



## Atelier de pratique

### Traqueurs d'infox ou la manipulation par les images

Le 7 mars 2022

Organisé par l'association Premiers Plans,  
coordination Passeurs d'images Pays de la Loire

Intervenante de l'atelier  
**Michelle FIKOU, vidéaste et créatrice sonore**

Pour des jeunes pris en charge par la Protection judiciaire de la jeunesse  
**Tremp'l'Insertion, Angers (49)**

La coordination Passeurs d'images en Pays de la Loire propose à des jeunes pris en charge par la PJJ des ateliers pour VOIR et FAIRE du cinéma. Cf [Retour sur 79 – Interview filmée de Bachar à la Zad](#). En complément de l'opération nationale Des Cinés, la Vie !, les jeunes sont donc invités à participer à différents ateliers de pratique d'une durée de 2h30 à 3h, répartis sur plusieurs semaines et encadrés par des professionnels.elles du cinéma et de l'audiovisuel.

14h au Tremp'l'Insertion

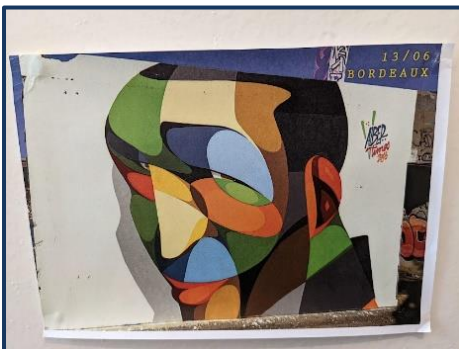


Avant l'arrivée des participants, avec les éducatrices et Michelle, nous installons la salle : quelques tables au milieu, des affiches collées aux murs, un écran de projection.

3 jeunes arrivent. Michelle propose à tous ceux qui sont présents, jeunes, éducatrices et moi-même, de commencer par un jeu. Son ami reporter lui a envoyé une vidéo que l'on regarde. Il nous lance dans une enquête sous forme d'Escape game.

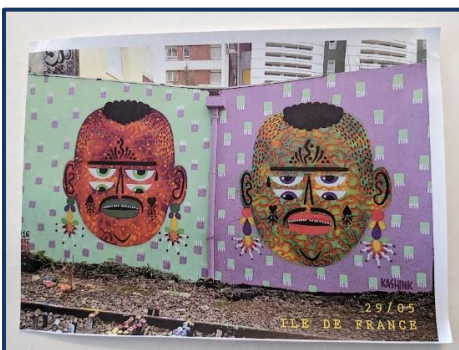
Ce jeu *Traqueurs d'infox* a été créé par [Les déclencheurs](#), au sein du réseau PJJ en région PACA. Il fait travailler le collectif et la complémentarité des intelligences et permet de créer la discussion autour de la manipulation par les images.

Débuter l'atelier par ce jeu permet également de créer une dynamique dans le groupe, des solidarités se nouent pour travailler ensemble à la recherche des indices et des solutions. Au bout de 45 min, on sent les jeunes plus détendus qu'à leur arrivée. « **J'aurais été tout seul, je n'aurais pas trouvé !** » (T.)



Michelle nous montre ensuite plusieurs vidéos que les jeunes vont décrypter ensemble. Ils soulignent le montage rapide, qui permet de toucher l'inconscient tant la vidéo ne laisse pas le temps de réfléchir ; la diversité des images, qui pose la question des sources.

Michelle nous présente [la carte des médias français : qui possède quoi ?](#) (source : Le Monde diplomatique, déc. 2021). Elle leur demande de se poser la question systématiquement : qui me parle ?



Autre jeu : l'analyse d'un reportage d'Envoyé spécial : *La Villeneuve : le rêve brisé*. Après sa diffusion, les habitants de ce quartier grenoblois ont déposé plainte contre France 2, jugeant le documentaire stigmatisant et non conforme à la réalité. [+ d'infos](#)

Michelle leur diffuse à la suite du reportage la vidéo *Droit de réponse* des habitants. E. doit décrypter l'image, N, le son et T. doit rendre compte du montage. Cet exercice permet de les rendre attentifs à ce que peuvent être la vérité et l'information.

Vidéo suivante : c'est un aigle qui kidnappe un enfant. Réalité ou fiction ? Rumeur ? Michelle les interroge sur le bouche-à-oreille qui parfois est très loin de la réalité.

L'atelier se termine par un petit échange sur leurs pratiques à eux : d'internet, des réseaux sociaux. Comment cherchent-ils l'information ? Leurs réponses : Twitter, Snap, Insta, TV, bouche-à-oreille.

On conclut par des petits conseils : il faut chercher les sources de l'information, le détail, car la réalité est multiforme.