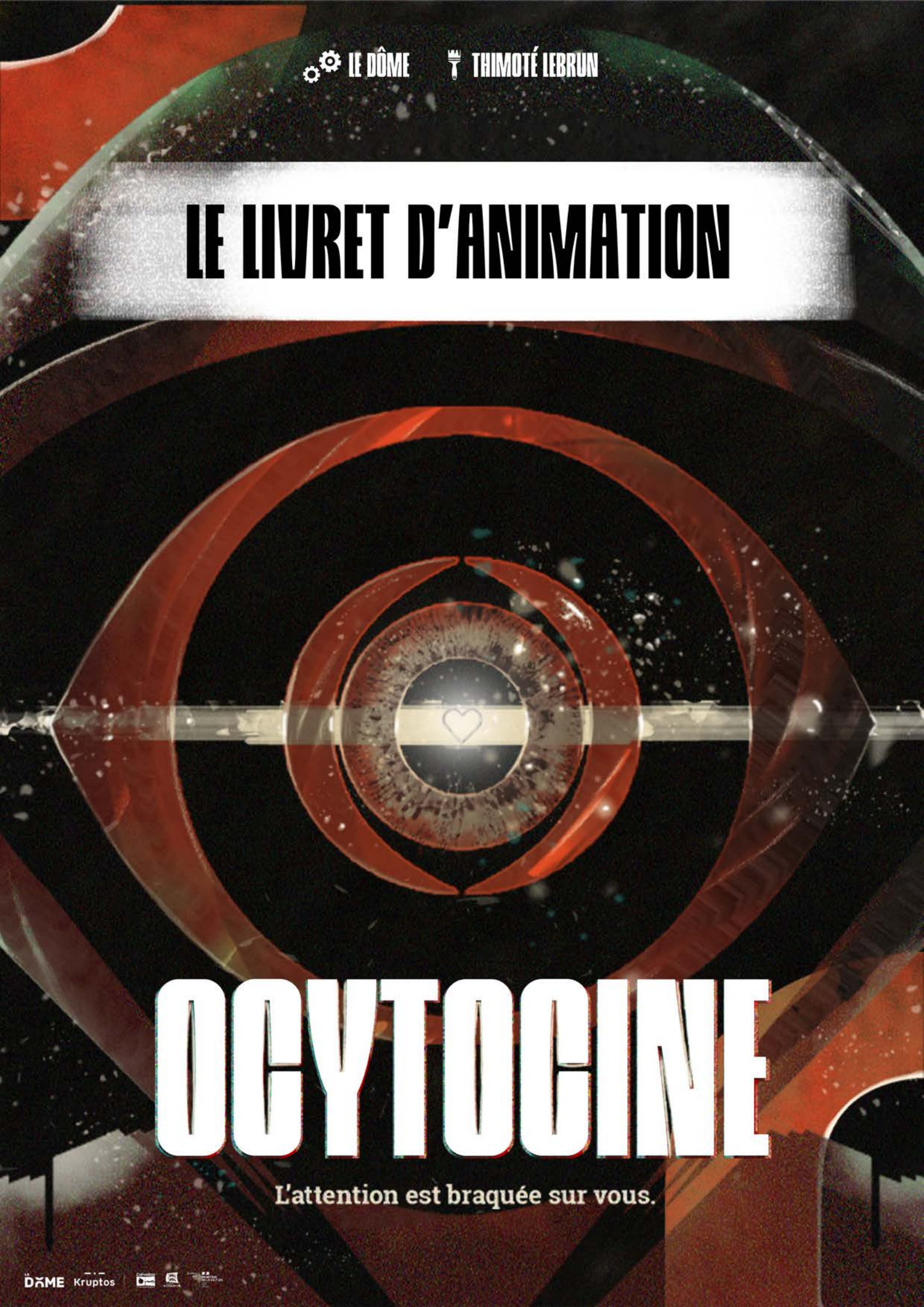
LE DÔME THIMOTÉ LEBRUN

LE LIVRET D'ANIMATION



OCYTOCINE

L'attention est braquée sur vous.

LE DÔME Kruptos

01 LE PROJET



UNE CO-PRODUCTION

Le jeu Ocytocine est le fruit d'une collaboration entre l'association **Kruptos et Le Dôme** - Centre de Sciences de Caen Normandie.

Kruptos est entré en résidence au Dôme en septembre 2021 avec le soutien du **Département du Calvados** et le **Ministère de la Culture** afin de développer avec les publics un jeu de société sur l'esprit critique et l'éducation aux médias : Ocytocine.

Durant cette résidence, **24 sessions de test** et de prototypage ont eu lieu avec un total de 396 participant·e·s. En plus du jeu, la méthode de game design a été documentée et restituée sous la forme de webinaires et d'infographies disponibles gratuitement sur la plateforme Echosciences.

Aujourd'hui, l'aventure se poursuit au Dôme avec Ocytocine, **le jeu sur l'infodémie gratuit et open-source**, qui vise à outiller tou·te·s les médiateur·ice·s qui souhaitent aborder l'esprit critique.

Ce travail de diffusion est rendu possible par le soutien de la **Région Normandie** offert au Dôme dans le cadre de la diffusion de la culture scientifique et technique en région.

LA RECHERCHE

Afin de mesurer l'impact du jeu sur l'esprit critique, Le Dôme collabore avec le **Laboratoire de Psychologie de Caen Normandie (LPCN)** sur la mise en place d'un protocole visant à **mesurer l'impact du jeu sur l'esprit critique** des joueur·se·s.

Les tests ont démarré en février 2023 à l'occasion des **ateliers "Jouer avec l'infodémie"** organisé dans le cadre de la programmation régulière du Dôme.

Les participant·e·s sont divisés en deux groupes : pendant que le groupe expérimental joue à Ocytocine, le groupe contrôle joue à un autre jeu avec des mécanismes similaires mais qui ne vise pas à développer l'esprit critique.

Le protocole se déroulera pendant un an, puis les données seront traitées jusqu'à la publication des résultats dans des délais encore inconnus à ce jour.

UNE COMMUNAUTÉ

À partir du moment où vous avez fabriqué un exemplaire ou animé une session de jeu Ocytocine, vous avez contribué à la création ou à la diffusion du jeu auprès des publics.

Vous faites partie de la "**Brigade anti-fake news**", une communauté susceptible d'être plus active sur les réseaux sociaux, mais aussi d'alimenter le contenu du jeu en produisant des nouvelles cartes sur des nouveaux sujets !

À ce titre, vous pouvez revendiquer votre appartenance à la communauté en réclamant votre **open-badge**.



Flashez pour obtenir votre badge !

02 RESSOURCES



KIT OCYTOCINE

Ocytocine est un projet **open-source** : l'accès et l'utilisation du jeu et de ses ressources annexes sont libres et gratuites. Pour y avoir accès, vous pouvez demander l'accès au Kit Ocytocine sur **ledome.info**.

Il comprend :

- **Les plans de découpes**, les fichiers d'impression ainsi qu'une notice de fabrication.

- **Des trames d'animations** pour animer une partie de jeu et aborder l'esprit critique avec vos publics.

WEBINAIRES

Quelles sont les différentes étapes dans la conception de jeu ? Quelles compétences mobiliser ? Comment rendre un jeu accessible ?

Pour répondre à toutes ces questions, l'association "Kruptos" a animé, en association avec Le Dôme et l'**Amcsti**, un webinaire en 4 sessions à destination des professionnel·le·s de la médiation scientifique et culturelle pour **s'initier au game design appliqué à l'esprit critique**.

#1 | Déconstruire le jeu : qu'est-ce que le jeu ? Comment jouer avec l'esprit critique ?

#2 | Construire le jeu : panorama d'approches de game design appliqué à l'esprit critique

#3 | Co-construire le jeu : le game design participatif qui s'appuie sur l'expérience des publics

#4 | Déconstruire le jeu : gérer la difficulté et l'équilibrage

Les rediffusions de ces webinaires sont disponibles sur Echosciences, avec une série d'infographies qui synthétisent en quelques pages les informations importantes à retenir.

Flashez pour accéder aux restitutions des webinaires !

CRÉER DES CARTES

Si vos thématiques ne sont pas incluses dans le jeu mais que vous souhaitez les intégrer, **il est possible de créer vos propres cartes !**

Pour ce faire, plusieurs options :

- **Utiliser la trame d'animation "Co-créer des cartes"** pour les écrire avec vos publics. Cet exercice permet de travailler la recherche d'information, le fact-checking et les questions d'éditorialisation.

- **Travailler avec vos partenaires qui possèdent une expertise** sur le sujet en question. Des modèles de documents inclus dans le kit proposent une méthodologie pour transformer du contenu en cartes.

- **Transformer directement du contenu théorique et des témoignages** issus de conférences, de livrets, de guides ou d'articles en cartes.

Si vous travaillez sur un nouveau scénario de cartes, vous pouvez contacter le Dôme à l'adresse bonjour@ledome.info. Nous pouvons vous accompagner, mettre en page les cartes crées et les inclure dans le Kit Ocytocine afin de **partager ce nouveau contenu à l'ensemble des membres de la communauté** du jeu !

03 JOUER À OCYTOCINE

30' - 50' | 3 - 15 | + 12 ANS

MATÉRIEL DU JEU

A - Une boîte de jeu
B - 5 paravents "Ocytocine"
C - 20 jetons de 5 couleurs différentes
D - 92 cartes "info" recto / verso
E - 5 cartes rôle secret*

En plus du matériel de jeu, la boîte ou le kit contiennent ce livret d'animation, une fiche volante contenant une synthèse des règles du jeu ainsi qu'une fiche open-badge "J'ai joué à Ocytocine".

Si un élément du jeu venait à vous manquer, servez-vous **du kit Ocytocine** sur le site du Dôme pour retrouver les fichiers d'impressions et de découpe du jeu. **Une alternative "print & play"** sans paravent ni jeton 3D est également proposée si vous ne pouvez pas bénéficier des services d'un Fab Lab.

E Les cartes "rôle secret" consiste à imprimer recto verso une carte pour chaque couleur de jeton en deux exemplaires. Sur un de ces exemplaires, une des faces est imprimée avec un logo "Kruptos" fourni dans le kit.

A



B



C



D



D

INSTALLATION

1. Installez autant de paravents que de joueur·se·s ou de groupe de joueur·se·s (3 maximum par paravent). Essayez de les espacer au maximum de façon à ce que tout le monde puisse cacher ses cartes des regards indiscrets.

2. Préparez les tas de cartes pour la première partie. Si vous souhaitez être guidé, suivez les recommandations de la page "cartes recommandées".

3. Attribuez les jetons de façon à ce que chaque paravent ait sa propre couleur. Il faut un jeton par paravent adverse.

4. S'il ne s'agît PAS d'une partie tutoriel, attribuez discrètement à l'un des paravents le rôle de Kruptos à l'aide d'une carte ou d'un jeton avec un œil.

BUT DU JEU

Bienvenue sur Ocytocine, le réseau social nouvelle génération ! Terminé, le temps où tout le monde pouvait raconter n'importe quoi. Ici, il n'y a aucun moyen de rédiger soit même son contenu. à la place, nous proposons des contenus glanés à droite à gauche sur le net, et vous choisissez de les partager, ou de les refiler à la concurrence !

Vous êtes influenceur·se·s, et vous n'avez qu'une hâte : devenir rapidement la personne la plus influente de ce nouveau réseau social.

Pour remporter cette course à l'influence, vous devez être la personne ayant généré le plus de points d'interactions à la fin de la partie !

SYSTÈME DE POINTS

Pour remporter des points dans Ocytocine, il faut publier des cartes (D) sur son paravent (B), et obtenir des likes symbolisés par des jetons (C) de la part de ses adversaires.

Chaque "like" participe à la viralité de la carte, il faut donc **multiplier le nombre de jetons par la valeur de la carte** "likée".

Il existe trois catégories de cartes : "Flop" à un point, "Top" à trois points et "Dope" à cinq points.



FLOP

Ne contient pas d'informations. Il s'agît d'une blague ou d'une opinion, cela ne va pas intéresser vos followers...

TOP

Il y a de l'information, ou une parodie d'information franchement assumée. Cela intéresse les personnes qui vous suivent !

DOPE

Votre info n'est sûrement pas très exacte ou induite de façon trompeuse, mais elle buzz ! Elle risque d'attirer l'attention de Kruptos...

PHASES DE JEU

Le jeu se déroule en quatre phases. L'une d'entre elles ne sera pas jouée pour la première partie.

1. PUBLIER | Les joueur·se·s insèrent leurs cartes dans leur paravent

2. LIKER | Les joueur·se·s distribuent leurs jetons "like" sur les paravents adverses.

3. RETROUVER KRUPTOS | Les joueur·se·s débattent pour retrouver Kruptos (à ignorer lors de la première partie).

4. DÉNOUEMENT DE LA PARTIE | Les joueur·se·s découvrent la face cachée de leurs cartes, comptent leurs points et découvrent le vainqueur.

PHASE 1 : PUBLIER

Au début de la partie, les joueur·se·s démarrent avec trois ou quatre cartes en main. Ils réalisent les actions suivantes :

1. Choisir **une et une seule** carte et l'insérer dans le paravent.

2. Passer toutes les cartes restantes à l'adversaire de droite

3. Récupérer les cartes de l'adversaire de gauche.

On répète cette série d'action jusqu'à ce que les paravents soient remplis avec trois cartes.

Si les joueur·se·s disposaient de quatre cartes, ils recevront une carte alors que leur paravent est déjà plein. Un choix leur est offert :

1. L'utiliser pour **remplacer** une des cartes déjà insérées dans le paravent.

2. **S'en débarrasser** en la jetant au milieu de la table.

Avant de terminer la phase, les joueur·se·s **replient leurs paravents** de façon à dissimuler les points derrière les cartes.

PHASE 2 : LIKER

Les joueur·se·s ont chacun leur paravent rempli avec trois cartes et replié en face d'eux. Ils réalisent les actions suivantes :

1. Passer le paravent à l'adversaire de droite.

2. Insérer **un et un seul jeton** "like" sur l'un des emplacements disponibles à côté de la carte que l'on veut "liker".

3. Récupérer le paravent de l'adversaire de gauche.

On répète cette série d'actions jusqu'à récupérer son propre paravent.

Il y a trois emplacements de jetons pour chacune des cartes. Il peut arriver que l'on récupère un paravent où l'une des cartes n'a plus d'emplacement de jetons disponible. Il est alors impossible de "liker" cette carte !

Une fois que chaque joueur·se a récupéré son paravent "liké" par ses adversaires, la troisième phase peut commencer.

LE RÔLE DE KRUPTOS

Kruptos est une silhouette. Mis à part le fait qu'il soit humain, il n'existe aucune certitude autour de lui. Il n'existe que par le regard des autres, les légendes urbaines, les médias. Certains doutent même de son existence. Mais il est bien réel, et s'il vous attrape en train de proférer des mensonges, c'en est fini de vous.

Outré par l'impunité qui règne sur Ocytocine, il décide de hanter le réseau social pour sanctionner les personnes diffusant des informations trompeuses.

Kruptos est un **rôle secret** introduit dans le jeu à partir de la seconde partie d'Ocytocine. Il est attribué aléatoirement à l'un des paravents par l'animateur·trice à l'aide de cartes "rôles secrets" (E).

Son objectif est d'éradiquer le mensonge.

Le paravent qui incarne Kruptos a le pouvoir d'éliminer ses adversaires de la partie si ses jetons "like" sont insérés sur une carte "Dope" à cinq points.

PHASE 3 : RETROUVER KRUPTOS

Pendant toute la durée de la phase, les joueur·se·s ont le droit de se déplacer et de déplacer les paravents à leur guise, mais **n'ont pas le droit de retourner les cartes ou d'ouvrir les paravents.**

Les joueur·se·s **débattent** pour dénicher Kruptos. Pour ce faire, ils peuvent, entre autre, s'appuyer sur les "like" distribués par les adversaires en les repérant grâce à leurs couleurs.

Au terme du débat, ou lorsque l'animateur·trice estime que le temps est écoulé, **chaque paravent vote pour l'adversaire qu'il pense être Kruptos.** Si plusieurs personnes occupent le même paravent, ils n'ont qu'une seule voix.

L'issue du vote est le suivant :

1. Les joueur·se·s n'ont pas réussi à se mettre d'accord : **Kruptos survit.**

2. Le paravent accusé est Kruptos : **il est éliminé**, et ses "like" perdent leur pouvoir.

3. Le paravent accusé n'est pas Kruptos : **il survit**.

Si Kruptos survit, les "like" qu'il a inséré à côté d'une carte "Dope" à cinq points éliminent le paravent en question. En revanche, ses "like" insérés à côté des autres cartes **fonctionnent comme les autres.**

PHASE 4 : DÉNOUEMENT DE LA PARTIE

Les joueur·se·s qui n'ont pas été éliminés peuvent **ouvrir leur paravent et compter leurs points.**

Le paravent ayant remporté le plus de points remporte la partie.

Rappel : pour compter les points, il faut multiplier la valeur de toutes ses cartes par le nombre de "like" reçus.

En cas d'égalité, il est possible de départager de la façon suivante :

1. Si l'un des paravents à égalité est Kruptos, il remporte la partie.

2. Si aucun d'entre eux n'est Kruptos, la personne ayant partagé le plus de cartes "Dope" à cinq points remporte la partie.

Si aucune de ces conditions n'est remplie, les joueur·se·s restent à égalité.

ORGANISATION D'UNE SESSION DE JEU

Il est recommandé d'enchaîner **au moins deux parties d'Ocytocine** avant de passer à la phase de débrief et d'entamer la phase de médiation sur l'esprit critique.

La principale raison est que l'intégration du rôle secret de Kruptos permet d'aller plus loin dans l'analyse des cartes.

De plus, Ocytocine est un jeu dont la difficulté instaure une courbe de progression entre les parties.

Les parties tutorielles permettent néanmoins d'organiser des sessions sur de formats plus courts d'une demi-heure, ou avec des publics plus jeunes, avec des difficultés de lecture, de langage ou en situation de handicap.

04 FAIRE MÉDIATION

OBJECTIFS DE MÉDIATION

Ocytocine est un jeu qui vise à développer l'esprit critique des joueur·se·s, à travers trois objectifs :

1. Découvrir les biais cognitifs et les autres mécanismes de pensée qui peuvent induire à l'erreur sur les réseaux sociaux.

2. Dédramatiser son rapport à l'information et s'accorder le droit de se tromper, mais surtout de se corriger et changer d'avis.

3. Développer un "thermomètre de confiance" pour ne pas tout analyser, mais plutôt identifier des points d'alerte lorsque l'on consomme une masse d'informations sur un temps limité.

DÉBRIEF

Ocytocine est un jeu qui vise à développer l'esprit critique des joueur·se·s, à travers trois objectifs :

1. LES DEUX SYSTÈMES DE PENSÉE

Nous utilisons deux modes de pensée différents[1] :

1. Un système de pensée heuristique, rapide et intuitif qui ne demande que peu d'énergie et d'efforts. Il est utilisé la majeure partie de notre temps, repose sur l'intuition et les associations d'idées.

Ce système tend à considérer vraies toutes les informations qu'il croise et à tirer des conclusions hâtives. Mais il est aussi essentiel à la créativité et dans certains cas dans des situations de survie.

2. Un système de pensée critique, plus lent et coûteux utilisé pour analyser et résoudre des problèmes complexes.

Sur les réseaux sociaux, nous utilisons majoritairement le premier système de pensée qui nous permet de traiter rapidement la très grande quantité d'informations à laquelle nous sommes exposé·e·s. Cela signifie que **la masse d'information "endort" notre capacité de jugement.**

Pour autant, il n'est ni souhaitable ni possible de parcourir cette masse avec son système de pensée critique : cela demanderait trop d'énergie !

Il n'existe pas de système meilleur que l'autre : **les deux nous sont essentiels.** Plutôt que de lutter contre sa pensée heurisitique, il faut s'entraîner à identifier des points d'alerte pour activer notre pensée critique.

2. S'AUTORISER À SE TROMPER

L'esprit critique n'est pas qu'une affaire de compétence, c'est aussi une attitude. Savoir analyser une information et mobiliser des sources fiables n'est pas suffisant pour naviguer dans la surcharge d'information ambiante.

Il faut savoir reconnaître que l'on ne peut avoir réponse à tout et que **l'on peut se tromper.** C'est d'autant plus important que l'information est la matière première de l'opinion : reconnaître ses erreurs, c'est aussi savoir suspendre son jugement et modifier ses opinions en fonction des éléments en notre possession !

3. AFFINER SON THERMOMÈTRE DE CONFIANCE

Il apparaît clairement que vérifier toutes les informations qui défilent sur les réseaux sociaux est impossible. En revanche, savoir trier instinctivement les contenus disponibles par **degré de confiance** comme dans le jeu peut être une bonne alternative.

1 *Système 1 / Système 2: Les deux vitesses de la pensée, Daniel Kahneman*

05 CARTES RECOMMANDÉES

TUTORIEL

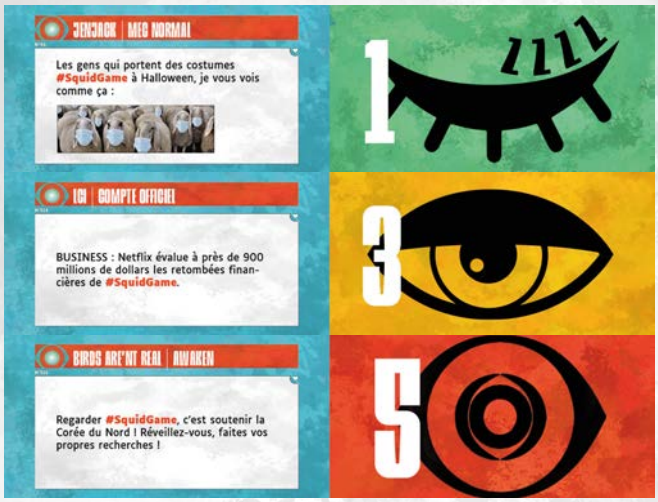
Pour une première partie, il est préférable d'écarter tout sujet polémique et de n'utiliser que les cartes portant sur Squid Game.

Voici une composition recommandée pour une première tutoriel avec cinq paravents :

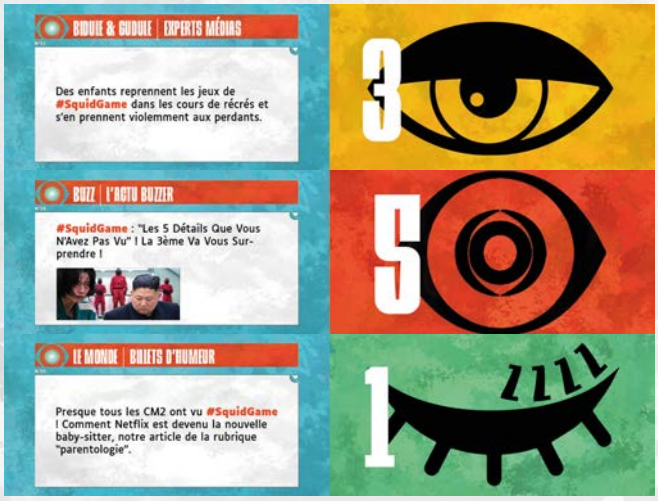
Joueur·se 1 : S2 | S12 | S15



Joueur·se 2 : S6 | S14 | S16



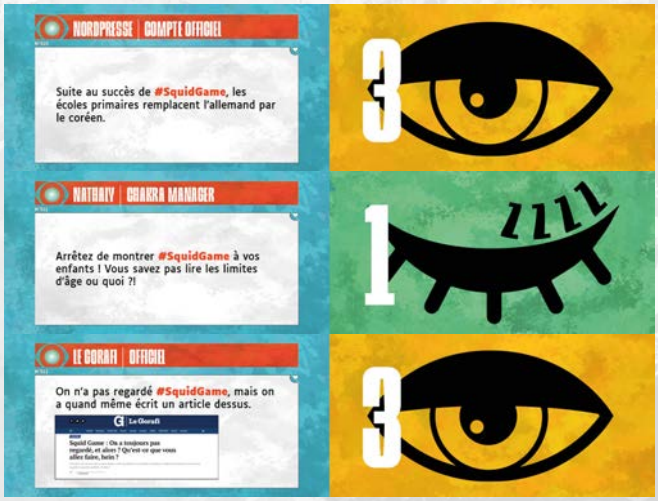
Joueur·se 3 : S3 | S8 | S9



Joueur·se 4 : S1 | S4 | S5



Joueur·se 5 : S10 | S11 | S13



PARTIE 1

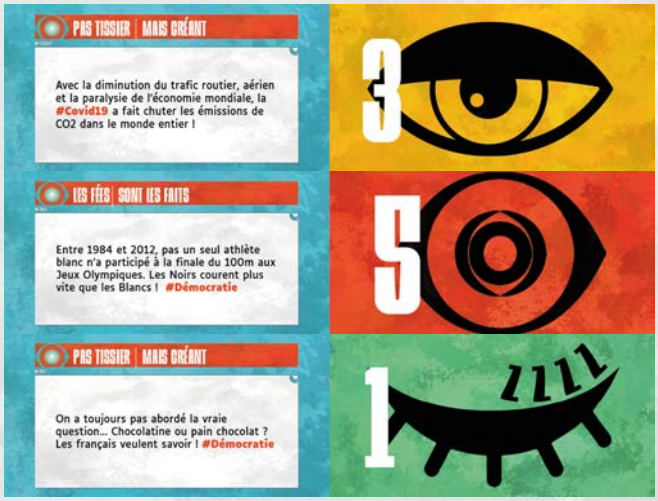
Les choses sérieuses peuvent commencer : il est temps d'introduire le rôle secret de Kruptos et d'ajouter les sujets qui fâchent : Covid-19, Démocratie et Climat.

Voici une composition recommandée pour une première partie avec cinq paravents :

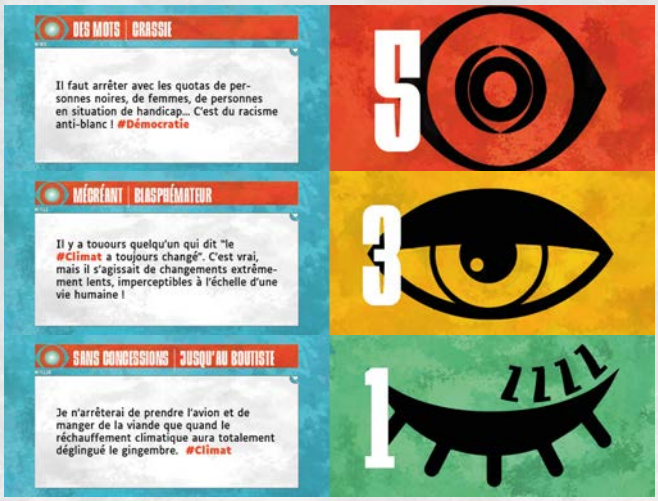
Joueur·se 1 : D3 | CL9 | CL26



Joueur·se 2 : COV7 | D6 | D7



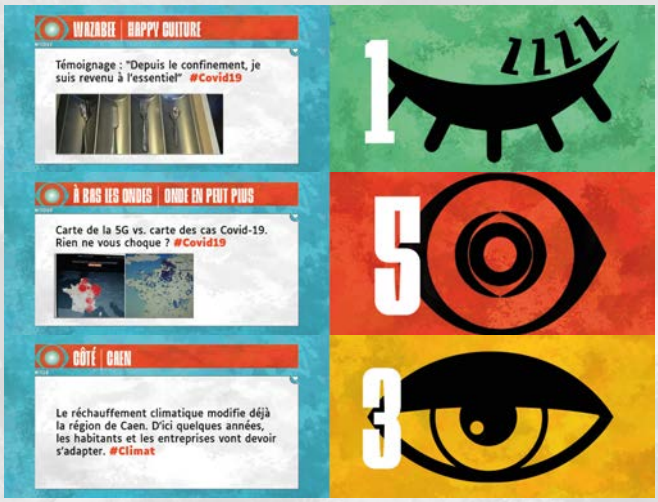
Joueur·se 3 : D9 | CL2 | CL28



Joueur·se 4 : COV10 | COV11 | CL24



Joueur·se 5 : COV3 | COV9 | CL8



PARTIE 2

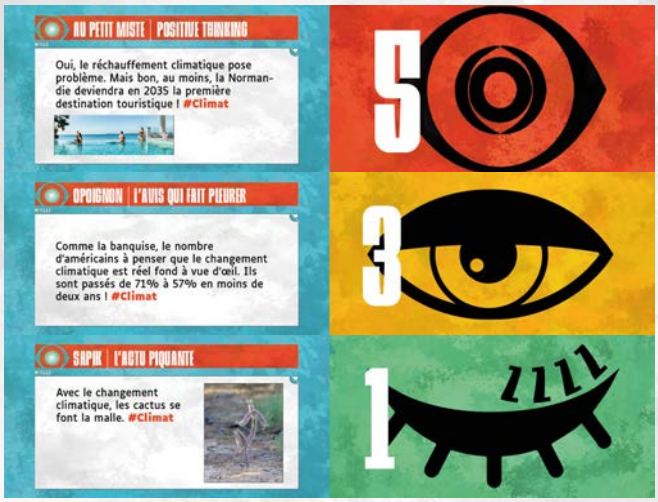
La seconde partie consolide les acquis des parties précédentes. Les stratégies s'affinent, et c'est l'occasion d'intégrer plus de chaos en déséquilibrant les cartes.

Voici une composition recommandée pour une seconde partie avec cinq paravents :

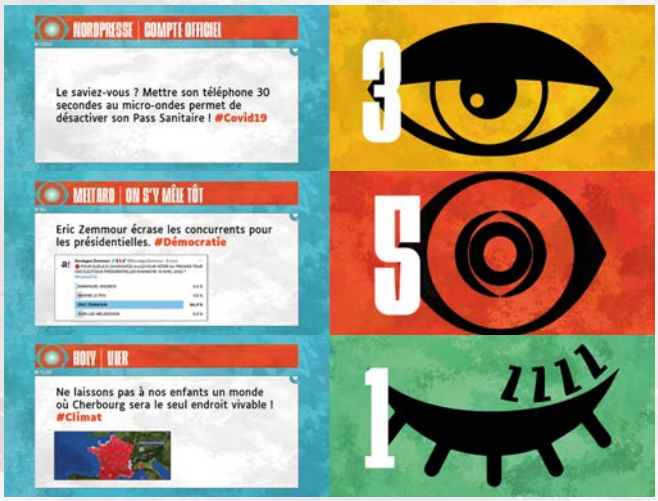
Joueur·se 1 : COV6 | D4 | CL18



Joueur·se 2 : CL5 | CL13 | CL22



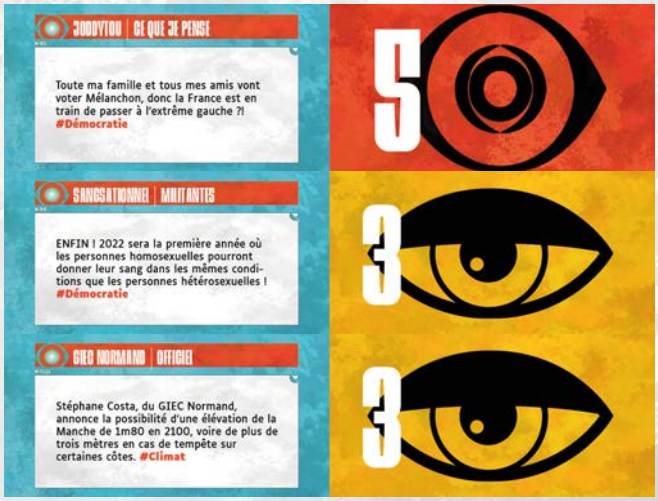
Joueur·se 3 : COV2 | D2 | CL20



Joueur·se 4 : S1 | S4 | S5



Joueur·se 5 : S10 | S11 | S13



06 LES SCÉNARII

#SQUIDGAME



Il s'agît d'une série sud-coréenne qui a rencontré un grand succès lors de sa sortie sur Netflix en 2021.

Utilisé en tant que tutoriel, ce scénario permet d'entrer doucement dans le sujet de l'infodémie sur les réseaux sociaux en mélangeant pièges à clics, parodies, *memes* et fake news qui surfent tous sur un phénomène de mode.

#COVID19



La crise sanitaire marque un tournant historique dans la gestion de l'infodémie sur les réseaux sociaux. C'est même à cette période que le terme "infodémie" est popularisé par l'Organisation Mondiale de la Santé.

Traitement contre la covid, vaccination, gestes barrières, la masse d'informations contradictoires a sévèrement impacté la lisibilité des messages de santé public. Au point que l'infodémie est désormais un fort enjeu de résilience pour les territoires !

#DÉMOCRATIE



Ce scénario vise en particulier à illustrer les biais cognitifs et leurs impacts sur la fabrique de l'opinion.

Il aborde les thèmes des inégalités, des élections et des discriminations.

#CLIMAT



Co-créé avec l'Agence Normande de la Biodiversité et du Développement Durable (ANBDD), ce scénario explore l'éco-scepticisme, l'éco-anxiété et donne un aperçu de l'impact du dérèglement climatique en Normandie.

Entre théories du complot, relativisme et exacerbation, il est bien difficile de retenir les messages d'alerte envoyés par les chercheur·se·s et leurs relais.

#MIGRATIONS



Ce scénario a été piloté par Mathilde Schneider, service civique au Dôme, et a bénéficié des éclairages du Café des Images d'Hérouville-Saint-Clair, du Collectif Solidarité Migrants de St Aubin, France Terre d'Asile et l'ASTI.

Il illustre les idées reçues sur la quantité de migrant·e·s accueilli·e·s en France, les violences qui leurs sont attribuées et sur leur impact économique supposé.

07 EXPLICATION DES CARTES

SQUID GAME

N° S1
Fake news



Cette carte est l'illustration d'une fake news : il s'agît d'une information volontairement erronée qui vise à nuire à une personne ou un groupe de personnes.

Dans ce cas, l'auteur·trice a pris une capture d'écran d'un article du Monde et en a modifié le contenu. Cette manipulation est repérable à la faute d'orthographe sur le mot "enfant".

N° S2
Parodie



Cette carte est une parodie d'information. Elle est fausse mais n'essaie pas de paraître vraisemblable : elle vise à divertir.

Ici, l'indice donné n'est pas la source mais l'expression "mort légers" qui tourne au ridicule les accusations portées à la série par rapport aux violences dans les cours de récréations.

N° S3
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable même s'il n'existe pas de preuve concrète de la fiabilité dans la carte elle-même : elle reste assez évasive, la source est inconnue et ne précise pas de lieu ou de date.

Source : L'obs, ***« Celui qui bouge, on le tabasse » : le jeu violent de cours de récréation inspiré par la série Squid Game***

N° S4
Débunking



Cette carte contient une information fiable. Elle fonctionne en binôme avec la carte S8 qui sous-entend la présence du dictateur nord-coréen Kim-Jong-Un dans la série.

Il suffit de vérifier le casting ou de la regarder pour se rendre compte que ce n'est évidemment pas le cas.

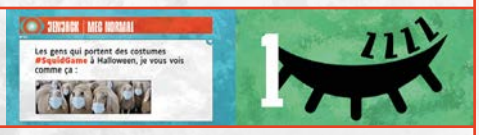
N° S5
Meme



Cette carte contient un meme, une réutilisation d'une image sortie de son contexte de façon purement humoristique.

Elle ne contient aucune information, et parodie l'avalanche de réactions suscitées par la série sur les réseaux sociaux qui *divulgâchent* le contenu des épisodes.

N° S6
Meme



Cette carte contient un meme, une réutilisation d'une image sortie de son contexte de façon purement humoristique.

Dans ce cas, l'auteur·trice utilise la métaphore du mouton pour tourner au ridicule les personnes se déguisant en personnage de la série pour Halloween. La présence des masques trahit également son point de vue sur la gestion de la crise sanitaire.

N° S7
Débunking



Cette carte contient une information fiable. Elle intègre la capture d'écran d'une pratique de "phishing" ou hameçonnage, qui consiste à se faire passer pour un organisme familier dans le but de soutirer de l'argent aux personnes inattentives.

N° S8
Piège à clics



Cette carte est l'illustration d'un piège à clics. Il s'agît d'une pratique consistant à utiliser un titre sensationnel mais trompeur afin d'inviter les internautes à cliquer sur un lien menant à un article dont le contenu n'a parfois rien à voir.

Le problème, c'est que près de 60% des personnes sur twitter relaient un lien sans avoir cliqué dessus.

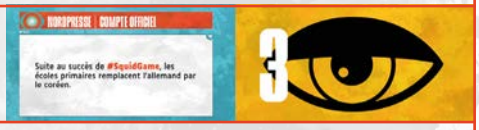
Source : Les Echos, ***La plupart des internautes partagent des articles sans les avoir lus***

N° S9
Opinion



Cette carte exprime une opinion et ne contient pas d'information. Elle tend à exagérer le nombre de CM2 ayant réellement regardé la série et pourrait potentiellement être considérée comme une information trompeuse, mais le ton de la carte indique bien qu'il s'agît d'un billet d'humeur et qu'il ne prétend pas exprimer des faits réels.

N° S10
Parodie



Cette carte est une parodie d'information. Elle est fausse mais n'essaie pas de paraître vraisemblable : elle vise à divertir.

Ici, l'indice donné est la source : Nordpresse est un site parodique d'informations.

N° S11
Opinion



Cette carte exprime une opinion et n'exprime pas d'information.

Il s'agît d'une réaction aux phénomènes de violences dans les cours de récréations à cause des enfants reprenant les jeux de Squid Game, indiquée pour les 18 ans et plus.

N° S12
Meme



Cette carte contient un meme, une réutilisation d'une image sortie de son contexte de façon purement humoristique.

Elle ne contient aucune information, et s'amuse du succès du hashtag Squid Game sur les réseaux sociaux.

N° S13
Parodie



Cette carte est une parodie d'information. Elle est fausse mais n'essaie pas de paraître vraisemblable : elle vise à divertir.

Ici, l'indice donné est la source : Le Gorafi est un site parodique d'informations.

N° S14
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. Elle précise à la fois la source de son information, Netflix, et donne un chiffre précis qui permet d'aller croiser ce contenu avec d'autres.

N° S15
Biais cognitif



Cette carte contient un biais cognitif. Il s'agit ici d'une hyperbole, aussi considérée comme une figure de style littéraire, mais qui conduit à une perception erronée de la réalité.

Le box office des séries est une information très difficile à trouver, mais à titre d'exemple, le film des Simpsons a rapporté à lui seul 536,4 millions de dollars, contre 900 millions pour les dix épisodes de Squid Game.

Source : L'obs, ***« Celui qui bouge, on le tabasse » : le jeu violent de cours de récréation inspiré par la série Squid Game***

N° S16
Complot



Cette carte contient une théorie du complot. En général, ces théories cherchent à accuser les personnes ou organisations qui bénéficient d'une situation d'en être responsable.

Squid Game critique le capitalisme sud-coréen, ce que l'auteur·trice interprète comme une initiative nord-coréenne.

COVID-19

N° COV1
Piège à clics



Cette carte est l'illustration d'un piège à clics. Il s'agît d'une pratique consistant à utiliser un titre sensationnel mais trompeur afin d'inviter les internautes à cliquer sur un lien menant à un article dont le contenu n'a parfois rien à voir.

Le problème, c'est que près de 60% des personnes sur twitter relaient un lien sans avoir cliqué dessus.

Source : Les Echos, ***La plupart des internautes partagent des articles sans les avoir lus***

N° COV2
Parodie



Cette carte est une parodie d'information. Elle est fausse mais n'essaie pas de paraître vraisemblable : elle vise à divertir.

Ici, l'indice donné est la source : Nordpresse est un site parodique d'informations.

N° COV3
Meme



Cette carte contient un meme, une réutilisation d'une image sortie de son contexte de façon purement humoristique.

Elle ne contient aucune information, et parodie l'incitation à se concentrer sur les besoins essentiels pendant la crise sanitaire.

N° COV4
Parodie



Cette carte est une parodie d'information. Elle est fausse mais n'essaie pas de paraître vraisemblable : elle vise à divertir.

Ici, l'indice donné est la source : Le Gorafi est un site parodique d'informations.

N° COV5
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais d'autorité. Il consiste à faire plus facilement confiance à une personne de pouvoir à cause de sa renommée ou son statut plutôt que par le fond de ses propos.

Didier Raoult est chercheur et médecin, mais ses travaux de recherche sur l'hydroxychloroquine n'ont pas été approuvés par ses pairs, une étape essentielle pour valider une connaissance scientifique.

Source : Les Echos, ***La plupart des internautes partagent des articles sans les avoir lus***

N° COV6
Meme



Cette carte contient un meme, une réutilisation d'une image sortie de son contexte de façon purement humoristique.

Dans ce cas, l'auteur·trice fait référence au débat sur l'origine du Covid-19 causée par sa transmission de la part du pangolin ou de la chauve-souris.

N° S7
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. Elle mentionne une baisse historique des émissions de dioxyde de carbone en 2020, causée par la diminution des activités pendant la crise sanitaire.

Source : Le Monde, ***Avec la crise du Covid-19, baisse record de 7 % des émissions de dioxyde de carbone en 2020***

N° S8
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. Elle reprend une décision de l'Ordre des Médecins, une institution privée chargée de mission de service public qui assure la régulation de la déontologie de la profession médicale.

Il a néanmoins reçu un blâme pour avoir manqué de prudence dans ses affirmations et pour ses prises de paroles agressives envers ses confrères et consœurs.

Source : Journal international de médecine, ***« Affaire » Didier Raoult : épilogue (provisoire ?)***

N° S9
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de corrélation illusoire. Il consiste à imaginer un lien entre deux événements ou deux phénomènes alors qu'il n'y en a pas.

Si l'on superpose la carte des cas de Covid-19 avec celle de la couverture de la 5G, on observe certes une superposition, mais elle est dûe à une forte concentration de la population dans les zones urbaines.

Source : Inserm salle de presse, ***Des ondes 5G responsables de la pandémie de Covid-19, vraiment?***

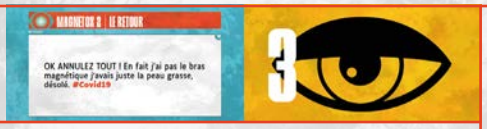
N° COV10
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de corrélation illusoire. Il consiste à imaginer un lien entre deux événements ou deux phénomènes alors qu'il n'y en a pas. La sueur ou une peau grasse peut la rendre collante.

Source : Le Monde, ***« Magnet challenge » : comment expliquer que des aimants collent à la peau (avec ou sans vaccin)***

N° COV11
Débunking



Cette carte contient une information fiable. L'auteur·trice s'est finalement débunké·e tout·e seul·e en se rendant compte que sa peau ne collait pas à cause d'un phénomène de magnétisme provoqué par le vaccin, mais plutôt parce-que sa peau était grasse.

N° COV12
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. L'ancien Président des états-Unis avait effectivement suggéré, en 2020, que les malades reçoivent une injection de désinfectant dans les poumons pour guérir de la Covid-19.

Source : France Info, ***Trump assure qu'il était «sarcastique» lorsqu'il a suggéré des injections de désinfectant pour traiter le coronavirus***

DÉMOCRATIE

N° D1
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : l'illusion de savoir. Il consiste à se fier à des croyances erronées pour appréhender une réalité et ne pas chercher à recueillir d'autres informations.

Dans ce cas, l'auteur·trice croit à tort que le voile est interdit dans tous les espaces dits "publics" alors qu'il est interdit aux agents du service public et aux élèves d'écoles primaires, collèges et lycées.

Source : France info, ***École, travail, espace public... Que dit la loi sur le port du voile en France ?***

N° D2
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais d'échantillonnage. Il consiste à fausser les résultats d'un sondage en interrogeant un groupe non représentatif.

Ici, on interroge des partisan·e·s d'Eric Zemmour sur leur candidat préféré aux présidentielles. Ils ont donc l'intention de voter pour lui.

N° D3
Parodie



Cette carte est une parodie d'information. Elle est fausse mais n'essaie pas de paraître vraisemblable : elle vise à divertir.

Ici, l'indice donné est la source : Le Gorafi est un site parodique d'informations.

N° D4
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de faux consensus. Il consiste à croire que les autres sont d'accord avec nous plus qu'ils ne le sont vraiment.

Ici, l'auteur·trice s'appuie sur son entourage, qui partage son avis, pour en déduire l'avis de l'ensemble des français·e·s.

N° D5
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de faux consensus. Il consiste à croire que les autres sont d'accord avec nous plus qu'ils ne le sont vraiment.

Ici, l'auteur·trice s'appuie sur son entourage pour en déduire l'avis de l'ensemble des français·e·s.

N° D6
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de corrélation. Il consiste à imaginer un lien de causalité entre deux événements ou deux phénomènes corrélés alors qu'il n'y en a pas.

Il existe le gène ACTN3 qui peut faire la différence entre les performances d'athlètes de haut niveau, mais à niveau moyen, il n'a aucune incidence. La généralisation sur la couleur de peau est donc trompeuse.

Source : Le Monde, ***Athlétisme : les records ont-ils une couleur ?***

N° D7
Humour



Cette carte ne contient pas d'informations.

N° D8
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. Jusqu'en 2016, les personnes homosexuelles n'étaient pas autorisées à donner leur sang. Ensuite, une période d'abstinence de un an était nécessaire jusqu'en 2019, puis quatre mois jusqu'en 2022 où elle finit par disparaître.

Source : Service-public.fr, ***Les homosexuels autorisés à donner leur sang, sans période d'abstinence, depuis le 16 mars 2022***

N° D9
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : l'illusion de savoir. Il consiste à se fier à des croyances erronées pour appréhender une réalité et ne pas chercher à recueillir d'autres informations.

L'existence du racisme anti-blanc fait débat, mais l'invoquer dans le cadre des quotas de recrutement est érroné : il n'existe pas de quotas considérant la couleur de peau.

Source : entreprises.gouv.fr, ***MIXITÉ ET ÉGALITÉ PROFESSIONNELLE DANS LES ENTREPRISES***

N° D10
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. Jeff Bezos est l'ex PDG d'Amazon et l'une des personnes les plus riches du monde. En 2022, il fait construire un yacht à l'intérieur du port de Rotterdam sans se rendre compte qu'il ne pouvait passer le pont pour sortir.

La ville de Rotterdam a dans un premier temps accepté de démonter le pont aux frais du milliardaire avant de revenir sur sa décision à cause de la pression publique.

Source : Courrier international, ***Polémique. À Rotterdam, un pont historique doit être démonté pour le yacht de Jeff Bezos***

CLIMAT

N° CL1
Opinion



Cette carte ne contient pas d'informations. Il s'agit d'une opinion teintée de cynisme sur les récents débats portant sur l'utilisation du terme "Quoicoubeh" par les jeunes.

N° CL2
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. On note une nette accélération du dérèglement climatique, et le lien avec l'activité humaine est prouvé et documenté depuis plusieurs années.

Source : CNRS le journal, ***« L'origine humaine du réchauffement fait officiellement consensus depuis au moins 15 ans »***

N° CL3
Complot



Cette carte contient une théorie du complot. En général, ces théories cherchent à accuser les personnes ou organisations qui bénéficient d'une situation d'en être responsable.

"Vaporiser de la chimie" ne signifie rien de concret mais induit une manipulation chimique pour diffuser un produit nocif, alors que ce ne sont que des traînées de condensation.

Source : France Info, ***Climat : les «chemtrails», une théorie du complot venue du ciel***

N° CL4
Info' fiable



Cette carte est une information fiable. Si les comportements individuels ont un impact sur l'atténuation du dérèglement climatique, il est mineur face aux facteurs systémiques.

Source : The Conversation, ***Face à l'urgence climatique, méfions-nous de la sur-responsabilisation des individus***

N° CL5
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : l'illusion de savoir. Il consiste à se fier à des croyances erronées pour appréhender une réalité et ne pas chercher à recueillir d'autres informations.

Ici, l'auteur·trice imagine que le réchauffement climatique signifie une hausse des températures et donc un climat plus agréable pour aller à la plage. Mais les conséquences sont plus complexes et auront un impact négatif sur la qualité du littoral : érosion du trait de côte, montée des eaux ou encore érosion de la biodiversité.

Source : Reporterre, ***La Normandie va être bousculée par le réchauffement climatique***

N° CL6
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. Ce chiffre est issu d'une étude de l'OID pour le compte de l'ADEME, dans le cadre des travaux sur les scénarios de neutralité à 2050.

Source : resources.taloen.fr, ***LES LEVIERS D'ADAPTATION AU CHANGEMENT CLIMATIQUE***

N° CL7
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. L'amnésie environnementale est "une forme de déni face à la violence des changements".

Source : National Geographic, ***Pourquoi sommes-nous si lents à agir pour l'environnement ?***

N° CL8
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. Dans l'article à la source de cette information est citée une étude de l'INSEE qui annonce que 122 000 habitant·e·s et 15 500 entreprises seraient soumis aux submersions marines d'ici à 2100.

Source : Actu.fr, ***Submersions marines dans la région de Caen : ce à quoi il faut s'attendre***

N° CL9
Biais cognitif

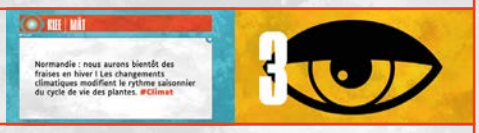


Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de déclinisme. Il induit la croyance qu'une société ou une institution tend vers le déclin.

Cette affirmation exagère des projections malgré tout inquiétantes : en 2100, nous devrions avoir moitié moins de neige qu'aujourd'hui en France.

Source : IRSTEA, ***Qu'est-ce qui change ?***

N° CL10
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. Les écologistes ont remarqué que le changement climatique modifie le calendrier des événements récurrents du cycle de vie des plantes. La preuve la plus visible est la célébration de la fleuraison des cerisiers du Japon dont la date a été avancée depuis le IXe siècle.

Source : The Conversation, ***Les changements climatiques modifient le rythme saisonnier du cycle de vie des plantes***

N° CL11
Info' fiable



Cette carte est une information fiable. Il s'agit d'une projection du GIEC Normand, constitué d'experts régionaux (scientifiques et spécialistes) sur les différentes thématiques liées au climat et à son évolution.

Source : Reporterre, ***La Normandie va être bousculée par le réchauffement climatique***

N° CL12
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de croyance. Il consiste à croire une conclusion qui paraît probable plutôt qu'une conclusion mieux étayée mais plus difficile à concevoir.

Ici, l'auteur prend en exemple un glacier pour remettre en cause l'existence de la fonte des glaces. Le dérèglement climatique a des conséquences complexes et inégales sur l'ensemble du territoire : il faut observer le phénomène dans son ensemble pour en comprendre la nature.

Source : Le Monde, ***L'Arctique pourrait être privé de banquise en été dès les années 2030***

N° CL13
Parodie



Cette carte est une information fiable. Il s'agît du résultat d'une étude réalisée par l'Université de Yale aux États-Unis.

Source : Le Monde, ***Hoax climatique #4 : « Le GIEC manipule les données sur le climat »***

N° CL14
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de déclinisme. Il induit la croyance qu'une société ou une institution tend vers le déclin.

Ici, l'auteur·trice généralise un phénomène qui agît de façon inégale sur le territoire. La situation n'en reste pas moins inquiétante.

Source : Géo, ***Montée des eaux : des centaines de métropoles englouties d'ici la fin du siècle ?***

N° CL15
Fake News



Cette carte est l'illustration d'une fake news : il s'agît d'une information volontairement erronée. Le chiffre cité n'apparaît dans aucun article scientifique. En réalité, selon climate.gov, les activités humaines émettent environ 60 fois plus de dioxyde de carbone que les volcans par an.

Source : Checkyourfact.com, ***FACT CHECK: DID A RECENT VOLCANIC ERUPTION EMIT MORE CO2 THAN MANKIND HAS EVER PRODUCED?***

N° CL16
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de croyance. Il consiste à croire une conclusion qui paraît probable plutôt qu'une conclusion mieux étayée mais plus difficile à concevoir.

Ici, l'auteur·trice prend en exemple l'Islande pour remettre en cause l'existence de la montée des eaux. Ce phénomène ne touche pas toutes les côtes de la même façon. L'Islande est un cas particulier, puisqu'elle connaît un phénomène d'élévation du niveau de la terre.

Source : Ouest France, ***Pourquoi le niveau de la mer baisse-t-il en Islande alors qu'il monte partout dans le monde ?***

N° CL17
Biais cognitif



L'auteur·trice se méprend sur l'interprétation des moyennes. Il s'agît d'un résultat lissé sur une période et tend à rendre invisible les phénomènes extrêmes. Or, le dérèglement climatique induit des phénomènes de pluie et de sécheresse plus intenses, mais qui peuvent donner l'impression de se compenser si on fait la moyenne à l'année.

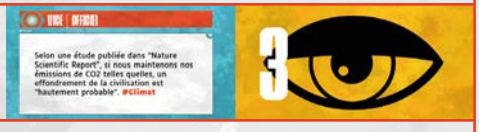
N° CL18
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. L'auteur·trice cite le nom de l'espèce des crabes concernés, les crabes de Dungeness vivant sur la côte nord-ouest du Pacifique, ce qui rend l'affirmation plus simple à vérifier.

Source : Les Echos, ***Réchauffement climatique : les crabes victimes de l'acidification des océans***

N° CL19
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. L'étude en question a été réalisée par le Breakthrough National Centre for Climate Restoration, un think tank de Melbourne.

Source : Vice, ***Un nouveau rapport prévoit la fin de la civilisation humaine pour 2050***

N° CL20
Meme



Cette carte contient un meme, une réutilisation d'une image sortie de son contexte de façon purement humoristique.

Elle reprend une carte météo lors d'une canicule où seule Cherbourg semble avoir été épargnée.

N° CL21
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de corrélation illusoire. Il consiste à imaginer un lien entre deux événements ou deux phénomènes alors qu'il n'y en a pas.

Les principales causes du réchauffement climatique sont bien connues et les migrants n'en font pas partie.

Source : Nations Unies, ***Causes du changement climatique***

N° CL22
Meme



Cette carte contient un meme, une réutilisation d'une image sortie de son contexte de façon purement humoristique. Elle ne contient pas d'informations.

N° CL23
Parodie



Cette carte est une parodie d'information. Elle est fausse mais n'essaie pas de paraître vraisemblable : elle vise à divertir.

Ici, l'indice donné est la source : Le Gorafi est un site parodique d'informations.

N° CL24
Meme



Cette carte contient un meme, une réutilisation d'une image sortie de son contexte de façon purement humoristique. Elle ne contient pas d'informations.

N° CL25
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de croyance. Il consiste à croire une conclusion qui paraît probable plutôt qu'une conclusion mieux étayée mais plus difficile à concevoir.

Ici, l'auteur·trice profite d'un épisode de froid pour remettre en question l'existence du réchauffement climatique. En réalité, on préfère l'appellation de "dérèglement" du climat justement parce qu'il induit des épisodes d'hiver très froids.

Source : RTL, ***Météo : pourquoi a-t-on très froid l'hiver malgré le réchauffement climatique ?***

N° CL26
Meme



Cette carte contient un meme, une réutilisation d'une image sortie de son contexte de façon purement humoristique. Elle ne contient pas d'informations.

Ici, l'auteur·trice parodie la fin de Titanic à l'aide d'une photographie de l'acteur Leonardo Di Caprio à la plage.

N° CL27
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de croyance. Il consiste à croire une conclusion qui paraît probable plutôt qu'une conclusion mieux étayée mais plus difficile à concevoir.

Ici, l'auteur·trice associe le soleil avec la variation de température sans prendre en compte l'effet de serre, qui laisse les rayons du soleil entrer mais pas ressortir.

Source : Climate.ec.europa.eu, ***Les causes du changement climatique***

N° CL28
Humour



Cette carte ne contient pas d'informations.

MIGRANTS

N° M1
Opinion



Cette carte ne contient pas d'informations. Il s'agit d'une opinion sur un film mettant en scène la vie de deux sœurs, de leur fuite de la guerre en Syrie jusqu'à leur participation aux Jeux Olympiques.

N° M2
Question



Cette carte ne contient pas d'informations. L'auteur·trice mentionne l'Obligation de Quitter le Territoire Français mais n'en entend parler dans les médias que par le biais des crimes commis par des personnes sous cette appellation.

N° M3
Opinion



Cette carte ne contient pas d'informations. L'auteur·trice exprime sa compassion envers la situation des migrant·e·s et appelle à l'empathie.

N° M4
Opinion



Cette carte ne contient pas d'informations. L'auteur·trice mentionne la pensée "NIMBY", not in my backyard, qui consiste à soutenir une pratique ou des valeurs à condition qu'elles ne modifient pas son quotidien.

N° M5
Opinion



Cette carte ne contient pas d'informations, elle exprime l'opinion de l'auteur·trice.

N° M6
Opinion



Cette carte ne contient pas d'informations, elle exprime l'opinion de l'auteur·trice sur la priorité donnée aux débats sur les migrants plutôt que sur d'autres problèmes sociétaux.

N° M7
Opinion



Cette carte ne contient pas d'informations, elle exprime l'opinion de l'auteur·trice.

N° M8
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. Même si la loi n'établit pas de préférence en fonction de la situation de la personne, un homme seul français aura plus facilement une place d'hébergement qu'un homme seul sans papier.

Source : Le Monde, ***Quand on appelle le 115, mieux vaut être français***

N° M9
Parodie



Cette carte est une parodie d'information. Elle est fausse mais n'essaie pas de paraître vraisemblable : elle vise à divertir.

Ici, l'indice donné est la source : Le Gorafi est un site parodique d'informations.

N° M10
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. L'auteur·trice mentionne un événement qui se déroule à Lyon tous les ans.

N° M11
Info' fiable



Cette carte est une information fiable, rédigée dans un contexte ou l'association en question est accusée de faire le jeu des passeurs en sauvant des migrant·e·s dans les eaux internationales.

Source : SOS Méditerranée, ***Fake news, rétablir les faits sur le sauvetage en mer***

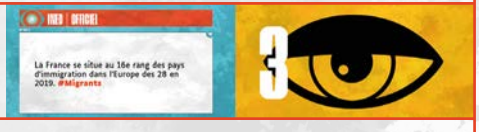
N° M12
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. L'INSEE est l'institut de sondage de référence en France. Cette étude compile les chiffres clés sur les immigré·e·s et les étrangers en France sans chercher à les interpréter.

Source : INSEE, ***L'essentiel sur... les immigrés et les étrangers***

N° M13
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. L'INED est un organisme public de recherche spécialisé dans l'étude des populations, partenaire du monde universitaire et de la recherche au niveau national et à l'international.

Source : INED, ***Migrations internationales : ce que l'on mesure (ou pas)***

N° M14
Info' fiable



Cette carte est une information fiable. Désinfox-Migrations est une association créée en mars 2020 dont le but est de contribuer à un débat public sur les migrations de qualité, informé, fondé sur des faits et analyses scientifiques et abordé avec davantage de mesure et d'objectivité par les responsables politiques et les citoyens.

Source : Désinfox Migrations, ***Que sait-on réellement du lien entre immigration et délinquance ?***

N° M15
Info' fiable



Cette carte contient une information fiable. L'article illustre un drame se déroulant en mer Égée, et mentionne la ville d'Athènes, accusée depuis des années de pratiquer des renvois illégaux de migrant·e·s vers la Turquie.

Source : Info Migrants, ***Naufrage au large de Mykonos : six nouveaux corps retrouvés portant le bilan à neuf morts et six disparus***

N° M16
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de croyance. Il consiste à croire une conclusion qui paraît probable plutôt qu'une conclusion mieux étayée mais plus difficile à concevoir.

Ici, l'auteur·trice voit le marché du travail comme un gâteau : plus il y a d'invité·e·s, plus les parts sont petites. Mais en économie plus il y a de personnes, plus il y a de demandes en biens et services, donc d'emplois à créer pour y répondre. Qu'elles soient en situation régulière ou non, les personnes étrangères travaillent, paient des impôts et des cotisations sociales, ce qui profite à l'ensemble de la société.

Source : La Cimade, ***OBSERVATOIRE DES INÉGALITÉS, AOÛT 2019***

N° M17
Fake news



Cette information est fausse. En réalité, un homme seul français aura plus facilement une place d'hébergement qu'un homme seul sans papier.

Source : Le Monde, ***Quand on appelle le 115, mieux vaut être français***

N° M18
Biais cognitif



Cette carte est l'illustration d'un biais cognitif : le biais de négativité. Dans le présent, nous sommes plus sensibles au négatif qu'au positif tandis que la mémoire, en revanche, retient le positif et oublie le négatif.

En réalité, les migrations ont toujours fluctuées. La migration aujourd'hui n'est plus la même qu'avant, mais il y en a toujours eu.

N° M19
Fake News



Cette information généralise un groupe de personnes et donne une vision faussée de la réalité. Un demandeur d'asile touche 6,80 € par jour, soit 210,80 € par mois. Les personnes n'ayant pas eu le droit aux aides ne touchent rien.

Source : France Culture, ***Les migrants sont-ils vraiment trop riches ?***

N° M20
Fake News



Cette information est fausse. Les États-Unis restent le pays qui abrite le plus grand nombre d'immigrés, 49,8 millions, soit un sur cinq, loin devant l'Arabie saoudite et l'Allemagne (12,2 chacun), la Russie (11,7 millions), le Royaume-Uni (8,8), les Émirats arabes unis (EAU) (8,3) et la France (7,9).

La France est en revanche la championne d'Europe de la rétention des étrangers.

Sources : INED, ***Les migrations dans le monde***
Le courrier de l'Atlas, ***La France « championne d'Europe » de la rétention des étrangers***

N° M21
Biais cognitif



Cette information est fausse ou bien l'illustration d'un biais cognitif : la cryptomnésie. Elle se produit lorsqu'un souvenir oublié revient sans que le sujet ne le reconnaisse comme tel, car il croit qu'il s'agit de quelque chose de nouveau et d'original.

L'expression "personne n'en parle" est souvent utilisée dans les médias désirant attirer l'attention. Le fond de la carte porte sur la responsabilité des journalistes et associations dans les agressions causées par les migrant·e·s mais relève plutôt de l'opinion que de l'information.

N° M22
Biais cognitif



Cette information est fausse. Elle reprend une image tirée de son contexte avec une fausse légende. En réalité, la photographie représente le cargo Vlora dans le port italien de Bari le 8 août 1991.

Source : France Info, ***Non, ce bateau n'est pas rempli de migrants européens vers le Maroc***

N° M23
Humour



Cette carte ne contient pas d'informations.

N° M24
Humour



Cette carte ne contient pas d'informations.

08 REMERCIEMENTS



Ocytocine n'aurait pas pu voir le jour sans l'implication des publics, le soutien de nos partenaires et l'expertise d'associations ayant bien voulu contribuer à la création du jeu.

Le Dôme et Kruptos tiennent à remercier le **Département du Calvados**, la **Région Normandie** et le **Ministère de la Culture** pour avoir financé ces deux années de recherche participative avec les publics.

Depuis son premier prototype, plus de 300 personnes ont testé Ocytocine et ont participé à son amélioration jusqu'à sa version actuelle. Un merci particulier aux collèges **Henri Brunnet** de Caen et **Jean Vilar** de Noues de Sienne, à **Clément Fauchereau**, à l'association **Jouons Ensemble** de Caen, à l'**École de la médiation** et à l'association **S-Cube** pour des sessions de tests particulièrement critiques et constructives !

Ocytocine, c'est aussi une série de quatre webinaires de game design appliqué à l'esprit critique en partenariat avec L'**AMCSTI**, et accueilli par le **Quai des Savoirs** de Toulouse ainsi que le **Carrefour Numérique²** de la Cité des Sciences.

Si l'aventure est loin d'être terminée, c'est avant tout grâce aux travaux de recherches du **Laboratoire de Psychologie de Caen Normandie**, et en particulier l'implication de **Virginie Bagneux** et **Manon Théraud** dans l'étude d'impact d'Ocytocine sur la volonté des joueur·se·s à modifier leur comportement sur les réseaux sociaux.

Un grand merci à l'**Agence Normande de la Biodiversité et du Développement Durable** pour avoir co-écrit le scénario sur le climat, et à **Mathilde Schneider**, service civique talentueuse et passionnée du Dôme qui a porté le scénario sur les Migrants en contactant nombre d'associations ayant bien voulu la guider : le **Café des Images**, le **Collectif solidarité migrants de St Aubin**, **Terre d'Asile** et l'**ASTI**.

Nous n'avons qu'une hâte : voir Ocytocine s'épanouir en dehors du Dôme. Dans ce but, la **Bibliothèque Départementale du Calvados** nous a fait confiance en co-organisant une première session de formation avec les médiathèques de **Blainville sur Orne**, **Fontaine Etoupefour**, **Thue et Mue**, **Trouville-sur-mer**, **Valdallière**, **Vire**, **Soliers**, **Villedieu**, **Saint-Lo**, **Moyons** ainsi que l'**Atrium** et la **Bibliothèque Départementale de la Manche**.

Grâce à l'implication des **coordinations nationales et régionales de la Fête de la Science**, le jeu passera entre les mains des habitant·e·s de Bretagne, Occitanie, Grand-Est et Auvergne-Rhône-Alpes. Merci au **Jardin des Sciences**, **Accustica**, **Instant Sciences**, au **Planétarium d'Épinal**, à la **Direction Culture, Sciences et société de la CCSTI Lyon-Rhône** et à l'**Université de Montpellier** pour l'organisation de ces sessions de formations.

Un grand merci !

FAQ

Est-ce que c'est un jeu vidéo ?

Non, Ocytocine est un jeu entièrement matérialisé. Il se joue avec des cartes, des jetons et des "paravents" qui symbolisent le compte des joueur·se·s.

Qui peut jouer au jeu ?

Le jeu est accessible à partir de 12 ans et cible principalement les élèves de 3ème / seconde. Il est tout à fait jouable avec les tranches d'âges supérieures.

Combien de temps dure une partie ?

Il est préférable de jouer au moins deux parties d'Ocytocine : une partie tutoriel avec des règles allégées et une partie complète. Le temps d'explication, les deux parties et le debriefing du jeu dure entre 30 et 50 minutes selon l'efficacité du groupe et de l'animateur ou animatrice.

Combien de personnes peuvent y jouer ?

Une partie d'Ocytocine se joue entre 3 et 15 joueur·se·s. On peut intégrer de 3 à 5 paravents - qui symbolise le compte "Ocytocine" tenu par les joueur·se·s - et on peut jouer de 1 à 3 personnes derrière chaque paravent.

Avec un peu d'expérience, il est possible pour un animateur ou une animatrice d'animer deux parties en parallèle avec deux exemplaires de jeu, ce qui permet d'animer un groupe de 30 personnes.

De quoi ça parle ?

Ocytocine est un jeu qui parle de l'infodémie sur les réseaux sociaux et les motivations qui amènent les personnes à partager des informations trompeuses. On y découvre que les fake news - une information sciemment mensongère qui vise à nuire à une personne ou un groupe de personnes - n'est que la partie émergée de l'iceberg. L'infodémie englobe des opinions, des informations inexactes, des informations involontairement fausses, ou encore des pièges à clics, des informations partiellement fausses pour encourager le partage.

Quels sont les sujets abordés par Ocytocine ?

Pour l'instant, il existe 5 sujets : Squid Game, la Covid-19, la démocratie, le climat et les migrations. Mais de nouveaux sujets pourront apparaître au fil du temps : le jeu est open source et vise à être complété par la communauté utilisatrice du jeu.

Doit-on connaître les thèmes du jeu pour y jouer ?

Non, les cartes sont pensées pour être compréhensibles par la majorité des joueur·se·s, ou bien pour créer des situations où on ne comprend pas une information et on doit malgré tout choisir de la partager ou non. Dans les deux cas, cela fait partie de l'expérience : quand on ne comprend pas une information sur les réseaux sociaux, il nous arrive de la partager malgré tout...

Doit-on connaître les thèmes du jeu pour l'animer ?

A minima, il faut être capable d'expliquer pourquoi certaines informations sont trompeuses ou fiables, en se fiant au livret d'animation. Il faut donc un temps de préparation en amont pour se confronter au contenu. La quantité de cartes autorise l'animateur·ice à retirer celles qui pourraient le ou la mettre en difficulté.

Si vous n'êtes pas spécialiste d'un des sujets abordés dans le jeu, il est recommandé de mélanger les scénarios à chaque partie, et se concentrer sur l'aspect vrai / faux / flou des cartes. Plutôt que de débattre sur l'efficacité du vaccin ou non, concentrez les publics sur la façon dont l'information est présentée sur la carte : qui est la source ? Présente-t-elle une opinion ou un fait ? L'information est-elle vérifiable ?