

Comment se propage la rumeur?

Introduction

La rumeur n'est pas un phénomène nouveau. Elle n'est pas liée à une technologie en particulier. Elle semble inhérente à tout moyen de communication. Pourquoi se propage-t-elle, par qui, comment, ... Quel plaisir éprouve-t-on à la colporter? Comment la perçoit-on selon qu'on la répande ou qu'on la subisse? Y a-t-il forcément volonté de nuire?... Autant de questions qui pourront être abordées dans la foulée des activités proposées.



Activités pédagogiques

Objectifs

Prise de conscience et découverte des mécanismes de propagation de la rumeur.
Durée: 30 min.

1. Après vision du reportage «10 min. plus tard, la télé débarque» à l'adresse Internet suivante:
http://www.alterinfo.net/Comment-se-propage-la-rumeur_a31425.html

Relever les différences entre les 2 versions de l'histoire.

Questions complémentaires:

A votre avis, quelles sont les raisons qui poussent le second narrateur à colporter la rumeur?
Quelles informations fiables peut-on tirer de la première version de l'histoire?
Quelles informations fiables peut-on tirer de la seconde version?

...

2. Jeu: on m'a dit que!

Les participants sont placés en cercle. L'animateur dit un mot à l'oreille d'un des participants. Le mot sera répété de voisin en voisin (en prenant soin de dire le mot à voix basse et à l'oreille afin qu'il ne soit pas entendu des autres participants). Lorsque le mot a fait un tour de cercle, l'animateur demande au dernier auditeur de révéler le mot transmis. Si le mot est parvenu conforme, on augmente la difficulté du jeu en allongeant le message à transmettre (plusieurs mots, phrase, plusieurs phrases,...) ou en donnant deux messages qui circuleront en sens opposés.

Relever les éventuelles transformations observées.

Pourquoi le message s'est-il transformé?

Un message banal peut vite se déformer. Qu'en est-il d'un message au caractère plus sensationnel?



Variante

Inventer une histoire contenant une vingtaine d'informations.

Le premier participant prend connaissance de l'histoire dans une pièce isolée. Après mémorisation, il reçoit le second participant auquel il raconte l'histoire. Ce dernier ne peut prendre de notes mais peut dire «répète» autant de fois qu'il le souhaite afin d'inciter le narrateur à lui raconter de nouveau l'histoire. Quand il croit avoir mémorisé l'histoire, il invite le premier narrateur à quitter la pièce isolée (il est alors tenu au silence). L'auditeur devient narrateur pour le participant suivant qui le rejoint dans la pièce isolée. Et ainsi de suite...

Un observateur notera les variations des informations contenues dans l'histoire au gré des narrations (transformations, disparitions, réapparitions,...)

Un débriefing s'ensuit. L'observateur livrera ses observations. Les participants seront invités à transposer leur expérience à la propagation d'une rumeur.

Rumeurs de Jean-Noël KAPFERER éditions du Seuil

La rumeur de Hugo CLAUS éditions de Fallois

