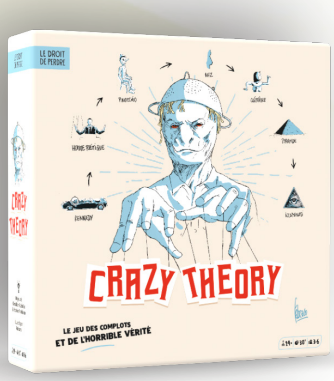
Cette fiche accompagne le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*[*] où sont présentés les outils méthodologiques nécessaires à l'animation d'une discussion philo.

FICHE LUDO PHILO
Exploitation philo de jeu de société

CRAZY THEORY
LES THÉORIES DU COMPLOT, EN RIRE POUR MIEUX LES DÉBUSQUER ET LES DÉMONTER !

JEU



© Le Droit de Perdre / Blackrock Games - Tous droits réservés

RÉSUMÉ

Crazy Theory est un jeu qui invite les joueurs à aborder les théories du complot de manière ludique et critique. Dans ce jeu, les participants endossent le rôle de complotistes, chargés de créer des associations d'idées absurdes pour élaborer des théories farfelues tout en leur donnant une apparence de crédibilité. Au cours d'une partie, chaque joueur commence par rédiger une liste de mots pour relier un mot-clé du complot aux complices, puis aux coupables. Ensuite, chacun présente son raisonnement tordu, démontrant ainsi comment un complot peut être construit et déconstruit de manière humoristique.

Crazy Theory ©, Le Droit de Perdre / Blackrock Games, créé par Christian Rubiella, Fabrice Andrivon, illustré par Fabcaro, Mathieu Clauss

[*]PÔLE PHILO, *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques*, Laïcité Brabant wallon, 2022 (Éd. révisée).

TUTO

Vidéo « LudoChrono » de la chaîne YouTube Ludovox :
https://www.youtube.com/watch?v=aMHWY7Vei6U&t=81s

ASTUCES !

Il est possible d'excéder le nombre de joueurs prévu par la boîte en composant des équipes. Il sera opportun de garder les brouillons des « complots » produits ou désigner un secrétaire pour en garder une trace.

Vous pouvez louer la boîte de jeu dans une ludothèque.

EN PRATIQUE

PUBLIC	À partir de 14 ans
NOMBRE	De 3 à 6 joueurs
DURÉE	20 minutes

L'utilisation de *Crazy Theory* offre une opportunité pédagogique pour développer l'esprit critique des citoyens. Ce jeu permet aux participants de s'interroger sur la manière dont les informations sont présentées et interprétées. En les invitant à réfléchir sur la construction de théories farfelues, ils apprendront à prendre du recul face aux discours divers et à vérifier la crédibilité des sources. Ce processus de réflexion critique les aidera à devenir des citoyens plus informés et responsables.

OBJECTIFS[1]

Problématiser
Renforcer l'esprit critique
Apprendre à comparer et à évaluer les sources d'information
Repérer les procédés propres aux théories du complot et à leur construction narrative
Former à l'autonomie intellectuelle

QUEL THÈME ABORDER ?

Les exploitations philo du jeu *Crazy Theory* permettent d'aborder les thématiques suivantes : la manipulation, le complotisme, le doute ou le hasard.

PISTES D'EXPLOITATION PHILO

PISTE 1 : MENER LE QUESTIONNEMENT EN ÉLABORANT UN PLAN DE DISCUSSION

L'animateur peut élaborer un plan de discussion pour pouvoir mener les échanges sur l'expérience de jeu des participants. S'il a été possible de faire différentes tables de jeu, il est opportun de confronter les expériences. L'animateur peut donc commencer par des questions qui abordent l'expérience de jeu :

- Qu'est-ce qu'un complot ? En connaissez-vous ?
- Observez attentivement la boîte du jeu. Que peut-on y voir ?
- Parmi toutes les théories créées dans le jeu, laquelle vous semble la plus crédible et pourquoi ?
- Pourquoi les théories du complot ont-elles autant de succès ?

[1] Les exploitations philo du Pôle Philo rencontrent les compétences visées par le décret de la Fédération Wallonie-Bruxelles sur l'éducation à la philosophie et à la citoyenneté. Les exploitations philo du jeu *Crazy Theory* sollicitent les socles de compétences suivants : Assurer la cohérence de sa pensée / Prendre position de manière argumentée / S'ouvrir à la pluralité des cultures et des convictions.
Exploitation philo conçue en 2022 et fiche rédigée par Pauline Stavaux.

Afin de problématiser la discussion, il est possible, dans un second temps, de mettre en place les questionnements suivants :

- Qu'est-ce que douter ?
- Peut-on douter de tout ?
- Ne pas savoir et douter, est-ce la même chose ?
- Peut-on savoir et douter en même temps ?
- Le doute peut-il rendre fou ?
- Le doute amène-t-il à la vérité ?
- Le doute nous divise-t-il ?
- Cela veut dire quoi « être rationnel » ?
- Les émotions peuvent-elle avoir raison ?
- De quoi pourrait-on ne pas douter ?
- Qu'est-ce qu'une certitude ?
- Est-ce qu'il y a des bonnes / mauvaises raisons de douter ?
- Faut-il chercher à avoir raison ?
- Que peut-on tenir pour vrai ?
- De quoi peut-on être sûr ?
- Comment sait-on ce qu'on sait ?
- Que signifie « avoir raison » ?
- Comment sait-on que l'on a raison ?
- Pourquoi doute-t-on ?
- Comploter, est-ce manipuler ?
- Qu'est-ce qu'une manipulation ?
- Mentir et manipuler, c'est la même chose ?
- Qu'est-ce qu'une croyance ?
- Le hasard existe-t-il ?
- Peut-on tout expliquer ?
- Parvenons-nous toujours à savoir pourquoi une chose nous arrive ?

Attention toutefois à ne pas s'accrocher de façon trop importante au plan de discussion au risque de diriger de façon marquée la recherche philosophique menée.

EN PRATIQUE

PUBLIC **Ados / adultes**

NOMBRE **De 6 à 25 participants**

DURÉE **50 minutes**

PISTE 2 : LANCER UNE CUEILLETTE DE QUESTIONS

L'animateur peut choisir de ne pas proposer lui-même de questions comme point de départ d'une discussion. Cette option permet de s'assurer de coller davantage aux intérêts et étonnements des participants. Il peut commencer par demander ceci : « À l'issue de l'expérience de jeu que nous avons vécue ensemble, qu'est-ce qui vous étonne ? » L'animateur collecte ainsi les étonnements qu'il peut retravailler philosophiquement selon la méthode qu'il estime la meilleure[2].

EN PRATIQUE

PUBLIC **Ados / adultes**

NOMBRE **De 6 à 25 participants**

DURÉE **50 minutes**

MATÉRIEL **Un tableau et de quoi y écrire pour visualiser les questions**

PISTE 3 : COMPRENDRE LES MÉCANIQUES DU DISCOURS COMPLOTISTE EN EXPLOITANT LE JEU

L'animateur commence par faire visionner une vidéo issue du site Théories du complot (www.theoriesducomplot.be). À la suite du visionnage, trois types d'animation sont possibles :

1. L'animateur invite les participants à créer une picto-liste pour résumer les idées essentielles de la vidéo. Pour ce faire, on forme deux équipes (ou plus si le nombre de participants excède 20). Chaque équipe doit s'accorder sur cinq éléments clés à retenir de la vidéo. Ensuite, chaque groupe illustre ces cinq points à l'aide de petits dessins, sans utiliser de mots, d'onomatopées ou de chiffres.

Il est important de veiller à ce que les participants disposent d'un temps suffisant pour réaliser cette tâche (sans qu'il soit trop long, pour les pousser à aller à l'essentiel). Une fois les illustrations terminées, les feuilles sont échangées entre les équipes. Chaque équipe présente alors le travail de l'autre en interprétant les pictogrammes et dessins réalisés, afin de synthétiser les cinq éléments à retenir. L'objectif est de clarifier au mieux le sens des pictogrammes de l'équipe adverse. Après chaque présentation, l'équipe originale peut apporter des compléments d'information ou des corrections si nécessaire.

[2] Pour le choix de la méthode, voir le *Guide de l'animateur en pratiques philosophiques.*

Pour prolonger l'activité, il est également possible de demander à tous les groupes de collaborer à la création d'une affiche commune qui synthétise les différents points présentés par chaque équipe.

2. L'animateur suggère de reprendre les théories créées lors du jeu et d'identifier les mécanismes abordés dans la vidéo. Pour conclure, il propose de dresser une liste des codes caractéristiques des théories du complot et d'explorer les moyens de les déconstruire. Par exemple, certains codes souvent utilisés dans le complotisme incluent : l'absence de place pour le hasard, l'utilisation de la pétition de principe, et l'inversion de la charge de la preuve. Nous conseillons la référence suivante : https://theoriesducomplot.be/#ACCUEIL

3. L'animateur propose de sélectionner deux théories créées durant du jeu et de former deux groupes de participants. Chaque groupe présente une des théories élaborées. Le deuxième groupe écoute attentivement la théorie présentée. Dans une seconde phase, chaque groupe effectue des recherches sur Internet pour déconstruire la théorie à l'aide d'arguments scientifiques établis et de sites de référence. L'objectif est de montrer que les gens s'attachent souvent trop à l'émetteur du message et pas assez au message lui-même, en soulignant l'importance de la vérification des sources d'information et de leur fiabilité. Enfin, chaque groupe présente ses conclusions lors d'une séance plénière.

EN PRATIQUE

PUBLIC	Ados / adultes
NOMBRE	De 5 à 25 participants
DURÉE	3 x 50 minutes
MATÉRIEL	Du matériel de projection
	Des feuilles A3
	Des marqueurs
	Les complots créés durant la partie

VARIANTE ET PROLONGEMENT

Une variante, prévue par le jeu, mais non obligatoire, consiste à glisser au début de la partie de *Crazy Theory* une carte représentant soit les Illuminati, soit les Reptiliens, dans un étui situé au centre du jeu. À la fin de la partie, chaque joueur retourne ses jetons pour indiquer son choix entre Illuminati et Reptiliens, et la carte de l'étui révèle qui a fait la bonne mise ! Il est également possible d'intégrer une autre variante dans les règles du jeu : un seul complice connu de tous, tandis que chaque joueur a des complices secrets différents.

En prolongement, on peut proposer de réaliser une capsule vidéo parodique à l'instar des exemples fournis ci-après :

Vidéo « Le complot chat » sur la chaîne Youtube Tardif Stéphane : https://www.youtube.com/watch?v=Il91bxLH1V0

Vidéo « Disney – le complot » sur la chaîne Youtube Le Before du Grand Journal : https://www.youtube.com/watch?v=sbv5VA1rsZk

Vidéo « Les fast food – le complot » sur la chaîne Youtube Le Before du Grand Journal : https://www.youtube.com/watch?v=YUqTokQB4_k

Vidéo « Games of Thrones – le complot » sur la chaîne Youtube Le Before du Grand Journal : https://www.youtube.com/watch?v=9GsDqVjdovk

Vidéo « Jay-Z et Beyoncé – le complot » sur la chaîne Youtube Le Before du Grand Journal : https://www.youtube.com/watch?v=dKYvR9rWFpE