

PRINCIPE 1 : ENCYCLOPÉDISME

SUR WIKIPÉDIA

Wikipédia est une encyclopédie qui incorpore des éléments d'encyclopédie généraliste, d'encyclopédie spécialisée, d'almanach et d'atlas.

Elle **n'est pas** une compilation d'informations ajoutées sans discernement. Elle n'est pas non plus une source de documents de première main et de recherche originale, ni une tribune de propagande.

Wikipédia n'est pas un journal, un hébergeur gratuit, un fournisseur de pages personnelles, un réseau social, une série d'articles promotionnels, une collection de mémoires, une expérience anarchiste ou démocratique, ou un annuaire de liens.

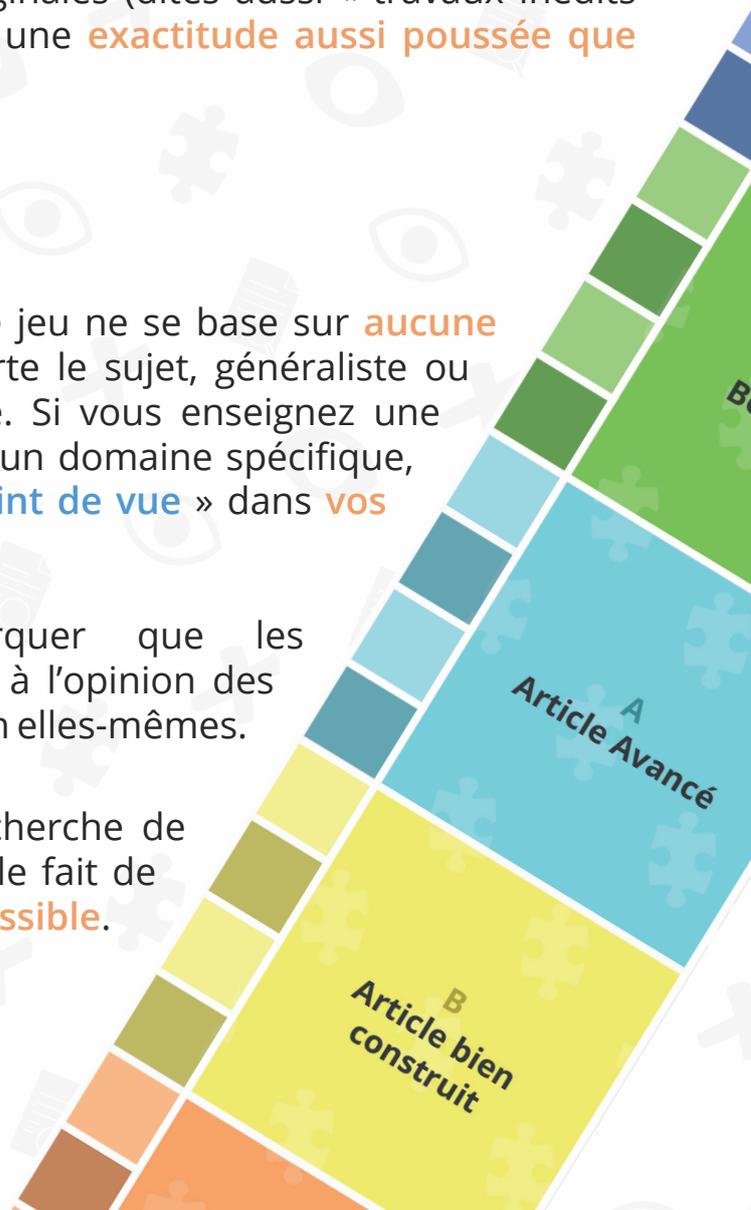
Enfin, ce n'est pas l'endroit où faire part de ses opinions, expériences ou débats. Toutes les personnes participant à l'élaboration de leurs articles doivent s'abstenir d'y publier des recherches originales (dites aussi « travaux inédits »). Elles doivent au contraire rechercher une **exactitude aussi poussée que possible**.

DANS LE JEU

Vous avez déjà dû remarquer que le jeu ne se base sur **aucune thématique** précise. En effet, peu importe le sujet, généraliste ou spécialisé, la philosophie reste la même. Si vous enseignez une matière particulière ou êtes spécialiste d'un domaine spécifique, essayez de traduire « **Source, Erreur, Point de vue** » dans **vos usages**.

Vous pouvez également remarquer que les **contributions** posées ne font pas appel à l'opinion des joueurs, ni au débat sur les informations en elles-mêmes.

Le principe même du jeu est la recherche de cette exactitude encyclopédique, de par le fait de chercher à produire **le meilleur article possible**.



PRINCIPE 2 : NEUTRALITÉ DE POINT DE VUE

SUR WIKIPÉDIA

Les articles publiés sur [Wikipédia](#) ne doivent pas promouvoir de point de vue particulier. Parfois, cela suppose de **mentionner plusieurs points de vue** et de présenter chacun de ces points de vue aussi fidèlement que possible, en tenant compte de leur importance respective dans le champ des savoirs.

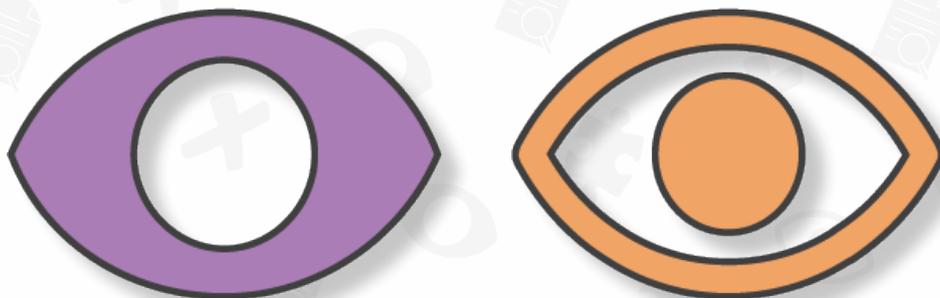
Cela implique également de **fournir le contexte** nécessaire à la compréhension de ces points de vue selon les sources qui les portent, et de ne présenter aucun point de vue comme étant la vérité ou le meilleur point de vue. Ces conditions permettent la vérification des informations en **citant les sources** faisant autorité sur le sujet (particulièrement dans le cas de sujets controversés).

DANS LE JEU

Ici le lien avec la mécanique de jeu est très direct : le système de la **mise à l'équilibre** des **points de vue**.

Le message en fond est qu'il est souvent **impossible** de faire un article **sans intégrer** des éléments qui relèvent du point de vue, et qu'il faut alors les **équilibrer**, sans quoi ces points de vue n'apportent rien à l'article.

Vous pouvez d'ailleurs vous essayer au challenge supplémentaire qui serait de faire un article **sans aucun point de vue visible**.



PRINCIPE 3 : LIBERTÉ DU CONTENU

SUR WIKIPÉDIA

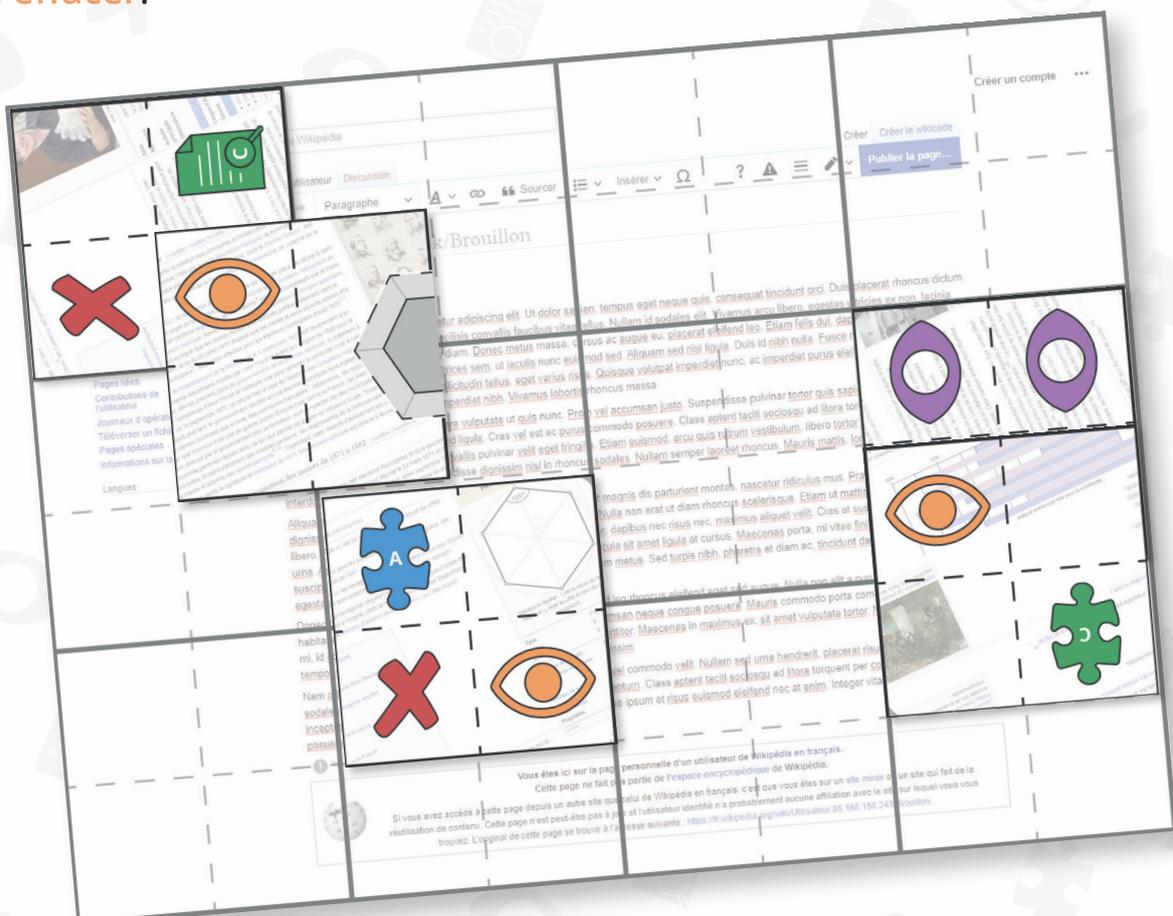
Les textes publiés sur **Wikipédia** sont disponibles sous licence **CC BY-SA 3.0** et licence de documentation libre **GNU**. Cette licence autorise chacun à créer, copier, modifier et distribuer le contenu de **Wikipédia**.

Les obligations sont de conserver la même licence pour les copies conformes et les copies modifiées, ainsi que de créditer les auteurs originaux. **Personne n'a le contrôle** d'un article en particulier.

Tout texte apporté à **Wikipédia** peut être modifié et redistribué sans avertissement par n'importe qui, y compris de façon marchande. « Libre » ne signifie pas que chacun peut écrire ou faire ce que bon lui semble en toute liberté. **Le droit d'auteur doit être respecté**.

DANS LE JEU

La mécanique de pose de cartes **Contribution** illustre cette idée de la liberté du contenu : une fois posées sur le plateau, les cartes **n'appartiennent plus à personne**, et chacun chacune est libre de les **réutiliser, modifier, compléter** ou même **effacer**.



PRINCIPE 4 : SAVOIR-VIVRE COMMUNAUTAIRE

SUR WIKIPÉDIA

Chaque contributeur ou contributrice est tenu·e de respecter les autres personnes contribuant à **Wikipédia**, même lorsqu'il y a désaccord. Il faut s'astreindre à la **politesse, à la courtoisie et au respect**, rechercher le consensus, veiller à ne pas se livrer à des agressions contre des personnes, ni à se laisser aller à des généralisations insultantes.

Il faut également garder son sang-froid lorsque l'atmosphère chauffe, et éviter les **conflits de modification**. Il est primordial d'agir de bonne foi et de partir du principe que chaque interlocuteur ou interlocutrice fait de même, sauf preuve flagrante du contraire.

Il faut s'efforcer d'être ouvert·e, accueillant·e et amical·e.

DANS LE JEU

Plusieurs éléments viennent enseigner ce savoir-vivre :

Tout d'abord la mécanique **coopérative** du jeu, qui fait que tout le monde poursuit le **même objectif** en cherchant à créer le meilleur article possible.

Ensuite, le fait que les mains soient cachées pousse à **discuter** en se respectant, pour ne pas trop nuire aux joueurs et joueuses suivant·e·s par nos actions.

Enfin, la **jauge d'édition** et le **conflit de modification** qui s'en suivent sont aussi un facteur qui responsabilise les joueurs et joueuses quand à **l'impact** de leurs **contributions**.

JAUGE D'ÉDITION

3

4

5

6

7

PRINCIPE 5 : SOUPLESSE DES RÈGLES

SUR WIKIPÉDIA

Wikipédia n'a pas d'autres règles fixes que **les cinq principes fondateurs** énoncés ici. Il ne faut pas hésiter à être audacieux·se dans ses contributions puisque l'un des avantages à pouvoir modifier **Wikipédia** est que **tout n'a pas à être parfait du premier coup**.

Il n'est donc pas nécessaire de connaître toutes les règles pour contribuer. Si des erreurs sont commises, d'autres contributeurs les **détecront**, les **corrigeront** et les **expliqueront**.

Il ne faut pas s'inquiéter non plus de commettre un impair : toutes les versions précédentes des articles sont conservées et accessibles par le biais de l'historique d'un article, il est donc impossible d'endommager ou de perdre irrémédiablement de l'information sur **Wikipédia**.

Il faut donc garder à l'esprit que tout ce qui est écrit sera préservé pour la postérité.

DANS LE JEU

Le jeu a été conçu pour être **très simple** pour plusieurs raisons, l'une d'entre elles étant de pouvoir permettre cette **souplesse** au niveau des règles : le jeu est **simple à prendre en main** et à détourner si besoin, **simple à modifier** en rajoutant des règles.

C'est d'ailleurs pour favoriser **l'émergence** de nouvelles façons de jouer que les règles sont volontairement simples et n'entrent pas dans tous les détails : pour que vous puissiez **vous approprier** le jeu.

L'objectif n'a jamais été d'en faire un jeu parfaitement cadré, mais un **outil** au service de son propos, adapté à votre manière de percevoir, utiliser et contribuer à **Wikipédia**.

The logo for WIKKEYS features the word "WIKKEYS" in a bold, black, serif font. The letter "I" is replaced by a stylized key icon. The key has a blue circular head and a shaft with three colored segments: green, yellow, and blue. The background of the page is white with a faint, repeating pattern of various icons including puzzle pieces, eyes, and speech bubbles.

EXEMPLE CONCRET

Voici un exemple tiré de [l'article Wikipédia](#) intitulé « Les Bijoux de la Castafiore ». Pour faire le parallèle avec les différentes mécaniques du jeu, nous vous invitons à **projeter l'article** tout en en faisant l'analyse :

ÉQUILIBRE DES POINTS DE VUE :

Dans la section « Rôle des femmes dans l'album et dans l'univers de Tintin », on trouve plusieurs informations de **points de vue** différents.



« Pierre Assouline explique que « l'univers de Tintin est si clairement organisé autour des amitiés viriles qu'une femme y semblerait déplacée », et qualifie d'ailleurs la Castafiore de personnage « grotesque ».

« Pour la philosophe Manon Garcia, la Castafiore incarne « ce qu'il y a d'insupportable, d'inaudible au sens littéral, pour les hommes, dans la voix et la parole des femmes ».



INFORMATIONS SOURCÉES :

On trouve plusieurs **sources** en bas d'article, comme par exemple :



[1] : Pierre Fresnault-Deruelle, « Moulinsart, demeure aspirante et refoulante », *Médiation et Information*, n° 27 « Habiter, communiquer », mars 2008, p. 89-96.

[2] : Patrick Peccatte, « La bande dessinée et la Tapisserie de Bayeux [2/2] – Le « système du poil » dans les narrations visuelles séquentielles » [archive], sur *Déjà Vu* (consulté le 16 avril 2021).



[3] : Rainier Grutman, « Tintin au pays des traductions », *Parallèles*, n° 32(1), avril 2020, p. 177-193.

STRUCTURE :

L'article inclut une **infobox**, un **sommaire**, beaucoup **d'illustrations** et de **photos**, et fait bien le lien avec **le portail** de Tintin.



ERREURS :



L'article ne comporte à priori aucune **erreur** à ce jour. Mais n'hésitez pas à aller vérifier !