

# DémocratiΣ



## RÉSEAUX SOCIAUX ET OPINION POLITIQUE

### Description de l'activité

La commune de Beaumont-sur-Lys grossit de plus en plus et un projet de transport voit le jour : la construction d'un aéroport.

Mais ce projet divise les habitants... **Sur les réseaux sociaux, le débat fait rage.** La mairie choisit alors de consulter les habitants en organisant sondage, débat et vote. **En jouant les habitants de la ville et leurs discussions sur les réseaux sociaux, venez forger votre opinion et débattre pour la défendre.**

Une animation construite d'après les recherches de l'autrice.

**Durée** 1h

**Cible** Cycle 4 ; Lycée

**Conception**

Atelier conçu d'après des inspirations d'Ana Choury et les recherches de Romane Petit - Kimiyo



# Fiche animation

## Objectifs pédagogiques

- ✖ Interpréter une information et ses sources
- ✖ Décrypter son comportement et ses biais sur les réseaux
- ✖ Construire et discuter de son opinion en se basant sur des informations fiables

## Déroulé

- 10 min** Mise en situation
- 15 min** Première exposition et sondage
- 15 min** Deuxième exposition et débat
- 5 min** Troisième exposition et vote
- 15 min** Discussion finale

## Matériel

- Cartes rôles
- Communiqués de presse
- Petites ardoises
- Feutres à ardoise
- 15 posts Réseaux sociaux par orientation (pour, contre, neutre)
- 4 jetons like, 2 jetons dislike par personnage
- 2 jetons partage pour les leaders d'opinion



## Déroulé détaillé

### Mise en place (30 min)

Avant l'arrivée des participant.es l'animateur.ice va mettre en place le réseau social. Au début, tout les personnages auront accès au même contenu. Sur une table au centre de la salle ou sur un mur, l'anim va pouvoir disposer 2 posts en faveur de l'aéroport, 2 posts contre et 2 posts neutre.

On peut également préparer les cartes personnages et les likes/dislikes. Le jeu peut se jouer à partir de peu de joueur.ses, on adaptera les rôles en fonction. Il est intéressant qu'il y ait toujours au moins un personnage neutre afin que l'on puisse voir le phénomène de polarisation. Et chaque personnage auront 2 jetons like et 1 jeton dislike. Les leaders d'opinion disposent en plus d'un jeton partage.

Enfin, dans un coin où les participant.es n'ont pas accès, l'anim peut déjà trier le reste des posts en trois tas : pour, contre, neutre.

### Mise en situation (10 min)

On pose le contexte du jeu : « Un projet d'aéroport est en discussion à Beaumont-sur-Lys. La mairie souhaite consulter les habitant.es pour prendre la décision de la construction ou non de cet aéroport. Les débats autour de cet aéroport arrivent sur les différents réseaux sociaux. Vous allez jouer les habitant.es de cette commune fictive en simulant des discussions sur les réseaux sociaux afin de voir comment les réseaux sociaux influencent votre opinion politique. »

Chaque personne tire une carte rôle. Il y a 2 rôles un peu différents :

- Leaders d'opinion (2 personnes) : Les leaders d'opinion ont une opinion claire par rapport au projet d'aéroport. Les leaders d'opinion publient du contenu et influencent les internautes.
- Internautes (reste des personnes) : Les internautes réagissent aux publications et forment leurs opinions. Les internautes ont sur leur carte des éléments de personnalité qui leur permettront de se positionner par la suite. Les personnages joués peuvent alors déjà être orienté pour ou contre le projet ou au contraire être plutôt neutres.

Chaque personnage reçoit également 2 jetons like et 1 jeton dislike correspondant à son personnage. Les leaders d'opinion reçoivent également 1 jeton partage.

L'anim représente l'algorithme et s'assure du bon déroulé du jeu. On partage un communiqué de presse expliquant le contexte du projet aéroportuaire, ainsi que les différents enjeux associés au projet.



## Première exposition et sondage (15 min)

Cette phase permet de commencer à former des opinions et former des bulles de filtre par rapport aux préférences des personnages.

Durant cette phase, les personnes vont pouvoir avoir accès aux informations d'un réseau social commun et y réagir.

Les différents rôles pourront faire des actions différentes durant ce tour. Il n'est pas possible de parler à l'oral durant cette phase. (adaptable selon les publics)

- Internautes : Les internautes peuvent choisir 2 publications à liker et 1 à disliker
- Leaders d'opinion : Les leaders d'opinion peuvent également choisir 2 publications à liker et 1 à disliker, mais également une publication à partager.

Pendant que les internautes réagissent, l'anim peut commencer à préparer les posts pour la deuxième phase. Chaque personnage recevra 1 post pour, 1 post contre et 1 post neutre comme cartes dans sa main + 2 posts du/des genre.s liké.s et en enlevant le genre disliké.

**Exemple :** John a liké un post pour et un post neutre et a disliked un post contre. Il aura alors au tour 2 accès au mur commun et aura en main 2 posts pour et 2 posts neutres.

Claire a elle liké deux post contre et disliked un post neutre. Elle aura en main 1 post pour et 3 posts contre.

Une fois que tout le monde a pu réagir aux publications, on effectue un sondage. L'anim choisit 4 ou 5 personnes pour donner leur avis sur la personnalité politique pour laquelle elles souhaitent voter et les résultats sont annoncés tel quel comme une représentation de l'opinion du groupe.

On annonce ensuite le tour 2, on distribue les cartes personnelles et on affiche sur le mur commun 1 post pour, 1 post contre et 1 post neutre **ainsi que les posts partagés par les leaders d'opinion.**

## Deuxième exposition et débat (15 min)

La deuxième exposition suit la même mécanique que la première à quelques différences près.

Tout d'abord, les personnages ont maintenant le droit de discuter. Ensuite, les réactions peuvent avoir lieu sur le mur commun, mais également sur les cartes distribuées à chaque personne.

Une fois que chaque personnage a pu découvrir les posts et réagir, on propose maintenant un court débat entre eux durant 5 à 10 minutes.

En cette fin de tour, le mur commun ne bouge pas. Les personnes reçoivent en main, 1 post du même genre que les 4 likés en tout, plus les derniers partages des leaders d'opinion.



## Troisième exposition et vote (5 min)

Pour cette troisième phase, les personnes ne réagissent plus aux posts, et prennent seulement le temps de lire avant de voter.

Le vote se fait sur des ardoises qui sont levées pour voter.

## Discussion finale (15 min)

Enfin, on prend un temps de discussion avec les personnes qui ont vécu l'animation pour revenir sur leur choix de vote, etc.

On peut aborder plusieurs concepts sociologiques :

- Bulles de filtre : Les bulles de filtre peuvent être observées sur les posts sélectionnés en fonction des like/dislike des personnes. En général, les personnes ont plutôt tendance à s'orienter vers des bulles "pour" ou "contre". Il est possible de voir que des centres d'intérêt sont attribués automatiquement par les réseaux sociaux (ex. Snapchat). Le fait d'avoir accès à une information partielle va polariser le débat.
- Biais de confirmation : les internautes vont plus facilement croire une information en rapport avec leur opinion, ici les avis et opinions étaient créées de toutes pièces mais renvoient à des informations politiques ou sur des fausses informations.
- Désinformation : La désinformation mise avec la fake news vient montrer l'influence que peuvent avoir celle-ci sur les réseaux sociaux, entre les individus croyant en cette information et ceux qui la contredisent et de s'ancre un peu plus dans leur opinion (biais de confirmation).
- Leaders d'opinion : Sur les réseaux sociaux ou non, les informations vont passer par ce qu'on appelle des « leaders d'opinion » dans les différents groupes sociaux (famille, groupe de pairs, collègues, ...). C'est en général un individu informé voir passionné par un sujet, comme l'actualité politique qui va tenir les autres membres au courant des informations. Sur les réseaux sociaux ce n'est pas forcément un membre de notre cercle proche mais peut être un influenceur politique, un chercheur devenu influenceur, un militant, ... Attention à ne pas baser toute sa manière de penser sur un leader d'opinion qui possède des biais également, mais en s'informant de plusieurs façons

Pour finir, il est possible de finir par un bilan. On scinde un tableau en deux colonnes (ce que j'ai compris/ce que j'ai ressenti) et les participant.es le remplissent avec des post-its