

# INFOWAR - Note de conception

- *Synopsis*

Dans un État fictif en pleine campagne électorale, deux forces antagonistes s'affrontent pour capter l'opinion publique : le camp de l'information, représentant les institutions démocratiques en quête de stabilité et de réélection, et le camp de la désinformation, une opposition populiste qui instrumentalise les vulnérabilités sociales et médiatiques pour s'emparer du pouvoir.

INFOWAR modélise cette lutte à travers trois dynamiques essentielles : une asymétrie des moyens d'action reflétant la facilité de propagation de la désinformation, une jauge de capacité d'influence et de contre-influence commune matérialisant le niveau de fragmentation sociale, et un calendrier électoral partagé qui impose une pression temporelle stratégique.

Le jeu questionne donc la capacité des acteurs à conduire une campagne d'influence sous contrainte stratégique, dans un environnement informationnel saturé et polarisé, où chaque action entraîne des effets de second ordre sur la gouvernabilité du système.

- *Problématique*

Le jeu modélise ainsi une compétition asymétrique entre des stratégies offensives de désinformation et des stratégies défensives de préservation de la légitimité institutionnelle, en confrontant les joueurs à trois dilemmes majeurs :

1. Comment conquérir l'opinion sans provoquer un point de bascule irréversible de la polarisation sociale qui rendrait l'exercice même du pouvoir impossible ?
2. Comment arbitrer entre des coups d'éclat à court terme pour influencer rapidement sur l'opinion et des stratégies de stabilisation plus longues mais nécessaires à la préservation d'un ordre politique viable ?
3. Comment piloter une stratégie d'influence dans un environnement où la réaction de l'opinion publique échappe partiellement au contrôle des acteurs, et où l'emballement des dynamiques émotionnelles peut court-circuiter toute logique rationnelle de communication ?

- *Biais*

- Le jeu présente une **asymétrie** volontairement marquée en faveur du camp de la désinformation. Cette survalorisation offensive est conçue pour refléter la facilité déconcertante avec laquelle la désinformation se propage dans nos sociétés contemporaines, par rapport à la difficulté, souvent sous-estimée, de défendre des récits factuels.

- Au-delà, il y a un biais également dans l'**attribution des points des cartes**. Cette répartition différenciée reflète la reconnaissance qu'une action de désinformation n'a pas toujours le même poids stratégique ou la même efficacité selon sa forme : certaines opérations génèrent des chocs narratifs puissants et immédiats,

d'autres ont un impact plus limité ou plus diffus. Cette appréciation n'est pas totalement arbitraire, car elle s'appuie sur des observations empiriques.

- L'aléa représenté par la jauge de polarisation introduit une part de hasard qui, bien que pertinente pour modéliser l'imprévisibilité sociale, peut donner l'illusion d'un monde où les acteurs politiques seraient entièrement démunis face aux mouvements d'opinion, ce qui ne reflète pas toujours la réalité. Conscientes de cette limite, nous avons introduit dans une version ultérieure du jeu un **mécanisme de rééquilibrage** de mieux encadrer les effets de l'aléa, afin d'en limiter l'impact excessif.

- Le calendrier électoral est fixe et subi, sans possibilité pour les joueurs d'en perturber la séquence ou d'accélérer/retarder des événements clés. Ce choix simule l'inévitabilité du temps politique, mais limite la prise en compte des **effets de surprise ou de fenêtres d'opportunité stratégiques**.

- *RETEX*

- L'intégration de la dialectique temps court / temps long : nous avons voulu mettre en avant la tension permanente entre des actions immédiates à fort impact et les stratégies de long terme, plus coûteuses en ressources. Cette mise en situation favorise une réflexion immédiate sur les effets différés et cumulatifs des stratégies d'influence, en illustrant ainsi les dilemmes des environnements informationnels contemporains.

- Cette dimension est favorisée par l'immersion dans la contrainte du temps politique. Grâce à son calendrier électoral commun, le jeu reproduit la pression temporelle qui pèse sur les stratégies d'influence en période électorale du fait de l'anticipation des moments-clés de la campagne.

- Une sensibilisation aux dilemmes éthiques des stratégies d'influence : le jeu conduit les participants à expérimenter les tensions entre efficacité des moyens et responsabilité des conséquences. Il met ainsi en lumière les arbitrages permanents auxquels sont confrontés les décideurs en matière de lutte informationnelle : jusqu'où aller pour influencer sans déstabiliser durablement l'ordre social ? Cette expérience contribue à développer une approche plus lucide et critique des logiques de pouvoir à l'œuvre dans l'espace public.

- La matérialisation du facteur humain par l'incertitude : la jauge de polarisation, alimentée par un lancer de dé, incarne l'imprévisibilité des réactions sociales face à une action informationnelle. Ce mécanisme rend perceptible le fait que les acteurs ne contrôlent jamais entièrement les effets de leurs manœuvres, même les mieux calculées. Il rappelle que l'arène informationnelle est avant tout un espace de perceptions subjectives et de réactions émotionnelles.

- La mise en évidence des limites de l'influence par la surpolarisation : nous avons choisi d'introduire une condition de défaite commune : si la polarisation atteint 100%, aucun camp ne peut l'emporter. Cette règle souligne un point crucial : une société trop fragmentée devient ingouvernable, y compris pour ceux qui auraient pu tirer avantage de cette fragmentation.