11:58	Dossier de fichiers	
Fonts	06/06/2018 11:58	Dossier de fichiers	
Graphics	06/06/2018 11:58	Dossier de fichiers	
System	06/06/2018 11:58	Dossier de fichiers	
Game.exe	03/05/2018 10:50	Application	138 Ko
Game.ini	06/06/2018 11:47	Paramètres de co...	1 Ko
Game.vproj2	06/06/2018 11:47	RPGVIAce Project	1 Ko
Les Voyageurs du Temps.exe	15/05/2018 10:29	Application	197 223 Ko
Licenses à intégrer.txt	04/06/2018 01:49	Document texte	2 Ko

Pour lancer le jeu, cliquez sur le fichier « Game.exe »

Pour profiter de la meilleure expérience de jeu possible, il convient d'afficher le jeu en plein écran, à l'aide d'une simple manipulation :

- Lancer le jeu, et appuyez sur la touche **F1** de votre clavier
- Les paramètres graphiques s'afficheront, cocher la case « **Launch in Full Screen** »
- Pour que l'affichage en plein écran soit pris en compte, fermer le jeu, puis le relancer

Quelques informations avant de jouer :

- Le jeu dispose d'un système de sauvegarde automatique, il suffit donc de charger la sauvegarde « Autosave » pour continuer la partie en cas de Game Over.
- Ne pas hésiter à montrer aux participant.e.s comment charger une sauvegarde, que ce soit avant de jouer, ou au premier Game Over qu'elles

rencontrent.

Même si un tutoriel précède le jeu, voici les touches indispensables :

Flèches du clavier : déplacer votre personnage

Echap (ou Esc.) : afficher l'inventaire

Entrée (ou Espace) : Touche Action – permet d'interagir avec des personnages et des objets

Shift (ou Maj.) : maintenir la touche appuyée en même temps qu'une flèche du clavier pour courir

(X : effacer des lettres pendant le choix du nom de votre personnage)

Conseil : si vous rencontrez trop de ralentissements dans le jeu, il est préférable de le lancer sans avoir d'autres logiciels ouverts. Vous pouvez également cocher la case « Reduce Screen Flickering » (dans les paramètres du jeu, accessibles avec la touche F1)

3

Les fake news

Commencer l'activité par une petite discussion avec les participant.es en leur posant la question suivante :

“Avez-vous déjà entendu parler des Fake News ?”

Les “**Fake News**” sont un phénomène qui prend de plus en plus d'ampleur sur Internet. Ce terme peut parfois prêter à confusion, car **il regroupe plusieurs types de contenus sous la même dénomination.**

Selon le site du journal Libération, citant les termes du futur projet de loi contre les Fake News, on peut les définir par *“toute allégation ou imputation d'un fait dépourvue d'éléments vérifiables de nature à la rendre vraisemblable.”*

Selon Wikipédia, *“les Fake News sont des informations délibérément fausses ou truquées émanant d'un ou plusieurs individus”.*

Les auteur.e.s de ces fausses informations choisissent de publier un contenu faux, ou en partie falsifié, pour plusieurs raisons. Elles peuvent être :

- **Politiques**, c'est-à-dire créées dans le but de nuire à la réputation d'un candidat à une élection.
- **Financières**, puisque la consultation d'une page web peut générer des

revenus publicitaires. Le contenu sera donc élaboré pour attirer l'attention du public, sous la forme d'articles "sensationnels" par exemple.

- **Satiriques**, ou **parodiques**, donc publiées dans un but humoristique.

Ainsi, nous parlons d'informations dont le **contenu n'est pas factuel** (il ne repose pas sur des faits établis et vérifiables).

Présenter ensuite le jeu vidéo, en utilisant quelques éléments d'accroche :

"A votre avis, est-ce que les fausses informations sont apparues avec Internet ?"

Réponse à fournir : Non, les fausses informations existent depuis plusieurs siècles.

Lancer la transition vers le jeu vidéo en annonçant aux participant.e.s que l'on va faire un peu de Retro-Gaming, pour découvrir les origines des fausses informations.

4

Place au jeu !

Le jeu ayant été testé, nous suggérons de prévoir **entre 20 et 30 minutes** pour le terminer, en tenant compte du temps passé à interagir avec l'environnement et les personnages.

Note à l'animateur.rice : Ne pas hésiter à demander aux participant.e.s de **noter sur un papier** le nom des différents manuscrits, livres ou documents qu'ils récupèrent pendant le jeu. Ces informations serviront pour l'échange en fin d'activité.

Enfin, pour le premier niveau, nous conseillons de guider les joueurs à l'aide des cartes ci-dessous, s'ils se perdent ou ne savent pas où aller.

Pour optimiser le temps de jeu, nous mettons à disposition quelques ressources supplémentaires :

!/ Attention ! La partie qui suit contient des spoilers !

Cartes des niveaux :

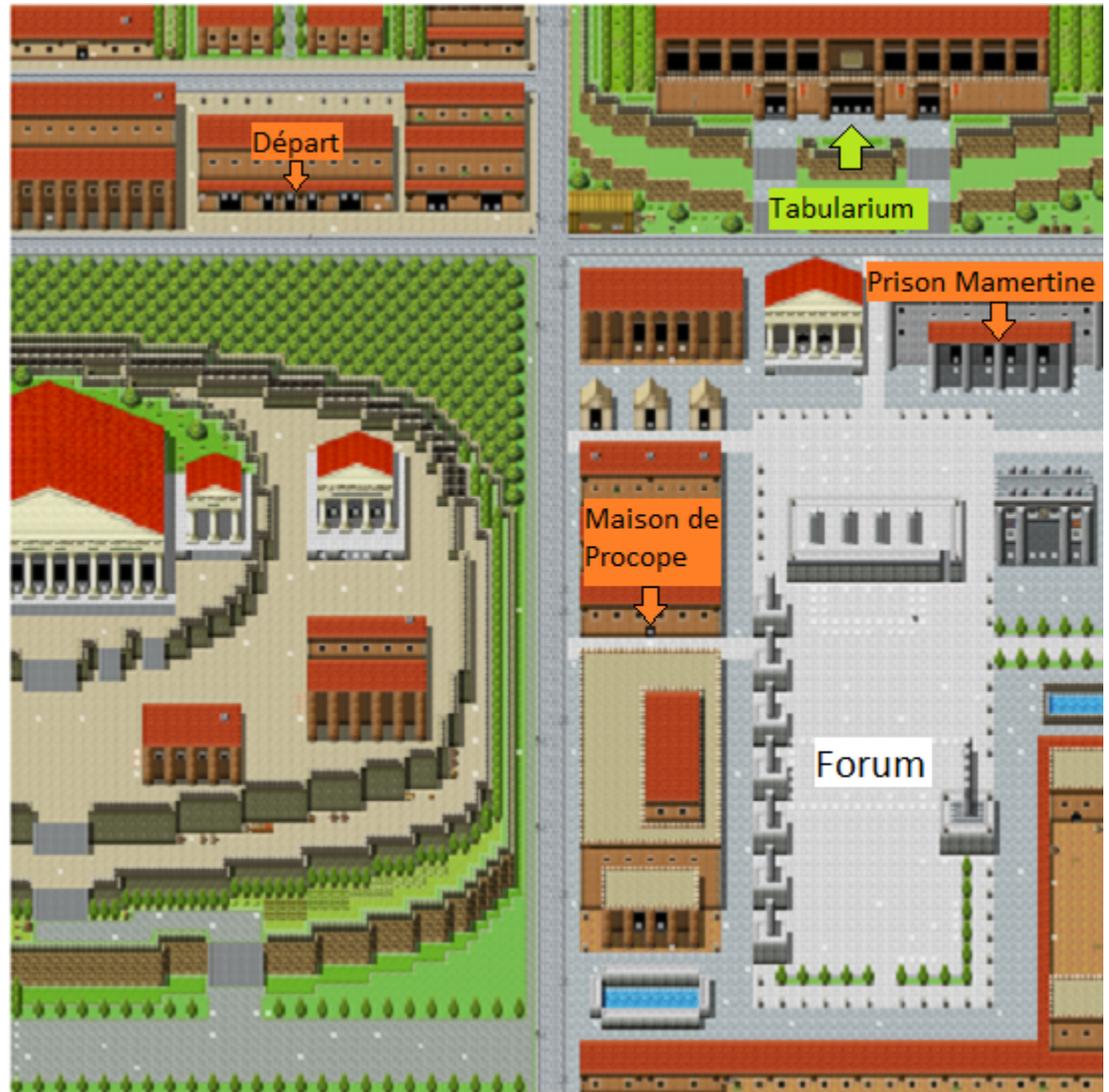
Le jeu comporte une part d'exploration, mais elle peut parfois s'avérer moins pertinente selon le public. Avec les cartes ci-dessous, les participant.e.s peuvent trouver les lieux importants facilement !

Rome (550) :

Le premier niveau du jeu se déroule à Rome, sous le règne de l'empereur Justinien. Nous allons nous plonger dans la cité romaine pour retrouver le manuscrit d'une

œuvre décrite comme l'une des premières fausses informations. Il s'agit de l'Anecdota, rédigée par Procope de Césarée.

Vous trouverez la carte du niveau ci-dessous, que vous pourrez utiliser pour guider les participants en cas de besoin.



Place Navone, Rome (1522) :

Le second niveau est également à Rome, mais en 1522. Le.a joueur.se est téléporté en pleine élection pontificale (l'élection du Pape). Ces élections sont connues pour avoir été au centre de tensions politiques, notamment entre les grandes familles de Rome, qui cherchaient à faire élire leur candidat favori pour augmenter leur influence.

Pendant cette période, un poète et écrivain nommé **Pierre l'Arétin** était sous la protection de la famille Médicis. Pour décrédibiliser les candidats, hormis celui

soutenu par ses protecteurs, Pierre l'Arétin collait des poèmes "satiriques" sur le buste de la Statue de Pasquino.

Cette statue, comparable aux fils d'actualité des réseaux sociaux, était l'endroit où les romains se rendaient pour se tenir au courant des dernières rumeurs qui circulaient dans la ville. Ils l'utilisaient parfois pour exprimer leur désaccord vis à vis des jeux de pouvoirs qui se tenaient entre les différentes grandes familles de Rome.

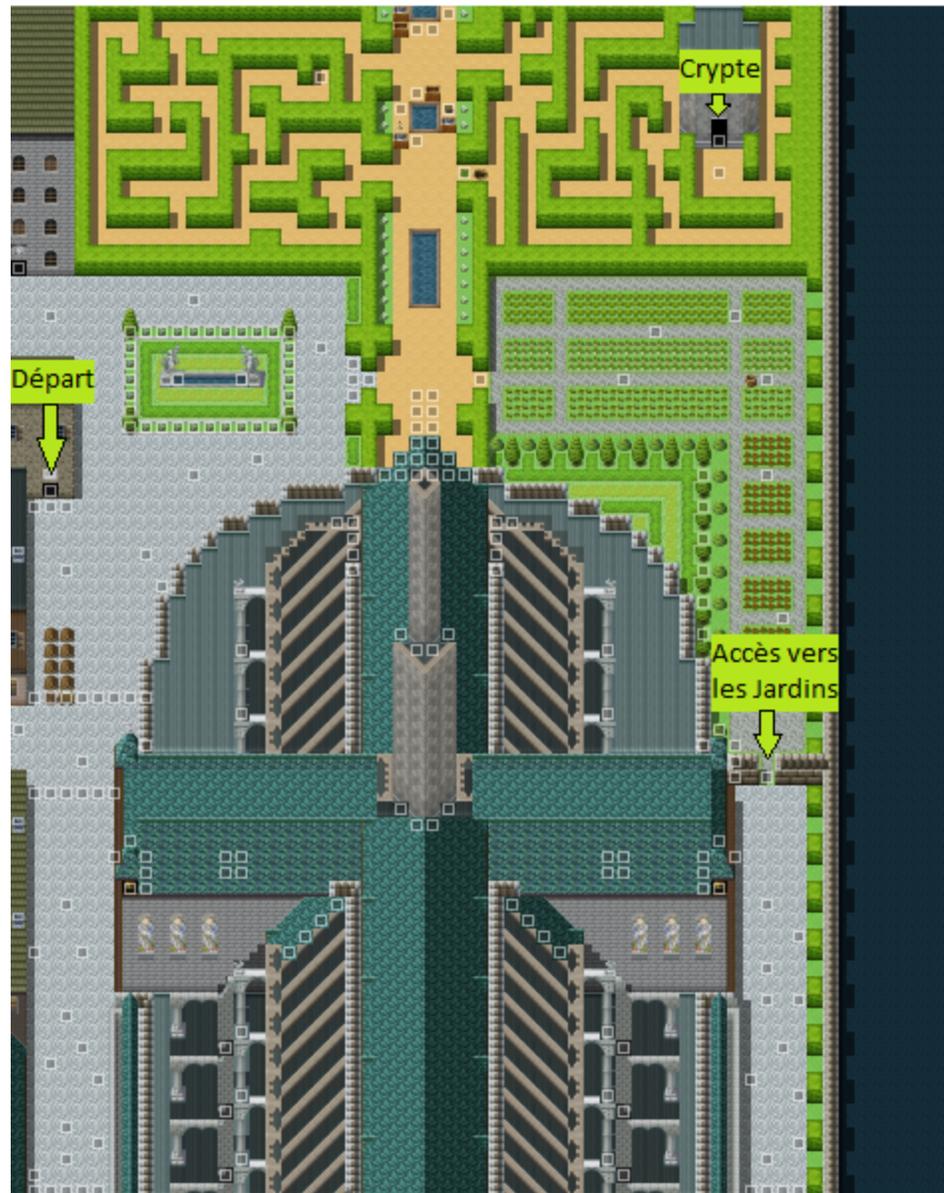
Vous trouverez la carte du niveau ci-dessous :



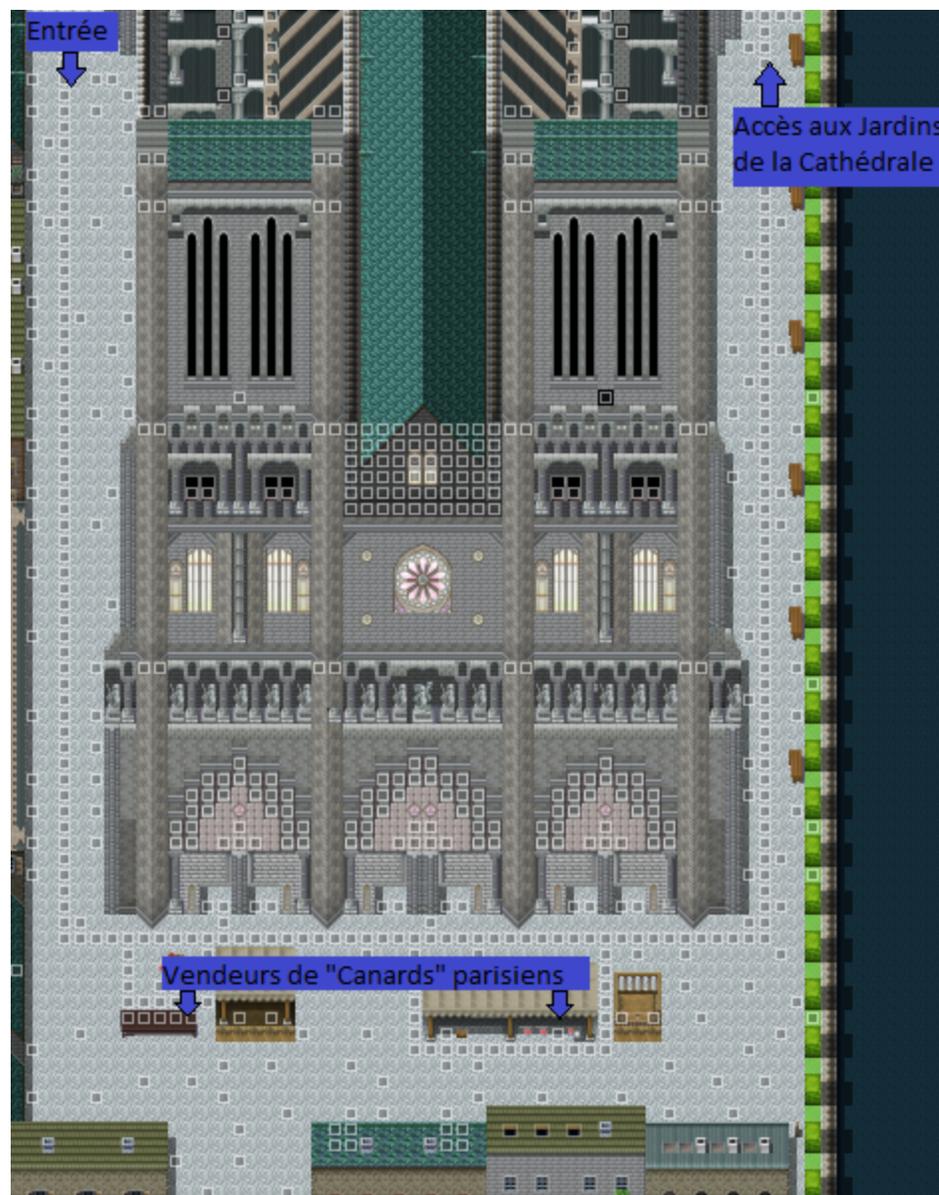
Jardins de la Cathédrale Notre-Dame, Paris (1775) :

Le troisième niveau débute à Paris, en 1775. Le.a joueur.se est téléporté.e à côté de la Cathédrale Notre-Dame. Située sur l'île de la Cité, son parvis était un lieu d'échange, de débat, mais également de commerce. Par exemple, des vendeur.se.s à la criée échangeaient des sortes de journaux, au contenu fictif, contre quelques francs. Le.a joueur.se va pouvoir récupérer l'un de ces documents, un "**Canard parisien**".

Vous trouverez les cartes du niveau ci-dessous:



Parvis de la Cathédrale Notre-Dame, Paris (1775) :



Note : Ces cartes ne sont pas des reconstitutions exactes. Des libertés ont été prises pour fluidifier le gameplay, notamment sur l'emplacement du Forum romain, du Tabularium, du Capitole* et des Jardins de la Cathédrale Notre-Dame.

** En effet, le Tabularium est censé se situer en bas du Mont Capitoie, qui surplombe normalement le Forum.*

!! Fin des spoilers !

Place au débat !

Lorsque les 20 à 30 minutes données aux joueur.se.s pour terminer le jeu sont écoulées, débiter un échange avec les participant.e.s.

Poser la question suivante :

“Quels sont les différents documents que vous avez récupérés pendant votre aventure ?”

Réponses attendues :

- Le manuscrit de l’Anecdota et le livre “Les Guerres de Justinien” (écrits par Procope de Césarée)
- Des pasquinades (rédigées par Pierre l’Arétin)
- Un “Canard” parisien (acheté sur le Parvis de Notre-Dame)

Demander ensuite aux participant.e.s de choisir **un de ces documents**, que nous allons comparer avec son équivalent contemporain :

A. “L’Anecdota” / “Les Guerres de Justinien” – Rome, vers 550 :

D’abord, nous allons introduire rapidement l’auteur pour situer ses oeuvres dans leur contexte.

Procopé de Césarée était un écrivain et un historien, qui a vécu à la fin de l’Empire Romain. Il était le secrétaire officiel du Général Bélisaire, qu’il a suivi pendant toutes ses campagnes militaires. Il est, de nos jours, la principale source d’informations concernant le règne de l’Empereur Justinien, qui gouvernait l’Empire Romain entre 527 et 565.

L’Anecdota, aussi appelé “L’Histoire Secrète” est un livre qui a été publié après la mort de Procopé. Il s’appuie sur les faits cités dans “Les Guerres de Justinien”, mais ils sont romancés et interprétés de façon à nuire à la réputation de l’Empereur Justinien.

Il s'oppose au livre officiel, publié de son vivant, "Les Guerres de Justinien", où il présente Justinien comme un Empereur responsable, diplomate et réfléchi, en s'appuyant sur des faits vérifiables.

Ainsi, il y a des liens entre les deux œuvres de Procope de Césarée. **Elles ne se contredisent pas**, mais les événements présentés dans L'Anecdota sont avant tout des **interprétations**, on ne peut donc pas les considérer comme des faits historiques.

Pourtant, nous savons qu'il est très facile de les considérer comme tels, puisqu'ils sont présentés comme des secrets qui auraient mis leur auteur en danger s'ils avaient été publiés quand il était vivant.

On pose les questions suivantes aux participants :

"A votre avis, quel est l'équivalent de "L'Histoire Secrète" à notre époque ?"

"Par exemple, si un article affirme que l'homme n'est jamais allé sur la Lune, que la Terre est plate ou que les Illuminati dirigent le monde, comment appelle t-on ce genre de théories ?"

Réponse(s) attendue(s) : Les théories du complot, les thèses complotistes..

Demander aux participant.e.s s'ielles comprennent ce qu'est une théorie du complot. Si certain.e.s ont des doutes, donner des exemples pour illustrer cette notion :

- Ce sont des raisonnements véridiques seulement en apparence. Ils se basent sur des interprétations et ne sont vrais que si on accepte d'y croire.
- Par exemple, si quelqu'un croit que les Illuminati dirigent le monde, il verra des preuves de leur existence partout.
- On ne compte plus les chaînes YouTube remplies de vidéos apportant des gages de l'existence de ce complot, et affirmant que les Illuminati ne veulent surtout pas être découverts.
- Ainsi, ceux qui publient ces vidéos jouent sur le côté "secret" et "sensationnel" de telles révélations pour attirer l'attention des internautes, et diffuser de fausses informations.

On peut aussi parler des sites de "ré-information". Ils se présentent comme des sites d'information fiables qui prétendent montrer la vérité aux gens sur ce qu'il se passe dans le monde.

Ils publient des faits interprétés, sortis de leur contexte, tournés pour correspondre à certaines opinions politiques. Ces informations ne sont pas nécessairement fausses, mais elles sont utilisées pour transmettre une certaine façon de penser, une certaine idéologie.

Ainsi, nous vous déconseillons de consulter ces sites, sans vérifier systématiquement

les faits qu'ils présentent, et sans prendre du recul par rapport aux opinions politiques des auteurs qu'ils publient.

On pose la question suivante aux participants :

“A votre avis, comment fait-on pour vérifier qu'une information est vraie, et s'appuie sur des faits plutôt que sur des interprétations ?”

Réponses attendues : vérifier les sources de l'article, recouper plusieurs sources d'informations, vérifier que le site ou la page qui publie cet article est fiable...

Conclusion sur l'Anecdote :

Enfin, si un article nous présente un contenu “sensationnel”, comme des révélations sur des informations gardées secrètes, nous vous suggérons de prendre du recul par rapport aux données qu'il présente.

Ce n'est pas parce qu'un article ou un post se présente comme vrai qu'il faut le croire. Il peut présenter des faits qui semblent vrais, mais sont sortis de leur contexte, tournés pour renforcer certaines opinions...

On peut par exemple **le lire une première fois**, pour analyser son contenu. Ensuite, on peut **vérifier les sources de l'auteur**, recouper l'article avec d'autres publications ou simplement **utiliser un site de Fact-Checking** pour vérifier sa fiabilité rapidement.

Encourager les participant.e.s à avoir **plusieurs sources d'information**, que ce soit sur Internet ou dans les médias classiques (par exemple, ils peuvent combiner des sites de journaux, comme Le Monde, Le Figaro, Libération ou L'Obs avec des sites factuels, comme celui de l'AFP).

Pour comprendre le monde qui nous entoure, la pluralité des sources est importante, car elle permet d'avoir différents regards sur les faits qui surviennent à travers le monde.

B. Les pasquinades – Rome, 1522 :

On pose la question aux participants :

“Qu'est-ce qu'une pasquinade ?”

Réponse attendue : C'est un document, qui pouvait être écrit par n'importe quel citoyen romain, que l'on avait collé sur le socle de la Statue de Pasquino.

On apporte ensuite quelques éléments de réponse supplémentaires :

Ces documents pouvaient être simplement informatifs, par exemple annoncer un

débat, ou viser des personnalités publiques, comme les pasquinades rédigées par Pierre l'Arétin.

On pose la question :

“A votre avis, sur quel site Internet peut-on poster des publications sur une sorte de mur ?”

Réponse(s) attendue(s) : Facebook, Twitter

On apporte quelques éléments de réponses :

Les pasquinades ressemblent donc aux publications sur Facebook / aux posts sur Twitter.

Maintenant, imaginez que vous êtes en train de naviguer sur un réseau social.

Vous voyez une publication qui annonce que *“François Hollande est nommé à la direction de l'usine Flanby d'Amiens”*.

On pose la question :

“Est-ce que vous croyez cette publication ?”

Si oui, on leur explique que c'est un **article à but humoristique**, jouant sur le surnom donné à François Hollande pendant son mandat.

Si les participant.e.s répondent “Non”, on peut alors leur demander pourquoi.

On explique ensuite la notion de fausse information “parodique” :

C'est une publication qui est mise en ligne **avant tout pour faire rire ses lecteurs**, qui peut avoir toutes les caractéristiques d'une fausse information. Elle n'a souvent aucune source, ne relève d'aucun fait vérifiable ou ne peut pas être recoupée avec d'autres articles.

Conclusion sur les “pasquinades” :

Cependant, **les sites parodiques ne prétendent pas publier des informations fiables** ! Ils jouent sur les codes, sur les méthodes utilisées par les sites d'information pour accrocher des lecteurs potentiels.

Ainsi, des sites comme LeGorafi.fr publient chaque jour des articles, disposent d'une véritable rédaction et choisissent le contenu qu'ils publient en fonction de l'actualité, comme de véritables journaux. **Leurs publications ne sont ni vraies, ni vérifiables, et n'ont qu'un but humoristique.**

Il est intéressant de visiter l'onglet “A propos” de la plupart de ces sites, où ils

précisent que les informations qui sont publiées ne sont absolument pas véridiques.

Si une publication vous semble trop sensationnelle, ou trop amusante pour être vraie, n'hésitez pas à vérifier sa fiabilité **à l'aide d'un site de Fact-Checking !**

C. Les “Canards” parisiens, Paris, vers 1575 :

On pose la question :

“Où est-ce que vous avez pu acheter un ‘Canard’ parisien ?”

Réponse(s) attendue(s) : dans la rue, sur le Parvis de Notre-Dame...

On apporte quelques éléments de réponse :

Au 18ème siècle, les gens s'informaient surtout **dans les cafés, dans les rues**. Les informations circulaient par le **bouche à oreille**, et par l'intermédiaire de **colporteurs**, des marchands ambulants.

Les “**Canards**” parisiens étaient des sortes de fausses informations, **fictives en majorité**, qui s'échangeaient sous forme de brochures, vendues sur les places publiques.

A notre époque, l'information circule en permanence sur Internet. On ne parle plus de brochures, mais de posts sur Twitter ou sur Facebook.

Rappeler aux participant.e.s que nous avons du dépenser de l'argent pour acheter un “**Canard**”.

On pose la question :

“Est-ce qu'on doit encore payer pour s'informer à notre époque ?”

Réponse attendue : On peut s'abonner à des journaux, des médias, mais on n'est pas obligé de payer pour s'informer sur Internet. Beaucoup de sites d'information ont des comptes sur les réseaux sociaux, où ils publient des actualités chaque jour.

On pose la question suivante :

“Comment font les sites d'informations gratuits pour gagner de l'argent ?”

Réponses attendues : par des abonnements, ou par des revenus publicitaires...

On apporte quelques éléments de réponse supplémentaires :

Quand on visite un site, les publicités que l'on voit génèrent des **revenus publicitaires**

qui sont payés à ceux qui le gèrent. Ainsi, si je lis un article sur le site d'un journal, ma présence génère un bénéfice.

On pose la question suivante :

“A votre avis, pourquoi certains sites donnent-ils des titres accrocheurs à certains de leurs articles, comme par exemple ‘10 bonnes raisons de manger cet aliment chaque jour, la 8ème va vous étonner ! ‘ ?”

Réponse attendue : pour attirer les “clics” des internautes.

Conclusion sur les “Canards parisiens” :

Quand je clique sur une publication, ou que je consulte une page conçue pour attirer mon attention, **ma présence génère un bénéfice**. Ce n'est pas ‘mauvais’ car ce bénéfice permet, par exemple, à la rédaction d'un site d'information de financer de nouveaux articles, de rémunérer ses salariés.

Cependant, on observe un phénomène similaire pour des publications peu fiables, voire fausses, qui utilisent l'argent généré par leur site à des fins moins louables.

Ainsi, lorsque nous **partageons une publication sur les réseaux sociaux sans vérifier sa fiabilité** au préalable, nous contribuons à **augmenter sa visibilité**, et nous **finançons indirectement ses auteurs**.

Heureusement, en sélectionnant nous-mêmes les sites sur lesquels nous nous informons, nous décidons qui seront les bénéficiaires des revenus publicitaires générés.

6

Quels outils utiliser pour vérifier une information ?

Après avoir conclu l'approfondissement historique de l'un des niveaux du jeu, proposer aux participant.e.s quelques outils utiles pour s'informer sur Internet.

Pour vérifier la fiabilité d'un site, du contenu d'un article :

Les sites de Fact-Checking permettent de vérifier si un site est connu pour diffuser des fausses informations, ou si le contenu d'un article n'est pas répertorié comme fiable, **en collant simplement l'URL d'une page web dans leur moteur de recherche**.

Conseiller ces sites aux participant.e.s :

- Le Décodex (du journal Le Monde)

- FotoForensics (pour retrouver la source d'une photo trouvée sur Internet)
- Youtube Data Viewer (pour retrouver la source d'une vidéo publiée sur YouTube)

Préciser également qu'une fiche activité dédiée à l'utilisation de ces outils est disponible sur le site des Voyageurs du Numérique.

7 Bilan d'activité

Selon les époques, on retrouve **différentes traces de fausses informations**. Souvent créées dans un but **politique, financier** ou **parodique**, elles étaient étroitement liées à la façon dont les gens s'informaient.

Ainsi, elles ont évolué avec le temps, jusqu'à devenir ce que nous appelons aujourd'hui des "Fake News". S'il était difficile de discerner le vrai du faux dans le passé, nous disposons aujourd'hui d'**outils efficaces** pour vérifier si une information est fiable.

Que ce soient les sites de Fact-Checking, les outils permettant de repérer les canulars dans nos mails ou les extensions surlignant les informations douteuses quand nous naviguons sur Internet, nous avons toutes les clés en main pour comprendre le monde qui nous entoure.

Toutefois, si ces outils sont performants, nous n'en sommes pas moins dispensés d'**aiguiser notre esprit critique** en nous informant auprès de sources multiples.