

## Apprenez la manipulation médiatique en la pratiquant dans Headliner : Novinews

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Anglais A2 - B1
Objectifs d'apprentissage	Comprendre comment et pourquoi la manipulation des médias peut se produire en expérimentant la vie d'un rédacteur en chef
Matières	Anglais langue étrangère, littérature/écriture, éducation aux médias, psychologie, sciences sociales, sciences politiques.
Âge recommandé	Tous les âges
Matériel nécessaire	Jeu : Headliner: Novinews (Windows, Linux, MacOs)
Durée de la séquence	60 minutes, renouvelable
Activité individuelle ou collective	Activité collective
Compétences développées	Pensée critique, résolution de problème
Fourchette de prix du jeu	<20 €
Activités de prolongement / différenciation	Étendez le jeu et son scénario sur plusieurs séances de cours

Jeux similaires utilisables avec la séquence	Suzerain, Emily is Away, Not for Broadcast
Conseils pour une séquence plus courte	<p>Pour raccourcir cette séquence, passez vous-même par les premières étapes de la création du personnage et attendez avant de cliquer sur le bouton "Commencer". Concentrez-vous sur l'aspect sélection d'articles du jeu et essayez de passer les phases de promenade en ville un peu plus rapidement. Vous pouvez jouer au jeu à l'avance et résumer le contenu des dialogues. Passez-les et expliquez-les à vos élèves lorsqu'il y a un choix de réponse à faire. Essayez de faire 2 phases de sélection d'articles. Cela devrait vous prendre 15 à 20 minutes. Demandez aux élèves de débattre des raisons pour lesquelles vous devez accepter ou rejeter un article. Passez ensuite à la phase de débriefing et d'analyse de cette séquence.</p>
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	<p>Le jeu est uniquement disponible en anglais et en français. Pour les autres langues, expliquez aux élèves le contenu des dialogues et le sens des réponses. Vous pouvez préparer une traduction des articles à l'avance et les lire aux élèves lorsqu'ils apparaissent dans le jeu.</p>



## Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

Dans cette séquence pédagogique, vous allez jouer au jeu Headliner : Novinews devant votre classe tout en incitant vos élèves à donner leur avis sur les étapes à suivre pour entrer dans l'intrigue.

Le jeu se déroule dans un futur dystopique qui sert de tampon entre le jeu et la réalité. Vous incarnez un rédacteur en chef d'un journal national grand public qui décide des articles qui seront publiés. Vous vivez votre vie, vous vous promenez dans la ville et parlez aux gens, remarquant l'impact des informations que vous publiez sur leur vie. Le jeu vise à aider les joueurs à comprendre comment et pourquoi les médias peuvent être manipulés et à remettre en question leurs propres préjugés. Il ne pointe pas du doigt les « méchants journalistes ». Il pose également des dilemmes moraux au joueur, en lui faisant réfléchir à ce qu'il peut être prêt à faire pour atteindre son objectifs. Les principaux thèmes politiques abordés dans le jeu sont la mondialisation et le nationalisme, la santé, les drogues et la police.

Les développeurs se sont efforcés de présenter les deux côtés de chaque question de la manière la plus juste et la plus précise possible, sans chercher à imposer un quelconque programme politique. Ils ont utilisé le support du jeu comme c'est le seul support où l'on peut assister aux conséquences narratives d'une action et se demander : « Qu'ai-je fait ? ». Ils voulaient que les joueurs s'arrêtent et prennent le temps de réfléchir à leurs actions.

- **Étape 1 : Présentation du concept du jeu (5 minutes)**

Lancez le jeu et laissez le menu principal pendant que vous expliquez aux élèves le concept du jeu : vous pouvez le faire en lisant le texte d'introduction au-dessus de cette section.



- **Étape 2 : Animer la session de jeu (30 minutes)**

Vous passerez d'abord par une courte séquence d'introduction, où vous devrez marcher vers la gauche et interagir avec l'environnement en cliquant dessus. Suivez les instructions du jeu jusqu'à ce que vous arriviez à la création de votre personnage. Ne passez pas trop de temps sur cet écran. Vous pouvez vous contenter des informations de base.

Ensuite, vous commencez le jeu dans le bureau de votre patron. Vous devez ensuite effectuer votre premier travail de sélection des articles. Le jeu vous enseigne les mécanismes, suivez-les.

Lisez chaque article avec votre classe et demandez aux élèves si vous devez l'accepter ou non. Ne débattiez pas tout de suite des implications. Vous pourrez prendre le temps de constater l'impact de vos décisions plus tard dans le jeu.

La séquence suivante est une promenade dans la ville, où vous allez rencontrer les principaux personnages de l'histoire.

La dernière partie de ce court tutoriel consiste à aller vers la droite dans la ville pour atteindre l'appartement du personnage principal.

Le jeu est organisé selon une structure journalière. Chaque jour, votre travail consiste à sélectionner les articles à publier, puis vous interagissez avec les personnages dans les rues et vous terminez la journée dans votre appartement.

Lorsque les choix de dialogue sont présentés, demandez à vos élèves ce qu'ils doivent choisir.

Demandez-leur de remarquer les tags sur les bâtiments et les références aux articles que vous avez sélectionnés dans les dialogues des personnages.

Vous pouvez demander à certains élèves de mettre en scène les dialogues au lieu de les lire eux-mêmes.

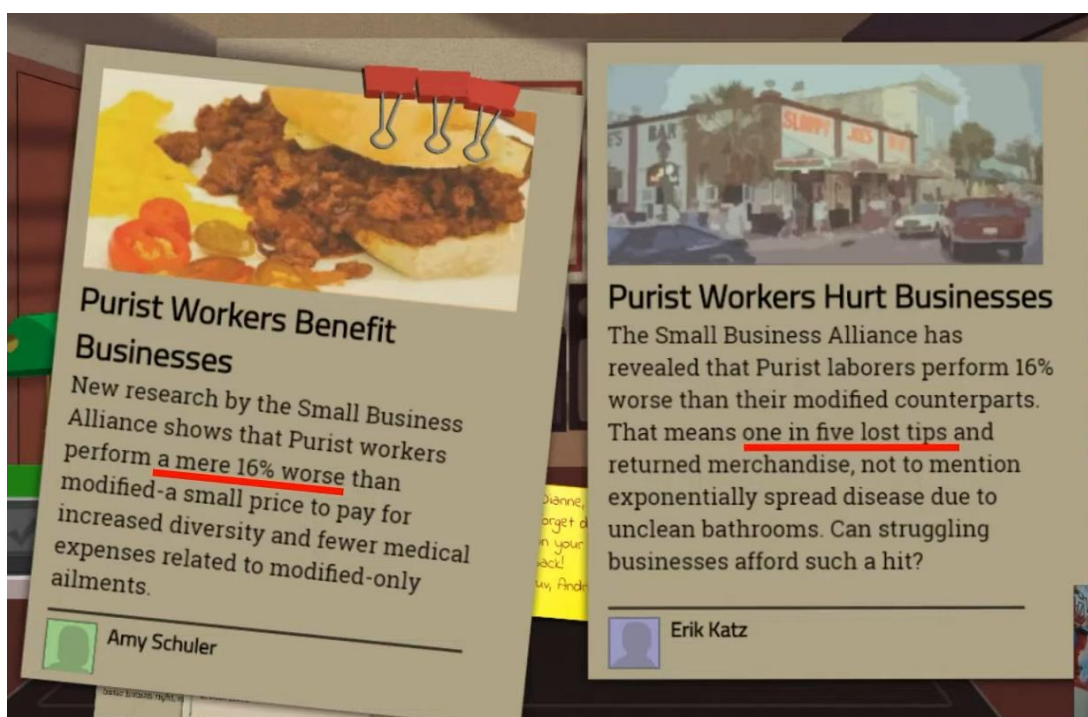


- **Étape 3 : Conclusion et analyse (25 minutes)**

**Demandez à vos élèves s'ils ont remarqué des techniques de manipulation qui ont eu lieu pendant le jeu.**

Voici une série d'exemples et d'images en jeu qui les illustrent.

- **Manipulation des statistiques :**

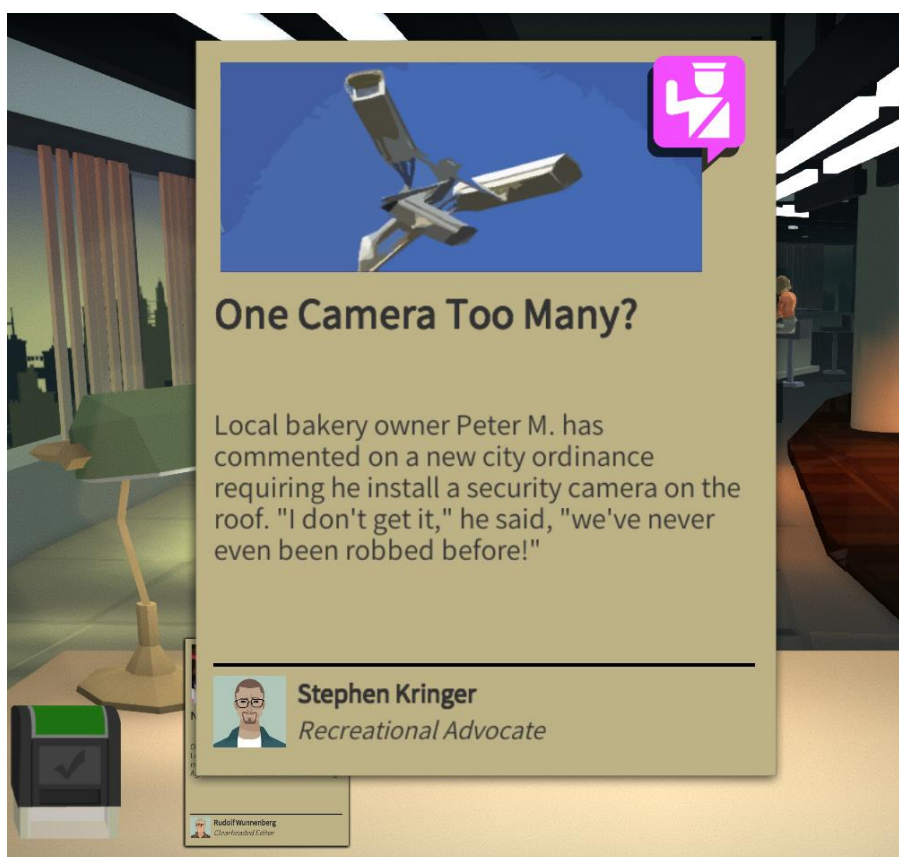


Capture d'écran en jeu : deux façons de raconter la même histoire

Utiliser des données pour prouver un point qui n'est pas réellement prouvé par les données utilisées : comparez 2 articles qui citent la même étude ou le même chiffre mais en tirent des conclusions différentes. Un article affirme que ce chiffre est faible, l'autre qu'il est élevé. L'un utilise un pourcentage, l'autre une fraction.

Utilisez-le pour conseiller à vos élèves d'analyser les chiffres dans les documents : par exemple, en considérant la taille de l'échantillon d'une étude ou d'un sondage, ou en déterminant si la source est pertinente ou non.





- **Pertinence :**



Capture d'écran en jeu : un exemple de problème de pertinence

Ce point n'est pas exactement une manipulation mais fait partie du problème. Il s'agit du cas où un non-expert écrit et analyse des faits et des données sur un sujet qu'il ne maîtrise pas.

- **Profilage :**

 <p><b>Man Shot on Capitol Square</b></p> <p>Young man was killed late last night on Capitol Square, marking worrying trend in gun violence. Numerous witnesses reported the assailant as "<u>foreign-looking.</u>"</p> <hr/> <p> <b>Rudolf Wunnenberg</b> Clearheaded Editor</p>	 <p><b>Young Woman Found Dead in Park</b></p> <p>Last night, the Police found the body of Sofia K. hidden in the bushes of a nearby park. NoviPD issued no statement, but likely suspect is her boyfriend Hermann P., <u>who is not a Novistan native.</u></p> <hr/> <p> <b>Rudolf Wunnenberg</b> Clearheaded Editor</p>
---	---

Capture d'écran en jeu : un exemple de profilage négatif

Répétition d'articles sur les crimes commis, décrivant l'agresseur comme ayant une apparence étrangère, ou n'étant pas un autochtone. Le fait de ne publier que des articles sur les crimes commis par des étrangers peut façonner l'opinion publique en faisant croire aux gens qu'il y a une surreprésentation des crimes commis par des étrangers.

- **Répétition et mensonges par omission :**

Votre patron vous pousse à publier des articles qui présentent toujours le même point de vue. À force d'être exposé à la même idée, vous commencez à y croire un peu



inconsciemment, même si vous pensez que ce n'est pas le cas. C'est ce qu'on appelle l'effet de simple exposition ou facilité cognitive.

Une vidéo pour illustrer et expliquer la facilité cognitive :

<https://www.youtube.com/watch?v=cebFWOlx848>

- **Stigmatisation :**



Capture d'écran en jeu : un exemple de stigmatisation

Lorsqu'un événement tragique se produit, nous pouvons ressentir le besoin de rejeter la faute sur quelque chose. Rien n'étant plus effrayant que l'inconnu, nous sommes enclins à tirer des conclusions hâtives, même sans disposer d'informations complètes.

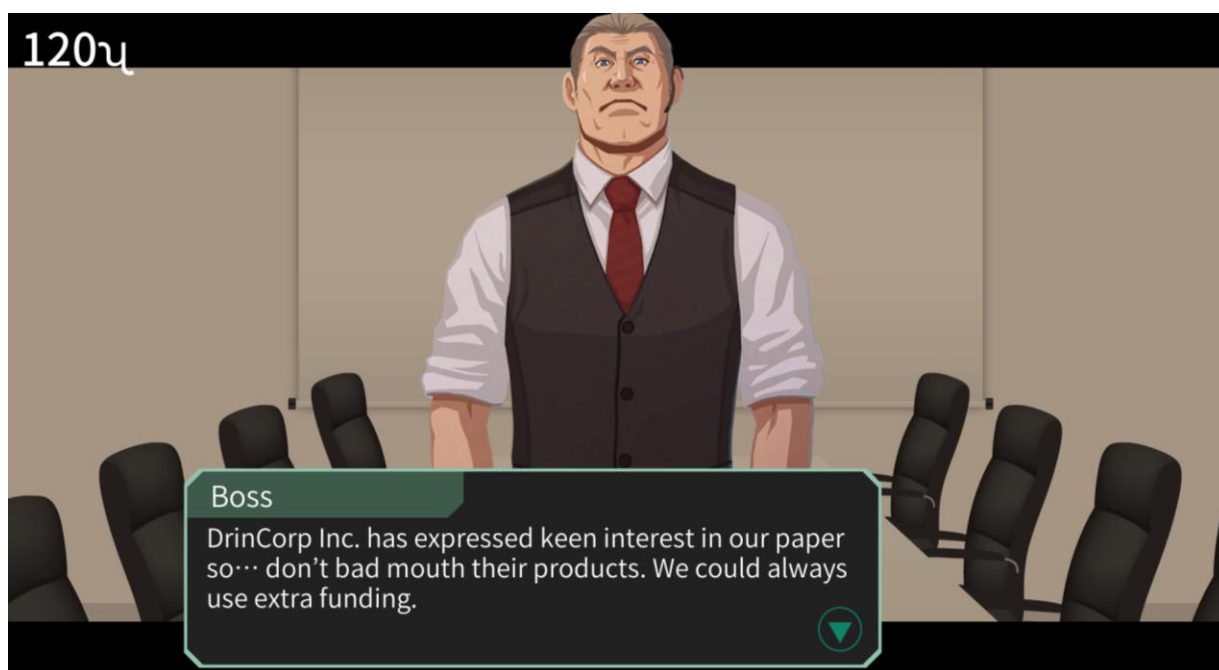


Dans le jeu, vous êtes poussé à choisir un coupable. Il est également possible de ne rien publier, c'est une possibilité secrète !

- **Conditionnement, regroupement ou agendas cachés :**

Vous essayez de diffuser une histoire mais vous l'intégrez dans un message caché. Par exemple, un article sur le coronavirus intitulé "Coronavirus chinois", qui rend la Chine responsable de la pandémie.

- **Pression gouvernementale ou financière :**



Capture d'écran en jeu : exemple d'influence financière

Il s'agit de politiciens qui qualifient vos articles de fake news ou de problèmes financiers pour vous pousser à obtenir des financements supplémentaires. Les ajouts



sur les articles en ligne ne paient plus les factures, de sorte que le besoin de recourir au clickbait, ou pièges à clics, augmente.

Vous pouvez illustrer et développer ce point en utilisant cette vidéo :

[https://www.youtube.com/watch?v=rE3j\\_RHkqJc](https://www.youtube.com/watch?v=rE3j_RHkqJc)



## Bibliographie :

Obtenir le jeu

[https://store.steampowered.com/app/918820/Headliner\\_NoviNews/](https://store.steampowered.com/app/918820/Headliner_NoviNews/)

Toutes les captures d'écran utilisées dans cette séquence sont extraites de Headliner : Novinews, **Unbound creation** (2018).

[Veritasium]. (2016, July 21). 'The illusion of truth' [Video File]. Retrieved from <https://www.youtube.com/watch?v=cebFWOlx848>

Flynn, D. (2019, September 17). You Can't Have it Both Ways – Headliner: NoviNews Review. gamingtrend.com Retrieved from <https://gamingtrend.com/feature/reviews/you-cant-have-it-both-ways-headliner-novinews-review/>.

[GDC]. (2020, June 4). 'Stop & Think: Teaching Players About Media Manipulation in Headliner' [Video File]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=Vf\\_bezxknxU](https://www.youtube.com/watch?v=Vf_bezxknxU)

[CGP Grey]. (2015, March 10). 'This Video Will Make You Angry' [Video File]. Retrieved from [https://www.youtube.com/watch?v=rE3j\\_RHkqJc](https://www.youtube.com/watch?v=rE3j_RHkqJc)

