



Internet n'oublie rien

Contexte

60%

des employeur.se.s accordent une attention particulière à la présence en ligne des candidats dans le cadre d'un processus de recrutement. La e-reputation et les traces numériques sont donc des éléments à surveiller pour maîtriser les conséquences possibles sur la vie quotidienne.

(Source : Rapport sur les pratiques de recrutement, Society for Human Resource Management (SHRM), 2022).

Objectifs pédagogiques

A l'issue de cette activité, les participant.e.s seront en capacité de :

- Comprendre ce qu'est une donnée personnelle
- Comprendre le concept de traces numériques
- Comprendre les mécanismes de diffusion des données sur les réseaux sociaux



Durée totale de la séance :
1h30



Equipe :
20 participant.e.s
2 à 4 animateur.rices



Matériel nécessaire :
ballons, plots, coupelles, chasubles

Déroulé

Introduction (10 minutes) :

Introduisez la séance en demandant aux participant.e.s ce qu'est une donnée personnelle. Demandez leur de réfléchir au nom de la séance : que cela leur évoque-t-il ? Parlez de l'importance de la maîtrise de son image en ligne pour un.e footballeur.se (mais pas que) !

1er jeu (15 minutes) :

Un morpion des données personnelles ! Vous connaissez sans nul doute ce jeu classique, qui, dans sa déclinaison football, permet de travailler rapidité, agilité et prise d'information. Ajoutons ici la dimension données personnelles !

Divisez le groupe en 4 équipes de 5. Deux équipes s'affrontent sur une grille. A côté de celle-ci sont disposées des étiquettes qui indiquent des exemples de données personnelles de deux types : **sensibles** et **peu sensibles**, qui seront les pions de ce jeu. Vous pouvez réaliser ces étiquettes à la main, ou les imprimer à partir de l'annexe fournie.

Pour gagner, il faut aligner trois données personnelles du même type sur une diagonale, une ligne verticale ou une ligne horizontale. Les équipes jouent en relai. Un.e joueur.se par équipe part piocher une donnée personnelle qu'il/elle positionne sur la grille. Il/elle a aussi la possibilité d'utiliser son passage pour déplacer un pion déjà positionné sur la grille. On joue en 3 points gagnants, et on peut aussi proposer une montante descendante pour avoir un classement final (la compétition, ça motive toujours).

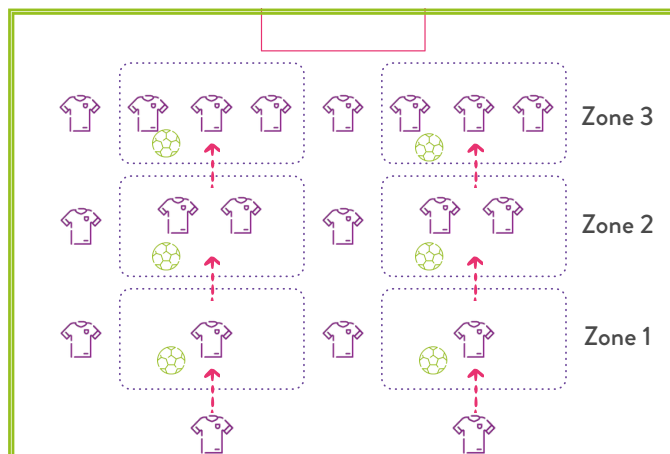
Voici les 9 données personnelles proposées (sentez vous libre d'en présenter d'autres !) :

- **Données sensibles** : numéro de téléphone, données biométriques, données bancaires, adresse complète, identifiants de connexion ;
- **Données peu sensibles** : photos de groupe, nom de son animal de compagnie, liste d'abonné.e.s, participation à des événements publics.

2e jeu (40 minutes) :

Quand c'est en ligne, ce n'est plus dans mes mains ! Ce jeu permet de comprendre que tout information mise en ligne ne nous appartient plus vraiment. Il s'agit de mettre en avant les difficultés à garder le contrôle à mesure que l'information devient publique, mais aussi de mettre en avant les recours possibles.

Deux équipes évoluent en parallèle (une par ligne). Le.a joueur.se démarre sa progression dans la zone 1. Son but est de récupérer le ballon détenu par son adversaire positionné dans la zone 1 dans le temps imparti d'1 minute. Au bout de 30 secondes, i/elle est rejoint par son premier joker, et ensemble ils/elles disposent de 30 secondes pour récupérer le ballon.



Une fois le délai écoulé (ou le ballon récupéré), le.a joueur.se passe dans la zone 2, où la mécanique de jeux est identique, mais où il/elle fait face cette fois à 2 adversaires. Idem, en zone 3, face à 3 adversaires. Une fois en zone 3, le but est d'être en possession du ballon à la fin du temps imparti pour marquer au coup de sifflet final.

Dans ce jeu, le ballon représentera à chaque partie une publication/action en ligne différente : un commentaire désobligeant, une photo compromettante, une vidéo d'une action humiliante en match, etc. La zone 1 représente un envoi en privé, d'une personne à une autre : à ce stade, on a encore un peu de contrôle dans son envoi. La zone 2 représente un envoi dans un groupe avec de multiples destinataires : il devient plus difficile de maîtriser son action car plus de monde est impliqué. Enfin, la zone 3 symbolise la mise en ligne publique : tout le monde a accès à l'information, et l'émetteur.rice n'a quasiment plus de contrôle dessus.

A chaque étape, les **joueur.se.s « joker »**, qui viennent en appui, représentant une voie de recours possibles :

- En zone 1 : une personne de confiance : frère, sœur, parent, ami, professeur.e, éducateur.rice
- En zone 2 : une association ou un acteur de la société civile, comme StopFicha dans le cadre d'une image compromettante
- En zone 3 : la CNIL (pour exercer son droit à l'effacement), ou la police.

Temps de bilan (15 minutes) :

Demandez au groupe ce qu'il a compris du jeu. C'est le moment d'explicitier les analogies, en insistant sur les possibilités d'action. Mettez en lumière le fait qu'une information publiée en ligne est rapidement hors de contrôle et constitue une trace numérique dont il est difficile de se défaire, même si des recours légaux existent. Ces traces numériques constituent notre e-réputation, et la maîtrise de celle-ci est indispensable pour un avenir serein !

N'hésitez pas à illustrer ce sujet avec des exemples issus du monde du football, comme les joueur.se.s ayant perdu des contrats à cause de photos/vidéos ayant refait surface.