

 *La Boussole*



Un jeu mobile pédagogique pour sensibiliser aux enjeux de la protection des données personnelles

- ✓ Jeu éthique
- ✓ Diffusion gratuite et sans but lucratif
- ✓ Sans collecte ni exploitation de données personnelles
- ✓ Genre : enquête narrative
- ✓ Langues : français, anglais, espagnol
- ✓ Système d'exploitation requis : Android 8 ou +
- ✓ Téléchargeable sur Google Play et F-Droid
- ✓ Sous licence libre — code source sur GitLab
- ✓ Outil d'audit simple et rapide avec Exodus Privacy

Avec le soutien de:

association
prévention
MAIF

fondation
MAIF pour la
recherche

La Boussole, une équipe de recherche

LA BOUSSOLE EST UNE COOPÉRATIVE DE FORMATION ET DE RECHERCHE.

Elle construit des outils au service d'individus et de projets sociaux et solidaires. Ses activités s'inscrivent dans la tradition de l'éducation populaire, c'est-à-dire que la posture pédagogique vise à l'émancipation des personnes, quel que soit leur bagage préalable.

L'équipe en charge du jeu se compose de 2 membres porte-paroles autour desquels gravitent des talents « satellites » du studio éphémère créé à l'occasion, spécialistes dans leurs domaines respectifs.



Natalia Calderón Beltrán

Chercheuse universitaire, docteure en Sciences de l'information et de la communication, Natalia a enseigné à l'Université Paris 8 Vincennes à Saint-Denis dans les départements Culture, communication et l'Informatique pour tous.

Gao & Blaze lui doit la conception de la partie recherche, la co-création des contenus de sensibilisation, la traduction vers l'anglais et l'espagnol, la gestion administrative, le suivi des équipes de développement informatique et la constitution du studio.



Quentin Harada

Issu d'une formation en sociologie et sciences politiques et fort de plusieurs volontariats internationaux, dont une expérience au sein de l'UNESCO, en tant que coordinateur de projets d'un vaste réseau international d'ONG. Quentin est un expert en pédagogies alternatives, méthodes participatives et d'intelligence collective.

Un temps responsable de la formation au sein d'un réseau de solidarité internationale, il a étendu ses actions aux champs solidaire et social. Son goût personnel pour l'informatique l'amène à utiliser les outils de l'éducation populaire au service de la sensibilisation des usages numériques et de leur impact social et écologique.

Gao & Blaze ne serait rien sans son travail de conception ludique (game design), scénaristique, contenus pédagogiques, mais également de coordination du développement, de la production et de la création graphique.

LE RESTE DE L'ÉQUIPE COMPTE DIFFÉRENTS TALENTS INDÉPENDANTS POUR:



Le game et sound design ainsi que la traduction par Tanilo E. de MadBricks.



Les graphismes, créés par le studio MadBricks



Le scénario et les dialogues du jeu, écrits par Claire D., autrice spécialisée.



Les contenus pédagogiques, co-élaborés par Yoann S.



Le développement logiciel, réalisé par Alvaro P. P et Juan Sebastián B.

Pourquoi proposer une appli de jeu éducative ?

VOCATION

Gao & Blaze est une application de gaming ludique et éducative pour éclairer les usages de nos smartphones. Elle vise à sensibiliser à des choix plus délibérés et consentis, notamment lorsqu'il faut accorder des permissions d'utilisation des données personnelles : répertoire, photos, géolocalisations, etc. fréquemment demandées par les applications.

L'intention est d'avertir les publics et particulièrement les plus jeunes ou vulnérables de tout ce qui devient accessible, dès lors qu'ils-elles téléchargent une application, et aussi de se familiariser avec d'autres options que le « laisser faire passif ».

Un créneau qui était inoccupé jusqu'à ce jour dans l'univers du jeu mobile.

À L'ORIGINE

Le jeu Gao & Blaze est co-financé, par La Boussole, la Fondation MAIF, pour la partie recherche (voir plus bas) et l'association Prévention MAIF pour la prévention des risques en matière de données personnelles.

LES DIFFÉRENTS CONSTATS POUR L'ÉLABORATION D'UNE APPLICATION LUDIQUE PÉDAGOGIQUE :



La place prédominante des smartphones dans les usages quotidiens : navigation sur le web, recherche d'itinéraires, prise de photos, utilisation des informations biométriques (lecteur d'empreintes digitales, d'iris, de visage...) et de collecte des données personnelles (historique des achats, accès aux répertoires, détails et contenus de communications, géolocalisations, etc.).



Des appareils aux fonctionnements techniques, logiciels et matériels encore très opaques. Un système d'autorisations dont le public n'appréhende pas forcément les conséquences.



La demande croissante et collective de l'ensemble des citoyens pour des informations fiables et des solutions techniques pratiques pour reprendre en main leurs vies numériques.



La rareté des réponses « grand public » sur smartphones dès qu'il s'agit de protection des données personnelles, et donc plus globalement de respect de la vie privée. Les mobiles demeurent les parents pauvres (comparativement aux PC) alors que la demande du public existe.



Un renforcement des inégalités face aux possibilités de protection : des études montrent que les individus les plus précaires et les moins éduqués s'équipent davantage en smartphones qu'en ordinateurs, ce qui augmente leur vulnérabilité et l'absence de possibilité de protéger leurs données personnelles. De facto, les personnes plus vulnérables sont plus exposées et moins à même de se protéger.

Synopsis du jeu Gao & Blaze

Destinée à un public adolescent à partir de 10 ans, l'application a pour objectif de sensibiliser aux enjeux de la protection des données personnelles, mais bien évidemment des publics plus âgés pourront en tirer profit !

LE JEU SE COMPOSE DE 2 UNIVERS

MINI JEUX MIGNONS

Le premier environnement comporte 9 mini-jeux de type hypercasual dans l'esprit « candy crush ». Les joueuses et les joueurs sont amenés à aider le chat Gao à résoudre différentes énigmes et/ou jouer avec lui : faire une course, lui apporter quelques nouvelles photos pour enrichir son album, l'aider à imiter quelques grands noms de la peinture, débusquer des intrus dans son carnet d'adresses, ou encore répondre à quelques questions existentielles.

Les demandes d'autorisations pour jouer à l'ensemble de ces mini-jeux couvrent les principaux services des smartphones, dont l'appareil photo. Dans la pratique, chaque étape de l'enquête implique de récolter des données via l'usage des permissions système d'Android. La grande spécificité est que les données sont gérées « en local », c'est-à-dire qu'elles ne quittent pas le téléphone à l'insu de ses propriétaires et ne font l'objet d'aucun usage commercial. Un encart au début du jeu l'annonce également.

À la clé : gagner des papattes pour se procurer les cadeaux de cet univers : GIF, mêmes, emojis et fonds d'écran originaux.

Tout au long du jeu, plusieurs membres de la communauté fictive Gao & Blaze prennent contact avec la joueuse ou le joueur. Très vite, Alex, ou Masako, Ajay, Amin, Nikki... échangent sur le jeu, leurs vies et les autres membres de la communauté. Chaque nouvelle interaction est l'occasion d'élargir leur cercle de contacts et d'enrichir leurs informations sur le jeu pour atteindre le statut de Top Player

TWIST ET JEU DANS LE JEU

Le deuxième univers, atteint lorsqu'au moins 6 mini jeux et un certain degré de conversations ont été éprouvés, est une enquête appelant à davantage de réflexion dans un contexte plus sophistiqué. Le développeur des mini-jeux, Blaze, a disparu, l'enquête commence. Les personnes qui jouent se voient proposer l'aide d'une hackeuse, Nikki, pour accéder à des bases de données collectées et trouver des indices. Par leurs actions, il leur sera possible de choisir l'issue du jeu.

Au cours de ces événements, des explications sur les mécanismes et les conséquences de la récupération de leurs données sont débloquentées, ainsi que des recommandations sur les moyens de se prémunir, grâce à un outil de diagnostic, qui se base sur les données d'Exodus Privacy. Sur le principe du "nutriscore", un bilan simplifié de l'ensemble des autorisations accordées et des conseils pour les corriger sera mis à disposition.

MÉCANISMES

Au sein d'un environnement immersif, la joueuse ou le joueur échange via la messagerie avec des personnages fictifs du jeu. D'une partie à l'autre et en fonction des communications, l'expérience de jeu sera différente, ouvrant, modifiant ou fermant des branches du scénario, pour le rendre crédible et permettre une identification forte à l'histoire et aux événements. L'idée est d'amener à réfléchir aux choix effectués et à leurs conséquences, pour se forger son opinion, et opter pour une fin adaptée à sa sensibilité.

À NOTER : l'application de jeu s'inscrit dans une démarche d'ouverture envers les communautés libristes, éducatives, artistiques et de protection de la vie privée. Il sera possible de participer à l'évolution du jeu via de nouveaux développements en contribuant au code source qui est libre.

Gao & Blaze contribue à la recherche

La Boussole met en place un protocole de recherche pour comprendre d'une part à la pertinence de l'approche d'appli ludique dans cette démarche de sensibilisation, et d'autre part, pour essayer de comprendre les changements de comportement à l'issue des recommandations.

UNE ENQUÊTE QUANTITATIVE

permet d'identifier les thématiques que les utilisatrices et utilisateurs ont considérées comme étant prioritaires pour modifier leurs usages. Il s'agira d'essayer de comprendre l'ampleur de ces changements, partant des usages avant le jeu et ceux acquis en cours de jeu ainsi que l'appétence pour approfondir certains enjeux.

UNE ENQUÊTE QUALITATIVE

permettra de creuser les premières hypothèses de recherche établies lors de la première phase quantitative, pour affiner l'ensemble des leviers de transformation ciblés, en analysant les retours d'expérience de jeu des participantes et participants. L'objectif est d'enrichir les pistes de travail en matière de pédagogie numérique : comment toucher plus spécifiquement tel ou tel public à travers une application ludique ? Quels facteurs semblent les plus efficaces et pourquoi ?

Une fiche de synthèse et toutes les infos disponibles sur
www.gaoandblaze.org

Contacts médias :

Karine — karine@gaoandblaze.org — 06 20 54 00 86