



HAL
open science

Représentation de la désinformation dans les jeux de société modernes

Johan Feder, Shanon Hamou, Quentin Mabecque, Julie Pereira

► To cite this version:

Johan Feder, Shanon Hamou, Quentin Mabecque, Julie Pereira. Représentation de la désinformation dans les jeux de société modernes. 10e Colloque International Game Evolution, IRG - Institut de Recherche en Gestion; Montpellier Recherche en Management, May 2026, En ligne, France. <hal-05611849>

HAL Id: hal-05611849

<https://hal.science/hal-05611849v1>

Submitted on 5 May 2026

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons CC BY-NC-SA 4.0 - Attribution - Non-commercial use - ShareAlike - International License



10^e Colloque International Game Evolution

Représentation de la désinformation dans les jeux de société modernes

Shanon Hamou

IAE Paris-Est

shanon.hamou@etu.u-pec.fr

Johan Feder

IAE Paris-Est

johan.feder@etu.u-pec.fr

Quentin Mabecque

IAE Paris-Est

quentin.mabecque@etu.u-pec.fr

Julie Pereira

IAE Paris-Est

julie3.pereira@etu.u-pec.fr

Résumé :

L'article de Debiève (2025) fait l'objet d'une étude qui se concentre sur quatre catégories de désinformation : la désinformation, la mésinformation, la malinformation et les fausses nouvelles. Le but est d'analyser dans quelle mesure les jeux de société modernes peuvent être utilisés comme des instruments pédagogiques pour appréhender ces phénomènes. Dans cette optique, nous étudions quatre jeux (*Complots faciles pour briller en société*, *Deep State: New World Order*, *Don't Feed the Troll* et *Bad News*) pour déterminer leurs contributions et leurs contraintes dans un contexte d'apprentissage. Les conclusions indiquent que ces jeux facilitent la compréhension de certains processus, spécifiquement ceux associés à la désinformation délibérée et aux fausses informations. Cependant, ils ont aussi des restrictions, surtout en ce qui concerne la mésinformation. Le texte souligne donc l'importance de fusionner les éléments ludiques avec des étapes d'examen et de remise en question pour accroître leur impact éducatif.

Mots-clefs :

Désinformation, Mésinformation, Malinformation, *Fake news*, Ludopédagogie

1 INTRODUCTION

Aujourd'hui, une circulation importante et accélérée de l'information marque notre quotidien, la désinformation est, de ce fait, un réel enjeu. La distinction entre le vrai et le faux se fait de plus en plus difficile dû à l'essor des technologies numériques, des réseaux sociaux et des nouveaux modes de production de l'information. Comme Debiève (2025) le souligne, ces évolutions ont un impact important sur l'amplification des phénomènes de désinformation cela en renforçant leurs impacts sur les individus, institutions et fonctionnement démocratique. Face à ses enjeux, il semble essentiel de se poser la question quant à la sensibilisation et à l'éducation aux mécanismes de la désinformation. Dans ce cadre, utiliser le jeu comme support d'apprentissage, soit la ludopédagogie, offre des perspectives particulièrement intéressantes. Placer les apprenants dans une situation active et immersive permet de rendre des concepts et phénomènes parfois abstraits plus concrets de favoriser leur meilleure appropriation. Cet article propose d'explorer le potentiel d'utilisation de certains jeux de société pour comprendre les différents types de désinformation. Nous analysons, à partir de l'article de Debiève (2025), quatre catégories principales que sont la désinformation, la mésinformation, la malinformation et les *fake news*. Notre objectif est de mettre en évidence la spécificité de chacun de ces concepts en cherchant à trouver la manière dont ils peuvent être mobilisés dans un cadre ludopédagogique. Pour ce nous analysons plusieurs jeux de société modernes et grand public : *Complots faciles pour briller en société*, *Deep State: New World Order*, *Don't Feed the Troll* et *Bad News*. Il n'est pas question ici de présenter les règles en détails mais de comprendre le fonctionnement global de ces jeux pour envisager des adaptations afin d'en faire des supports ludopédagogiques. À travers cette démarche, nous cherchons à montrer comment le jeu peut être pertinent pour appréhender les différents mécanismes de la désinformation en identifiant les limites et perspectives de cette approche.

2 L'ARTICLE DE DEBIEVE

2.1 PRESENTATION

Debiève (2025) propose une analyse du phénomène de désinformation dans nos sociétés contemporaines dans son article « *Désinformation : quelles réalités ? Quels enjeux et quels défis ?* ». Son objectif est de clarifier les contours, formes et implications de ce terme souvent utilisé de manière imprécise. La volonté de l'auteur est donc de mieux comprendre un phénomène qui est devenu central dans les environnements informationnels actuels en raison notamment du développement des technologies. La désinformation n'est pas un concept nouveau mais elle connaît aujourd'hui une transformation majeure en grande partie liée à

l'essor d'Internet, des réseaux sociaux ou encore des outils numériques. Ces évolutions majeures ont modifié de manière profonde la production, la diffusion et la réception de l'information en favorisant une circulation massive et rapide des contenus. Debiève souligne d'ailleurs que les technologies numériques « *multiplient la dimension et la viralité du phénomène* » (p.11) ce qui permet d'amplifier les effets de la désinformation et de renforcer les enjeux qui y sont liés. L'article met aussi en évidence les conséquences de la désinformation que ce soit sur les individus ou les sociétés. Les flux informationnels ayant subi une accélération importante impactent le temps d'analyse et de vérification qui est alors réduit ce qui favorise une consommation superficielle de l'information. Ce contexte crée une crise de confiance envers les sources d'information, les médias et les institutions tant il devient difficile de faire la distinction entre le vrai et le faux. D'après l'auteurice, la confiance est fondamentale dans le fonctionnement démocratique indiquant que « *sans confiance et sans capacité de croire, il n'y a pas de démocratie qui tienne* » (p.13). La notion de guerre cognitive est également abordée à travers l'utilisation de la désinformation comme enjeu stratégique. L'information est alors perçue comme pouvant influencer les perceptions, les opinions et les comportements. On dépasse alors la simple diffusion de contenu simplement faux ou trompeur. Cette perspective permet donc d'aborder les dimensions politiques, sociales et informationnelles du phénomène. Finalement, Debiève cherche à souligner les défis contemporains liés à l'évolution des technologies comme l'intelligence artificielle (IA) et les nouveaux modes de production de l'information. Ces transformations interrogent, la fiabilité des contenus, le rôle des intermédiaires et la capacité des individus à exercer leurs esprit critique sont bouleversés. C'est dans ce cadre que l'auteurice décide de distinguer quatre formes de désinformation et d'en donner les mécanismes et logiques.

2.2 LA DESINFORMATION

La désinformation représente la diffusion volontaire et intentionnelle d'une fausse information (p.11). Son usage est devenu courant, au point d'en perdre parfois sa précision. On la confond ainsi très souvent avec la malinformation, la mésinformation ou la décriée *fake news* dont nous verrons la véritable définition dans les parties suivantes. Le marché de l'information n'a jamais été aussi accessible, de telle sorte que chacun en a un accès et est même en mesure de diffuser sa propre information. Seulement, la recherche d'engagement a profondément accéléré un processus qui nous était peu connu et peu étudié il y a quelques décennies encore : la diffusion de fausses informations. Si certains ne le font pas sciemment (cf. mésinformation), d'autres cherchent en réalité à induire en erreur, voire pire, à nuire ou à porter préjudice à autrui. On retrouve donc deux éléments distincts qui caractérisent la désinformation : une information

inexacte par nature et le fait que le diffuseur la divulgue en connaissance de cause. En somme, la désinformation n'est que le produit volontaire d'un auteur visant délibérément à tromper ou à influencer autrui.

2.3 LA MESINFORMATION

La mésinformation se distingue de la désinformation principalement par une différence d'intention. Alors que la désinformation renvoie à une manipulation volontaire, la mésinformation correspond à la diffusion d'une information fautive ou inexacte sans intention d'induire en erreur. Debiève précise que la mésinformation « *correspond à la diffusion involontaire d'une fautive information [...] sans intention directe d'induire en erreur* » (p.11). Elle résulte ainsi davantage d'un manque de vérification, d'une interprétation erronée ou d'un partage impulsif. L'autrice rappelle par ailleurs que la manipulation de l'information n'est pas un phénomène nouveau : « *si l'information a depuis toujours été manipulée, les évolutions technologiques [...] en transforment l'ampleur et la gravité* » (p.11). Internet, les réseaux sociaux et l'IA « *multiplient la dimension et la viralité du phénomène* » (p.11), favorisant une circulation rapide et massive des contenus. Cette accélération s'accompagne d'un rapport au temps problématique, où la rapidité de diffusion tend à primer sur la vérification de l'information. Dans ce contexte, la mésinformation apparaît lorsque des informations sont partagées sans que leur fiabilité ne soit réellement examinée. Debiève met également en lumière la confusion croissante entre le vrai et le faux, soulignant que « *la multiplication des risques de désinformation [...] rend plus difficile l'accès à une information qualitative* » (p.12). L'abondance d'informations peut ainsi donner l'impression d'être bien informé, tout en rendant la compréhension plus complexe. Les conséquences, bien qu'involontaires, restent importantes : la diffusion d'informations erronées alimente les divisions et la défiance. L'enjeu est alors démocratique, puisque « *sans confiance et sans capacité de croire, il n'y a pas de démocratie qui tienne* » (p.13). La mésinformation constitue ainsi un phénomène discret mais préoccupant dans la circulation de l'information.

2.4 LA MALINFORMATION

La malinformation repose sur des faits réels. Son but est simple, prendre une information vraie, mais en la sortant de son contexte. C'est précisément ce qui la rend dangereuse, puisque l'information véridique à l'origine, devient plus difficile à contrer. Ce phénomène prend de plus en plus d'ampleur à cause de l'arrivée des nouvelles technologies. En effet, l'arrivée d'internet, des IA et des réseaux sociaux permettent de mener des campagnes de malinformation à grande échelle. Or, ce qui est problématique, c'est surtout l'intention d'exploiter ou de manipuler de la part de certains ; la malinformation ne trouve pas son origine dans le mensonge, mais lorsque

les faits sont sortis de leur contexte. L'article de Debiève souligne que les fausses informations peuvent devenir une arme : « *L'information est manipulée pour agir directement sur les perceptions et les opinions. C'est alors la vérité qui est, à coup sûr, la grande perdante à la fin* » (p.11). L'usage de la malinformation contribue à la confusion de la population, elle peut créer un conflit voire l'aggraver, en sortant l'information de son contexte, souvent pour s'attaquer à une personne, laissant ainsi chacun libre d'interpréter. Enfin, avec l'arrivée des réseaux sociaux, la majorité des informations que nous voyons, que nous lisons, n'est en vérité pas vérifiée. En effet, ces plateformes privilégient la quantité plutôt que la qualité de l'information. Le texte nous précise que « *Plus de 60% de la population mondiale utilise les réseaux sociaux* » (p.11). Cet accès facilité à l'information réduit le temps de réflexion et favorise la propagation de la malinformation.

2.5 LES FAKE NEWS

Les *fake news* sont aujourd'hui la forme la plus connue et médiatisée de désinformation. Souvent utilisé comme synonyme de désinformation, il s'agit plus précisément d'information fabriquée ou déformer qui sont diffusées dans l'objectif de tromper le public et ceux en imitant les codes journalistiques. Debiève précise d'ailleurs que ce phénomène se multiplie dans un environnement où les technologies numériques « *multiplient la dimension et la viralité du phénomène* » (p.11). La caractéristique principale des *fake news* est que ces dernières font tout pour être crédibles. Que ce soient les titres accrocheurs, les formats imitant ceux des articles de presse, des références de pseudo-experts ou encore le détournement d'images. Les mécanismes de confiance qui sont associés aux médias traditionnels sont exploités, mais tout cela en contournant le processus de vérification. Les *fake news* jouent aussi sur les émotions qui sont alors fortement mobilisées. La peur, la colère ou encore l'indignation favorise leur diffusion plus rapide. Il faut toutefois bien dissocier la mésinformation des *fake news*. En effet la mésinformation, comme vu précédemment, repose sur une diffusion involontaire de fausse information. Les *fake news* sont dans une logique intentionnelle de manipulation. En revanche, il est important de comprendre que les *fake news* peuvent ensuite être relayées de manière non-intentionnelle par des personnes qui les considèrent crédibles et véridiques ; ce qui contribue à leur diffusion rapide et globale. Dans notre contexte d'abondance de l'information qui tend à « *raccourcir les analyses* » (p.13), les *fake news* participent à brouiller les frontières entre le vrai et le faux. Finalement, les *fake news* démontrent un enjeu très actuel de la désinformation, soit l'instantanéité des technologies et la difficulté de plus en plus importante à vérifier les informations. Elles cherchent aussi à fragiliser la confiance dans les médias et institutions plus

traditionnels. Les *fake news* ne sont donc pas juste un type de contenu trompeur, mais un vrai symptôme des transformations de l'écosystème informationnel.

3 LES JEUX ET LEURS FONCTIONNEMENTS

3.1 COMLOT FACILE POUR BRILLER EN SOCIETE



Figure 1: Boite du jeu *Complot facile pour briller en société*

Complots faciles pour briller en société (Figure 1) est un jeu d'ambiance publié par 404 Éditions conçu pour des groupes de 3 à 6 joueurs, dès 12 ans, avec des parties rapides de moins de trente minutes. Le jeu invite les participants à explorer avec humour l'univers des théories du complot, en combinant imagination, créativité et second degré. Chaque joueur est amené à produire ses propres hypothèses farfelues dans le but d'amuser et de surprendre les autres participants. Le divertissement conçu réside dans la mise au point de théories complotistes humoristiques. Le but étant d'inciter à l'imagination et à l'absurde plus que de jouer à des règles complexes, chacun doit bâtir, à partir de propositions formulées, une explication originale à exposer aux autres joueurs, lesquels doivent voter pour choisir le meilleur. Le gagnant de chaque tour n'est pas celui qui convainc le plus, mais celui qui propose une explication humoristique, originale ou surprenante. L'objectif étant que le jeu encourage la convivialité, l'imaginaire et le plaisir partagé autour du plateau. Les auteurs précisent que l'objectif du jeu est avant tout de susciter le plaisir et l'engagement des participants. Cette dimension ludique favorise la participation active, un facteur essentiel dans l'approche ludopédagogique visant à sensibiliser à la désinformation.

3.2 DEEP STATE : NEW WORLD ORDER

Deep State : New World Order (Figure 2) est un jeu de Konstantin Seleznev se jouant de 1 à 5 joueurs et d'une durée de 40 à 75 minutes. Chaque joueur représente une organisation secrète membre d'un comité qui a pour but de devenir un gouvernement global. L'objectif consiste à obtenir un maximum de points d'influence afin de devenir le maître du monde, c'est-à-dire le joueur le plus influent. Une partie se déroule en plusieurs tours. À chaque tour, les joueurs

réalisent des actions stratégiques. Chaque participant a la possibilité de s'infiltrer dans une institution (politique, finance, science, médias, etc.), d'exécuter une mission secrète, de progresser dans un projet de domination mondiale et d'engager des agents. Ce n'est pas un jeu de hasard qui repose sur des dés. Le principe s'appuie sur des choix stratégiques, la gestion de ressources (les agents) et la compétition indirecte. Les participants visent à maîtriser des cartes symbolisant des institutions, établir des ententes confidentielles (accords) et avancer dans des initiatives mondiales. Le jeu ne propage pas directement des informations erronées, cependant il expose les procédés d'influence et de manipulation. Il peut donc être utilisé comme un outil éducatif pour analyser la structure d'un récit complotiste, décoder la stratégie manipulatrice et distinguer la fiction déclarée de la véritable désinformation. En jouant, les participants expérimentent un système où le pouvoir repose sur l'infiltration invisible et la maîtrise des réseaux.



Figure 2 : Boite du jeu Deep State : New World Order

3.3 DON'T FEED THE TROLL



Figure 3 : Boite du jeu Don't Feed the Troll

Don't Feed the Troll (Figure 3) est un jeu créé par François Léognany et édité par la société Arkham Society, jouable de 2 à 4 participants. Il s'agit d'un jeu satirique qui critique certains aspects de notre société contemporaine. Le principe est simple : vous évoluez sur un réseau social fictif nommé *Rayditt*, où votre mission principale est de protéger votre réputation tout en

tendant de déstabiliser vos adversaires. Pour l'emporter, il faut gérer habilement ses publications, écarter les *trolls* qui viennent perturber les discussions et pousser les autres joueurs soit à un *ragequit*, soit jusqu'au point *Godwin*, c'est-à-dire à aborder un sujet portant sur les Nazis. À travers des règles et un lexique volontairement familier, le créateur offre un regard satirique sur notre rapport aux réseaux sociaux. Il mêle humour et références concrètes, telles que la loi de *Godwin*, le *ragequit*, les *followers* ou les modérateurs. Cette satire, combinée à un vocabulaire contemporain, permet d'ironiser sur nos discussions, nos visionnages et notre activité en ligne en général, tout en offrant une occasion de prendre du recul sur notre usage des réseaux sociaux.

3.4 BAD NEWS



Figure 4 : Boîte de jeu Bad news

Le jeu *Bad News* (Figure 4), conçu par Davy Mourier et Thomas Combret a été édité par les Éditions 404. Ce jeu s'adresse à un public adulte (18 ans et plus) et se joue à partir de 3 joueurs. Les parties sont courtes et durent environ 30 min. Le jeu s'inspire de l'émission *Bad News* créée par les auteurs et qui propose une revue décalée de l'actualité ; ce qui se transmet dans le jeu par un univers humoristique et satirique. L'objectif est de produire des informations volontairement exagérées ou trompeuses en faisant preuve de créativité et d'improvisation. Le fonctionnement du jeu est de créer collectivement de fausses informations. Des cartes proposant des débuts de *news* sont à compléter par les joueurs afin de les rendre le plus sensationnaliste, absurdes ou encore provocatrice possible. L'objectif, créer une *Bad News* capable de convaincre ou du moins divertir les autres joueurs. Différents procédés caractéristiques des contenus médiatiques trompeurs sont alors utilisés telles que l'exagération, la déformation ou encore l'utilisation de titres accrocheurs. Le jeu valorise la créativité, l'humour et la capacité à détourner une information anodine pour la rendre virale ou marquante. Le gagnant est celui qui crée les fausses informations jugées les plus réussie par le reste du groupe. Les concepteurs du jeu ont volontairement choisi une démarche satirique et critique. Ce jeu met en lumière les mécanismes de création de contenus sensationnalistes à travers son injonction humoristique.

« *N'ayez pas honte d'inventer la pire news pour gagner !* » est d'ailleurs inscrit sur le devant de la boîte de jeu. Les joueurs créent eux-mêmes des informations trompeuses et utilisent des logiques de simplification, d'exagération et de recherche d'attention, ce qui caractérise certaines formes de désinformation. Le jeu ne vise donc pas à promouvoir ces pratiques, bien au contraire, il propose une mise à distance critique à travers le jeu.

4 UTILISATION DES JEUX DANS L'APPRENTISSAGE DES QUATRE TYPES DE DESINFORMATION

4.1 COMLOT FACILE POUR BRILLER EN SOCIETE

L'utilisation de *Complots faciles pour briller en société* dans un cadre ludopédagogique permet d'explorer concrètement les mécanismes de la désinformation en plaçant les participants dans une situation où ils diffusent volontairement des informations fausses. Dans ce contexte, les joueurs expérimentent la construction consciente d'assertions trompeuses et peuvent observer l'effet de leur diffusion sur les autres participants. L'intérêt pédagogique réside dans cette mise en situation active, qui favorise une réflexion critique sur la manière dont la désinformation circule et influence un public, tout en restant dans un cadre sécurisé et contrôlé. Pour renforcer encore l'apprentissage, il est possible de modifier légèrement le jeu en introduisant des cartes ou des situations qui simulent des stratégies de diffusion et de persuasion plus proches de celles rencontrées dans la désinformation réelle. Par exemple, certaines cartes pourraient imposer aux joueurs de présenter leur théorie avec des arguments convaincants ou des éléments pseudo-crédibles, permettant ainsi de travailler la notion de construction de crédibilité et d'identifier les indices de manipulation. Une telle adaptation accentuerait l'aspect expérientiel et offrirait une transition naturelle vers des discussions sur la désinformation dans les médias ou sur les réseaux sociaux. Cette approche permet également de clarifier l'application des quatre concepts étudiés : la mésinformation n'est pas mobilisée, puisque les joueurs savent que leurs propositions sont fausses, et la malinformation est absente, aucun fait réel n'étant exploité pour nuire. Les *fake news*, en tant que contenus construits pour paraître crédibles, ne sont pas reproduites en l'état, car le jeu repose sur l'humour et le second degré. Seule la désinformation est pleinement expérimentée, offrant un support tangible pour sensibiliser les participants aux dynamiques de diffusion intentionnelle d'informations fausses. Enfin, la note de l'auteur sur le plaisir et l'amusement prend tout son sens dans cette perspective ludopédagogique. L'engagement généré par le jeu favorise la participation volontaire et l'appropriation des notions, sans que les participants se sentent moralement jugés ou dépassés par le contenu. En modulant légèrement le jeu pour accentuer la construction de crédibilité, on peut ainsi

transformer une activité ludique en outil d'expérimentation et de réflexion critique, démontrant que la ludopédagogie constitue un moyen efficace pour comprendre et combattre la désinformation.

4.2 DEEP STATE : NEW WORLD ORDER

Deep State : New World Order est un support particulièrement pertinent pour aborder la désinformation. Le jeu ne propage pas directement des informations erronées et ne diffuse pas de fausses nouvelles présentées comme vraies. Cependant, il expose les procédés d'influence et de manipulation volontaire. Les joueurs infiltrent des institutions, concluent des alliances secrètes, mènent des opérations secrètes et clandestines et construisent progressivement un pouvoir invisible. Le jeu souligne que « *The world has no idea of your existence, and it will never know* », ce qui renforce la logique de secret et de domination cachée. Cette dimension narrative permet d'expérimenter concrètement un système où l'autorité ne se manifeste pas ouvertement mais s'exerce par infiltration et maîtrise des réseaux. En jouant, les participants prennent conscience de la cohérence interne d'un récit de contrôle mondial. Ils observent comment une stratégie d'influence peut être construite, consolidée et rendue crédible à travers un ensemble d'actions coordonnées. Le dispositif ludique devient alors un espace d'analyse des mécanismes complotistes et des logiques de manipulation stratégique. Ainsi, *Deep State : New World Order* fonctionne particulièrement bien pour présenter la désinformation dans un cadre ludopédagogique. Il ne transmet pas directement de fausses informations, mais il permet de comprendre comment s'organisent les logiques de manipulation stratégique. Afin de renforcer son utilisation, il serait possible d'adapter le jeu en instaurant un débriefing obligatoire après la partie afin d'identifier les mécanismes de manipulation observés et d'introduire un rôle d'observateur critique chargé d'analyser les stratégies d'influence utilisées. Nous pouvons aussi ajouter des cartes centrées sur la circulation de l'information dans les médias, les réseaux sociaux et l'opinion publique afin de relier plus explicitement le jeu aux enjeux actuels.

4.3 DON'T FEED THE TROLL

D'un point de vue ludopédagogique, ce jeu est un excellent outil pour travailler sur la désinformation puisqu'il met le joueur au sein d'un système de désinformation et de manipulation. En effet, dans la réalité, la désinformation fonctionne par saturation : plus on publie de fausses informations, plus la vérité devient difficile à accéder. De plus, dans le jeu l'enchaînement des *trolls* et l'accumulation sur le serveur *Rayditt* simulent les algorithmes des réseaux sociaux. Dans la réalité, une *fake news* avec beaucoup de réaction comme des *likes* et des *dislikes* remonte plus vite dans le fil d'actualité des utilisateurs. Le jeu fonctionne parfaitement pour sensibiliser aux enjeux des réseaux sociaux et aux dégâts causés. La

désinformation devient une réelle arme et, d'un point de vue ludopédagogique, cela montre aux joueurs comment une fausse information prend beaucoup de place sur les réseaux. De plus, le fait de descendre sur la réglette de points jusqu'au *ragequit* simule l'effet du cyberharcèlement car la victime est exclue du groupe. Enfin, utiliser la loi de *Godwin* montre que la désinformation va souvent dans les extrêmes pour susciter de l'indignation ou une émotion chez l'utilisateur. Pour transformer ce jeu en outil de sensibilisation à la désinformation, nous pourrions ajouter une carte « source fiable » et, à la place de simplement nuire aux autres, les joueurs peuvent dépenser un tour un aider un adversaire, cela apprendrait que la lutte contre la désinformation est une responsabilité collective. On pourrait aussi demander aux joueurs, lorsqu'ils posent une carte *troll*, de lire la carte à haute voix pour faire réaliser la violence des mots et la facilité avec laquelle on peut inventer et diffuser une rumeur.

4.4 BAD NEWS

Dans une perspective ludopédagogique, le jeu *Bad News* offre des possibilités d'exploitation pour l'étude de plusieurs formes de désinformation. Nous nous concentrerons ici sur son utilisation pour appréhender les mécanismes propres aux *fake news* ainsi qu'à la malinformation. *Bad News* est un jeu qui peut être utilisé comme outil pour appréhender les mécanismes de fabrication et de diffusion des *fake news*. Pour cela, il n'est pas utile de modifier les règles de façon importante, mais plutôt d'enrichir le jeu par une activité complémentaire qui a pour objectif de prolonger la réflexion au-delà de la phase ludique. De ce fait, les fausses informations créées par les joueurs au cours de la partie peuvent être conservées afin d'être utilisées dans un second temps. En effet, dans une perspective pédagogique, il est envisageable de demander aux joueurs, une fois la partie terminée, d'identifier des *fake news* qui présentent des similitudes avec celles qu'ils ont produites. L'objectif n'est pas de trouver un contenu identique, mais plutôt de repérer les mécanismes communs qui sont les titres sensationnalisés, l'exagération, la simplification ou encore la mobilisation des émotions. L'idée derrière ce deuxième temps est de montrer que les *fake news* repose sur des structures récurrentes que les joueurs ont utilisés dans leurs parties de manière intuitive. Il est aussi possible de compléter cette deuxième partie en analysant la diffusion des contenus identifiés. Ici, les joueurs sont amenés à chercher si les *fake news* repérer sont restées limitées à un cadre restreint ou si elles ont connu une diffusion plus large. Le but de cet exercice est de comprendre que certaines caractéristiques, comme le caractère choquant ou émotionnel d'une information, peut favoriser sa viralité. Finalement, il est possible de renforcer l'engagement des joueurs dans les activités complémentaires en instaurant un système de points qui correspond à la similarité entre les *fakes news* créés lors du jeu et celle réelles trouvées par la suite. Ne pas annoncer le

fonctionnement de la seconde phase est donc pertinent afin de préserver la spontanéité des créations initiales et donc ne pas brider la créativité des joueurs qui peuvent réfléchir à une stratégie visant à réussir la seconde phase. Ainsi, le jeu ne se limite pas à une activité ludique, mais devient un support d'analyse qui permet de relier la création de contenus fictifs à des phénomènes réels de désinformation. *Bad News* est un jeu qui peut aussi être mobilisé pour appréhender les mécanismes de la malinformation en détournant l'information à des fins de manipulation. Comme précédemment, le jeu se joue de manière classique et les joueurs créent des *fake news* à partir des éléments proposés. Ces dernières sont alors conservées pour être exploitées dans une seconde phase. Ici, les joueurs doivent imaginer des informations possiblement réelles, crédibles ou encore véridiques qui auraient pu être détournées pour aboutir à la *fake news* initialement produite. Il ne s'agit pas d'identifier une erreur ou une mauvaise interprétation, mais de reconstruire un fait authentique susceptible d'avoir été sorti de son contexte, exagéré ou orienté dans un but particulier. Cette phase permet de mettre en évidence que la malinformation repose sur une transformation intentionnelle d'une vraie information dont le sens a été modifié pour influencer sa perception. D'un point de vue pédagogique, cela permet de faire comprendre aux joueurs le caractère insidieux de la malinformation du fait que celle-ci s'appuie sur des éléments réels ce qui rend sa détection plus complexe que d'autres types de désinformation. Cette partie met en lumière les mécanismes de sélection, de cadrage et de décontextualisation de l'information ; ce qui permet d'en modifier la signification. Pour renforcer l'engagement des participants, un système de points peut être mis en place. Celui-ci peut dépendre soit de la crédibilité des informations proposées comme point d'origine soit sur la pertinence du lien entre le fait « réel » et la *fake news*. L'évaluation peut être faite par les autres joueurs afin de rester dans la continuité du fonctionnement initial du jeu.

5 LIMITES ET PERSPECTIVES

L'utilisation des jeux d'un point de vue ludopédagogique afin de comprendre les différents types de désinformations de Debiève (2025) et leur mécanisme présente un réel intérêt mais nous avons pu repérer certaines limites. En effet, même si les jeux permettent de comprendre certaines dynamiques informationnelles, ils ne permettent pas à eux seuls d'étudier toute la complexité de ce phénomène. La première limite qui nous est apparue concerne la mésinformation qui est particulièrement difficile à intégrer dans un dispositif ludopédagogique qui n'est pas prévu spécialement pour. La désinformation et les *fake news*, qui reposent sur une intention de tromper, peuvent être simulés de manière volontaire par les joueurs contrairement

à la mésinformation qui est caractérisé par l'absence d'intention. Reposant sur des erreurs, des incompréhensions ou des partages non vérifiés, cela rend sa reproduction en contexte de jeu plus compliqué. En effet, les joueurs sont généralement au courant du caractère fictif ou faux des informations produites ou diffusées, ce qui empêche de reproduire fidèlement de caractère involontaire qui est propre à la désinformation. Par ailleurs, même si la désinformation, la malinformation et les *fake news* sont plus aisés à mettre en place dans un cadre ludopédagogique, leur complexité constitue aussi une limite. En effet, ces notions ont une grande diversité de formes, de stratégies et de sous-types qu'il est difficile d'appréhender de façon exhaustive à travers un nombre de jeux limité. Les dispositifs présentés dans cet article permettent d'illustrer certains mécanismes mais ne peuvent pas rendre compte de l'ensemble des nuances et déclinaisons de chaque concept. Une autre limite réside dans la façon dont on peut adapter les jeux eux-mêmes. Tous les jeux que nous avons étudiés ne se prêtent pas de la même façon à une modification ou une réutilisation dans un but pédagogique. Certains jeux nécessitent des modifications importantes de leurs règles ou de leurs fonctionnements, ce qui peut complexifier la jouabilité ou rendre difficile la mise en œuvre. Par exemple, le jeu *Complots faciles pour briller en société* est conçu dans un but de divertissement et non d'apprentissage. Ce choix initial des jeux peut rendre difficile leurs adaptations à un objectif pédagogique car leurs mécanismes ne sont pas pensés pour favoriser l'analyse ou la compréhension des phénomènes que l'on souhaite étudier. Finalement, l'ajout de règles complémentaires pour orienter les jeux vers une utilisation pédagogique peut également être une difficulté. Ajouter des consignes, des phases supplémentaires ou encore des systèmes d'évaluation demande une compréhension claire de la part des participants. Or, ces adaptations peuvent être difficiles à expliquer ou à comprendre pour les joueurs ; ce qui peut nuire à la fluidité du jeu et à l'atteinte des objectifs pédagogiques. Même si nous avons pu relever certaines limites, de nombreuses perspectives peuvent être envisagées pour améliorer l'utilisation de mieux pour l'apprentissage des différents types de désinformation. Premièrement, il paraît adapté de créer des scénarios différents pour chaque type de désinformation. Développer des activités ciblées et centrées sur un type en particulier (désinformation, mésinformation, malinformation ou *fake news*), plutôt que de chercher à voir tous les concepts dans un seul dispositif, permet d'explorer plus finement les mécanismes mis en œuvre dans chaque type. Dans cette même logique, il paraît intéressant de mettre en place un jeu spécifiquement dédié à la mésinformation. Comme vu précédemment, il est difficile de simuler l'erreur involontaire dans les jeux que nous avons étudiés donc un jeu avec un dispositif d'origine conçu pour reproduire ce mécanisme permettrait de mieux appréhender ce type de

phénomène. Ce jeu pourrait par exemple se reposer sur des interprétations ambiguës ou une transmission incomplète d'information. De plus, associer des jeux avec l'analyse d'exemples réels semblent être une perspective vraiment pertinente. Comparer les productions fait à partir des jeux avec des cas concrets de désinformation permettrait de renforcer le lien entre les concepts théoriques et les pratiques qui sont observables. Ce lien entre jeu et analyse permet de consolider les apprentissages et de développer l'esprit critique des participants. Une autre piste d'amélioration que nous avons observée est de combiner plusieurs jeux pour aborder les différents types de désinformation de façon complémentaire. Chacun des jeux étudiés permettant de mettre en lumière des mécanismes spécifiques, leur utilisation conjointe proposerait une analyse plus globale mais aussi nuancée des phénomènes étudiés. Finalement, les jeux qui ne sont pas conçus initialement pour être utilisés à des fins pédagogiques peuvent aussi être vus comme une opportunité. En effet, s'ils sont détournés ou enrichis par des ajouts de règles ou de phases d'analyse, ils peuvent devenir des supports à l'apprentissage. Cette possibilité de s'approprier des jeux peut être intéressante pour développer des dispositifs ludopédagogiques.

6 CONCLUSION

Cet article présente une analyse soulignant le potentiel de la ludopédagogie en tant qu'instrument de sensibilisation face aux mécanismes de la désinformation. L'analyse de divers jeux montre que ces outils facilitent la représentation tangible de certaines dynamiques de désinformation, particulièrement en mettant les participants dans des rôles actifs de création, de distribution ou d'examen de contenus trompeurs. Ce contexte d'apprentissage favorise une meilleure assimilation des notions abordées, notamment celle de la désinformation et des *fake news*, dont les processus peuvent être directement expérimentés. Toutefois, cette méthode comporte aussi des contraintes significatives. Comme nous l'avons démontré, il reste complexe de reproduire certaines formes de désinformation, comme la mésinformation, dans un contexte ludique à cause de leur nature involontaire. Par ailleurs, la compréhension complète des phénomènes complexes et variés étudiés ne peut être obtenue uniquement par une utilisation restreinte de jeux. Finalement, la transformation de jeux, initialement pensés pour le divertissement, en outils pédagogiques requiert des modifications parfois complexes, tant du point de vue de leur conception que de leur application. En dépit de ces restrictions, la ludopédagogie continue d'offrir des perspectives encourageantes. La conception de scénarios didactiques particuliers, l'étude d'exemples concrets en complément des jeux récréatifs, ou encore l'association de plusieurs jeux représentent autant de stratégies pour améliorer les

systèmes actuels. De plus, l'idée que certains jeux n'aient pas été conçus dès le départ dans un but éducatif peut être perçue comme une opportunité. En effet, ces jeux peuvent être modifiés et ajustés pour servir des objectifs d'apprentissage. Pour assurer l'efficacité de ces mécanismes, il est important d'instaurer un débriefing structuré après chaque partie. Ce temps de réflexion est crucial pour aider les participants à faire le lien entre leur pratique du jeu et les notions théoriques, à repérer les procédés de désinformation utilisés et à renforcer leur sens critique. Par conséquent, la ludopédagogie n'est pas une réponse complète aux défis de la désinformation, mais elle sert d'outil complémentaire pertinent, à condition qu'elle soit mise en œuvre de manière structurée, pensée et intégrée avec d'autres méthodes pédagogiques.

7 BIBLIOGRAPHIE ET LUDOGRAPHIE

- Combret, T., & Mourier, D. (2019). *Bad News* [Jeu de société]. 404 Éditions. <https://boardgamegeek.com/boardgame/358131/badnews>.
- Combret, T., & Mourier, D. (2017). *Complots faciles pour briller en société* [Jeu de société]. 404 Éditions. <https://boardgamegeek.com/boardgame/339781/complots-faciles-pour-briller-en-societe>.
- Debiève, C. (2025). Désinformation : quelles réalités ? Quels enjeux et quels défis ? *Diplomatie*, 87, 11-13. <https://www.areion24.news/2025/11/20/desinformation-queelles-realites-queles-enjeux-et-queles-defis/>
- Léognany, F. (2021). *Don't Feed the Troll* [Jeu de société]. Arkham Society. <https://boardgamegeek.com/boardgame/378734/dont-feed-the-troll>.
- Seleznev, K. (2019). *Deep State: New World Order* [Jeu de société]. Crowd Games. <https://boardgamegeek.com/boardgame/267590/deep-state-new-world-order>.