

Enquête sur les réseaux sociaux

Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves	Aucune
Objectifs d'apprentissage	Expérimentez et réfléchissez aux dualités sécurité et liberté et surveillance et respect de la vie privée.
Matières	Éducation aux médias, sciences sociales
Âge recommandé	Tous
Matériel nécessaire	Des ordinateurs qui peuvent exécuter le jeu (léger), ou des smartphones.
Durée de la séquence	2 - 3 heures
Activité individuelle ou collective	Individuelle
Compétences développées	Résolution de problème, compétences sociales, empathie
Fourchette du prix du jeu	9€ sur ordinateur, 5€ sur smartphones
Jeux similaires à utiliser pour cette séquence	Orwell: Ignorance is strength (Plus orienté vers les fake news)
Conseils pour une séquence plus courte	Pour rendre cette séquence plus courte, vous pouvez demander aux élèves de ne jouer que pendant une heure ou même une demi-heure. Ils comprendront tout de même le sens et le thème du jeu. Même avec ce temps de jeu réduit, vous pouvez organiser la discussion et le débat de

	<p>l'étape 3. Si vous souhaitez organiser une session de classe d'une heure, vous pouvez sauter l'étape 1 et demander aux élèves de se plonger immédiatement dans le jeu.</p>
<p>Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence</p>	<p>Les vidéos utilisées dans cette séquence sont en anglais avec des sous-titres. Vous pouvez également utiliser les sous-titres traduits automatiquement pour d'autres langues. Pour rendre cette séquence aussi inclusive que possible, vous pouvez envisager d'expliquer les vidéos à vos élèves tout en les montrant en classe, ou partager le script des vidéos avec vos élèves au préalable. Vous pouvez également expliquer vous-même le contenu des vidéos au lieu de les montrer.</p>



Étape par étape : comment mettre en œuvre la séquence

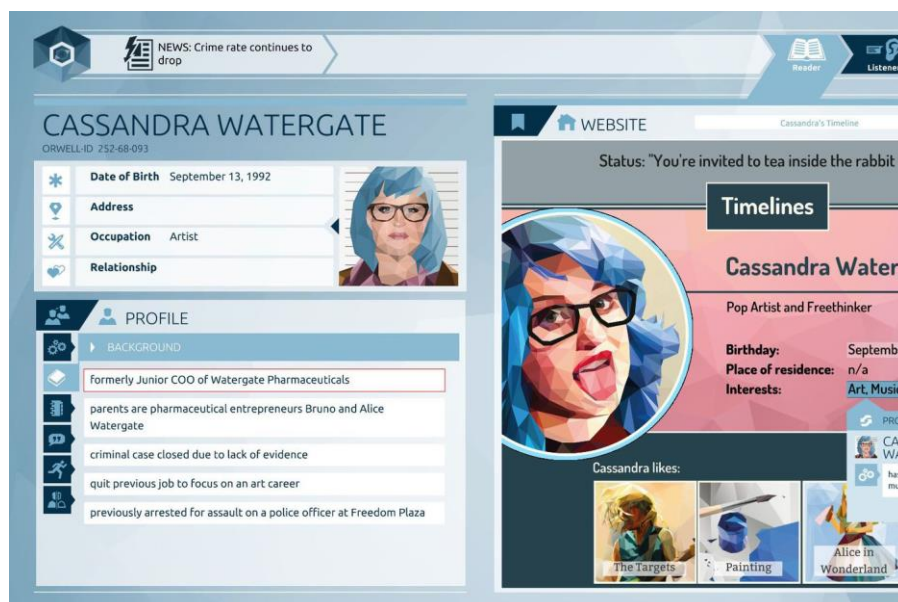


Figure 1 : Interface utilisateur du jeu (source : www.theverge.com)

Dans cette séquence, les élèves vont jouer au premier chapitre du jeu : « Orwell : Keeping an Eye On You ». Le joueur est dans la peau d'un agent du gouvernement récemment engagé qui enquête sur le suspect d'une attaque terroriste à travers des pages Web, des messages sur les médias sociaux et des messages privés.

Votre travail consiste à télécharger des données pertinentes vers le système de surveillance « Orwell ». C'est à vous de décider si ces données sont pertinentes ou non, et c'est là que se situent les dilemmes moraux du jeu. Il vous obligera à trouver un équilibre entre sécurité et liberté. Les joueurs devront également résister à l'envie d'écouter leurs préjugés et leurs jugements hâtifs. C'est crucial car vos collègues et le système tireront des conclusions sur le suspect en fonction de vos choix.

Orwell s'inspire directement de PRISM et XkeyScope, deux systèmes informatiques existants divulgués par le lanceur d'alerte de la NSA Edward Snowden en 2013. Ils se présentent comme un moteur de recherche efficace capable d'interroger des quantités massives de données provenant de Microsoft, Yahoo !, Google, Facebook, Apple et Dropbox pour trouver des noms, des lieux, des dates, des courriels, des communications et d'autres documents. PRISM a été rendu possible sous le président George W. Bush par la loi Protect America Act de 2007 et la loi FISA Amendments Act de 2008, qui immunise les entreprises privées contre toute action en justice lorsqu'elles coopèrent avec les agences gouvernementales américaines dans la collecte de renseignements.

Pour réduire les coûts

Pour dépenser moins d'argent pour cette séquence, vous pouvez acheter une ou plusieurs copies du jeu et les partager avec votre classe. Les élèves joueront au jeu et écriront à différents moments. Une fois qu'ils auront tous joué, vous pourrez corriger et parler du jeu en classe. Essayez de ne pas étaler cette activité sur une longue période afin qu'elle reste fraîche dans leur esprit.

- **Étape 1 : Explication du concept (15 minutes)**

Ne montrez pas le gameplay. Le premier chapitre du jeu apprend aux joueurs comment jouer tout en présentant de manière attrayante le thème et l'histoire. Cependant, vous pouvez expliquer le concept en utilisant le paragraphe d'introduction de cette séquence.



- **Étape 2 : Les élèves jouent à la maison (1 à 2 heures)**

Il n'y a pas beaucoup de conseils à donner en termes de gameplay. Toutefois, demandez à vos élèves de noter leurs expériences et leurs réflexions en jouant au jeu. Ils devraient au moins finir le premier chapitre, mais n'hésitez pas à continuer s'ils le souhaitent.

- **Étape 3 : Débrief et discussion**

Orwell dépeint le meilleur scénario de la surveillance de masse.

Pour des raisons de gameplay, le jeu vous fait incarner un analyste qui choisit les données à exploiter. Vous observez ensuite les décisions prises par vos collègues. Dans la vie réelle, la surveillance de masse repose de plus en plus souvent sur des algorithmes.

Le problème est le suivant : les algorithmes ont des préjugés racistes et sexistes. C'est parce que les données d'entraînement contiennent elles-mêmes ces préjugés. Demandez à vos étudiants de chercher « infirmière » sur Google. Vous trouverez une écrasante majorité de photos d'infirmières. Un algorithme entraîné sur ces données et à qui l'on demande de rechercher des emplois médicaux dans le domaine de la santé en fonction du profil du chercheur suggérera souvent infirmière à une fille et médecin à un garçon. Vous pouvez utiliser [cette vidéo](#) pour approfondir ce sujet.

En outre, le jeu oblige le joueur à lutter contre les jugements hâtifs. Pour explorer la question des préjugés humains et de la discrimination, vous pouvez utiliser ces vidéos :

💡 [Prejudice and Discrimination: Crash Course Psychology #39](#) de CrashCourse.

💡 [The illusion of truth](#) de Veritasium.

Le thème principal du jeu est la dualité entre surveillance et vie privée. En téléchargeant des morceaux de données spécifiques, les joueurs savent qu'ils déclenchent des conséquences indépendantes de leur volonté. En revanche, s'ils laissent les suspects tranquilles, ils risquent de mettre en danger la vie des civils.

La vie privée : « Je n'ai rien à cacher. »

Lorsque vous recevez un appel téléphonique de vos parents et que vos amis sont présents, avez-vous envie de vous isoler ? C'est votre sentiment d'intimité.

En raison des problèmes de sécurité face aux attaques terroristes, à la pandémie mondiale et aux médias sociaux, la vie privée devient synonyme d'avoir quelque chose à cacher.

Si je n'ai rien fait de mal, dois-je accepter d'être observé pour être protégé ?

Vous pensez n'avoir rien fait de mal, mais c'est rarement le cas. Le monde n'est pas divisé entre les bonnes et les mauvaises personnes, et tout le monde fait des erreurs.

De plus, les torts d'aujourd'hui ne sont pas ceux de demain. Un autre gouvernement pourrait hériter d'outils de surveillance, et les actes ou idéologies qui sont autorisés aujourd'hui pourraient ne plus l'être demain.

Utilisez cette vidéo pour explorer ces concepts:

💡 [Glenn Greenwald: Why privacy matters](#) par TED.



Obtenir le jeu :

https://store.steampowered.com/app/491950/Orwell_Keeping_an_Eye_On_You/

https://play.google.com/store/apps/details?id=com.OsmoticStudios.Orwell&hl=en_US&gl=US

<https://apps.apple.com/fr/app/orwell-keeping-an-eye-on-you/id1476541931>

Bibliographie :

Campbell, C. (2016, November 29). Orwell Review. polygon.com Retrieved from <https://www.polygon.com/2016/11/29/13769024/orwell-review-PC>

CrashCourse. (October 20th, 2019). 'Algorithmic Bias and Fairness: Crash Course AI #18' [Video]. Youtube. https://www.youtube.com/watch?v=gV0_raKR2UQ

Cyrus North. (October 20th, 2019). 'On a tous quelque chose à cacher' [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=fFveBzbyIVA>

game UI (n.d) <https://www.theverge.com/2018/3/4/17062366/orwell-keeping-an-eye-on-you-game-surveillance-short-play>

Gellman, B., Poitras, L (2013, June 7). U.S., British intelligence mining data from nine U.S. Internet companies in broad secret program. washingtonpost.com Retrieved from <https://www.polygon.com/2016/11/29/13769024/orwell-review-PC>

Johnson, B. (2010, January 11). U.S., Privacy no longer a social norm says Facebook founder. theguardian.com Retrieved from <https://www.theguardian.com/technology/2010/jan/11/facebook-privacy>

Ted. (October 10th, 2014). 'Glenn Greenwald | Why privacy matters' [Video]. Youtube. <https://www.youtube.com/watch?v=pcSlowAhvUk>

