

Datalireladata

UN SERVICE PEUT EN CACHER UN AUTRE

*Mieux comprendre l'usage que font
les services en ligne de nos données personnelles*

UN SERVICE PEUT EN CACHER UN AUTRE

Contexte d'usage	Loisir
Tranche d'âge du public	<ul style="list-style-type: none"> → 12-15 ans → 15-18 ans
Durée de l'activité	45 minutes
Objectif de l'activité	Nous utilisons au quotidien de nombreux services en ligne gratuitement : réseaux sociaux, comparateurs de prix, etc. Cette activité a pour but de mieux comprendre le modèle économique de ces services, et permet d'appréhender le rôle de nos données personnelles dans le fonctionnement de ces services.
Résumé de l'activité	Cette activité prend la forme d'un jeu de rôle dans lequel les élèves vont incarner des services en ligne ou des clients. Les clients vont échanger des réductions contre des données personnelles, leur but étant de générer le plus d'argent possible. A la fin, on se rend compte que les services ont obtenu bien plus d'argent en obtenant les données personnelles.
Compétence développée	Adopter une attitude critique face aux données que nous consommons et que nous produisons
Capacité(s) développée(s)	Être capable de faire le lien entre le modèle économique des plateformes et l'utilisation des données (publicités ciblées, recommandations...)
Matériel	<p>Documents :</p> <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Les fiches services <input type="checkbox"/> La liste des valeurs des données personnelles <input type="checkbox"/> Les fiches "données personnelles" à imprimer et découper <input type="checkbox"/> Les faux billets à imprimer et découper <p><i>Ces éléments sont disponibles dans le fichier "un-service-peut-en-cacher-un-autre_documents"</i></p>
Préparation de l'atelier	<ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Prévoir au minimum deux "fiche données personnelles" par joueur ou joueuse client.e <input type="checkbox"/> Prévoir suffisamment de billets en fonction du nombre de joueurs <p><i>Se référer au Support pour une estimation du nombre de fiches nécessaires</i></p>

UN SERVICE PEUT EN CACHER UN AUTRE

Description des étapes

Temps

Contenus en lien avec l'étape

Répartition des participant-es en groupe

L'animateur-trice partage la classe en deux groupes :
Un groupe "Services" composé de 6 jeunes et un groupe "Client-es" composé du reste du groupe.

5 minutes

EXPLICATIONS

L'animateur-trice explique les règles du jeu. Il s'agit d'un jeu de rôle dans lequel les jeunes vont devoir gagner de l'argent de différentes manières :

- **Le groupe "client-es"** : vont voir les joueurs et joueuses "services" pour obtenir des réductions en échange de leur données personnelles. Ils-Elles donnent aux "services" des cartes "données personnelles" en échange de faux billets. Ils-Elles peuvent tenter de négocier l'utilisation des services en échange de moins de données, **mais les services peuvent refuser !**
- **Le groupe "services"** : proposent des offres et des réductions aux "client-es". Ils-Elles échangent ces réductions contre les données personnelles des client-es. Ils-Elles ne peuvent offrir les réductions qu'en échange d'un certain nombre de données personnelles obtenues, mais ne révèlent pas la vraie valeur des données obtenues. **Les "services" possèdent une grille de valeur des données personnelles, mais ils-elles ne doivent pas la révéler aux "client-es" !**

L'objectif est, pour les client-es et les services, de gagner le plus d'argent possible !

Les "fiches données personnelles", les "fiches services", la "grille de valeur" et les faux billets sont disponibles sur le document Support.

Il est important de préciser que dans la vraie vie, on utilise beaucoup de services en ligne gratuitement, dont certains nous permettent d'économiser de l'argent en nous proposant des réductions. C'est le principe des comparateurs de prix en ligne, par exemple. Ceux-ci gagnent cependant de l'argent en revendant nos données personnelles.

Document : Les fiches services

Self Coaching		Bando Muffin		SuperBook	
Offre	Valeur	Offre	Valeur	Offre	Valeur
Revisions des 10 prochains jours	7	Meilleures vidéos dans des vidéos personnelles	7	Classez effets pour les yeux	7
Programme de remise en forme physique	8	Expériences de réflexion pour un coach individuel	8	Programme nutritionnel personnalisé dans les 10 prochains jours	8
Des données personnelles de plus de 10 ans et sans filtre	9	Apprentissage pour réussir tout les tests des sections géométriques	9	Apprentissage pour la prise en ligne	9
ToutEcran		PrestigeBoard		Avoir l'histoire	
Offre	Valeur	Offre	Valeur	Offre	Valeur
Site personnel de haut et sans les sites et blogs, tout ce à quoi il se connecte et les données personnelles	5	Plateforme communication et promotion de médias à disposition des médias et des sites	5	Compagnie d'abonnement personnalisée	5
Revisions sur un service de streaming	5	Revisions sur des programmes en ligne	5	Tout ce que vous ne pouvez pas	5
Des données utilisées chez un vendeur de vêtements	7	Accès aux données à 10 jours consécutifs	7	Revisions sur des logiciels pour les enfants	7
Revisions des cartes bancaires personnelles	4	Revisions des cartes bancaires personnelles	4	Revisions pour l'achat d'une voiture sans le moyen d'achat	7

Document : Les grilles de valeurs des données personnelles

GRILLE DE VALEUR	
Nom, prénom	1
Âge	1
Adresse mail	2
Localisation	2
N° de téléphone	2
Pseudonyme	1
Centres d'intérêts	3
Poids	3
Habitudes alimentaires	2
Historique Internet	3
Liste des contacts	2
Adresse IP	2
Lier ce service à Google	4
Cookies	2

Étape 1

5 minutes

Étape 2

PRÉSENTATIONS DES SERVICES

Durant cette première phase de jeu, les différents "services" se présentent aux "client-es" et expliquent leur rôles et quelles sont les réductions qu'ils proposent.

Durant cette phase, les "client-es" écoutent et notent les services qui les intéressent.

10 minutes

Document : Les fiches services

Self Coaching		Bando Muffin		SuperBook	
Offre	Valeur	Offre	Valeur	Offre	Valeur
Revisions des 10 prochains jours	7	Meilleures vidéos dans des vidéos personnelles	7	Classez effets pour les yeux	7
Programme de remise en forme physique	8	Expériences de réflexion pour un coach individuel	8	Programme nutritionnel personnalisé dans les 10 prochains jours	8
Des données personnelles de plus de 10 ans et sans filtre	9	Apprentissage pour réussir tout les tests des sections géométriques	9	Apprentissage pour la prise en ligne	9
ToutEcran		PrestigeBoard		Avoir l'histoire	
Offre	Valeur	Offre	Valeur	Offre	Valeur
Site personnel de haut et sans les sites et blogs, tout ce à quoi il se connecte et les données personnelles	5	Plateforme communication et promotion de médias à disposition des médias et des sites	5	Compagnie d'abonnement personnalisée	5
Revisions sur un service de streaming	5	Revisions sur des programmes en ligne	5	Tout ce que vous ne pouvez pas	5
Des données utilisées chez un vendeur de vêtements	7	Accès aux données à 10 jours consécutifs	7	Revisions sur des logiciels pour les enfants	7
Revisions des cartes bancaires personnelles	4	Revisions des cartes bancaires personnelles	4	Revisions pour l'achat d'une voiture sans le moyen d'achat	7

NÉGOCIATIONS

Les "services" se positionnent dans différents coins de la classe. Les "client-es" vont ensuite voir les différents services pour négocier des réductions. Chaque réduction obtenue leur permet de gagner un certain nombre de billets en échange des "fiches données personnelles".

Imprimer et découper les Fiches Données Personnelles en plusieurs exemplaires. Il faut compter deux ou trois fiches par joueur.euse client.e, donc ne pas hésiter à imprimer plus de fiches que nécessaire ! (Pour 25 joueurs et joueuses "clients", imprimez entre 15 et 20 fois la page suivante.)
Chaque fois qu'un.e joueur.euse client.e fait affaire avec un service, il ou elle coche les cases correspondantes aux données personnelles voulues par le service.

Imprimer et découper en plusieurs exemplaires et à donner aux joueurs et joueuses "services".
Ils les échangeront avec les "client.es" contre les "fiches données personnelles".
Pour 25 joueurs et joueuses client.es, imprimez une dizaine de fois la page suivants.

Pour plus de simplicité, l'animateur-trice peut jouer la banque et donnera les billets au besoin.

- Dans ce jeu, les réductions sont symbolisées par des billets donnés aux client-es. Il s'agit bien évidemment d'une simplification de la réalité !
- La signature des "fiches données personnelles" est requise, un peu comme dans la réalité ! En effet, à chaque service en ligne que nous utilisons, nous acceptons les Conditions Générales d'Utilisation.

Exemple d'une partie :

Laura joue une cliente. Elle est intéressée par une réduction proposée par Jordi, qui joue le service Dunder Muffin. Le service voulu par Laura a une valeur de 7. Jordi se réfère donc à la grille de valeur des données personnelles et propose à Laura cette réduction en échange de : son nom/prénom (1), son âge (1), son adresse mail (2), son n° de téléphone (2) et ses centres d'intérêts (3). La valeur totale des données voulues par Jordi est de 9, mais Laura ne le sait pas ! Elle pourrait tenter de négocier, mais accepte la transaction, coche les bonnes cases sur sa fiche "données personnelles" et la signe. En échange, Jordi lui donne un billet valant 7, soit la valeur de la réduction proposée.

COMPTAGE ET BILAN

Après la phase d'achat / vente, les client-es font le compte des billets obtenus. Au tableau, l'animateur-trice fait un classement (au tableau) de ceux ayant obtenu le plus de billets.

Les services font de même : ils-elles comptent les données personnelles obtenues. **A ce stade là, petite subtilité : chaque donnée personnelle donnée plusieurs fois voit sa valeur doublée !** Par exemple, si un-e jeune a donné son numéro de téléphone deux fois, alors la valeur de son numéro ne vaut plus 2 billets mais 4 billets ! Il faut donc faire attention aux noms des client-es qui ont bénéficié de réductions de la part de plusieurs services. L'animateur-trice ajoute les services au classement.

Après le comptage, on se rend compte que les "services" ont gagné beaucoup plus de billets que les "client-es" !

Document : Les fiches services

Les grilles

Document : de valeurs des données personnelles

Document : Les faux billets

Document "données personnelles"

GRILLE DE VALEUR			
Cette grille détaille la valeur de chaque des données personnelles. À remplir et à compléter et à distribuer aux "clients".			
Nom, prénom	1	Poids	3
Âge	1	Habitudes alimentaires	2
Adresse mail	2	Historique Internet	3
Localisation	2	Liste des contacts	2
N° de téléphone	2	Adresse IP	2
Pseudonyme	1	Lier ce service à Google	4
Centres d'intérêts	3	Cookies	2

Étape 3

10 minutes

Étape 4

10 minutes

SYNTHÈSE DE L'ANIMATEUR-TRICE

Dans la vraie vie, les services en ligne ne gagnent pas directement de l'argent grâce à nos données personnelles. Ils en gagnent en les revendant à d'autres services, principalement à des services publicitaires. Ce jeu est donc une simplification de la réalité, les services ici joués n'étant en réalité que des intermédiaires entre des régies publicitaires et les client-es.

Étape 5

Une donnée isolée ne vaut pas grand chose, mais quand on la croise avec celles récoltées par d'autres services, on arrive à se faire une idée assez précise du profil et des centres d'intérêts d'une personne ! Et ça, ça vaut de l'or pour les services publicitaires, qui peuvent nous montrer des publicités correspondant à notre âge, notre localisation, nos centres d'intérêts, etc. C'est ce qu'on appelle la publicité ciblée, et elle est bien plus efficace qu'une publicité classique ! C'est pourquoi dans notre jeu, les données personnelles achetées par plusieurs services différents valent plus cher.

5
minutes

= 45
minutes