

Séance 3 : Identity Shield (L'E-Réputation)

Durée totale : 60 minutes

1. Éveil & Réflexion (15 min) :

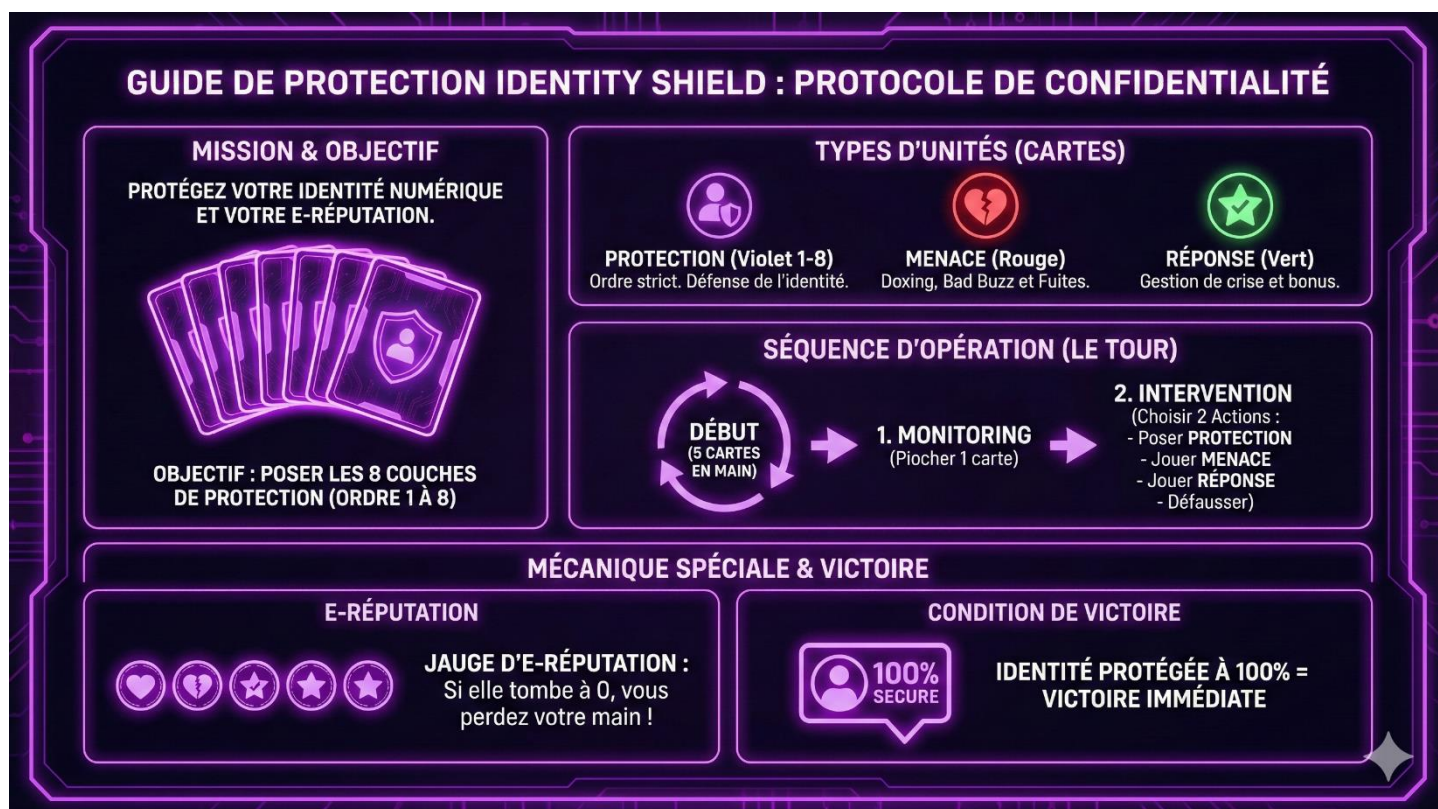
- Exercice : "Tapez votre nom sur Google. Que voyez-vous ? Que verrait un recruteur ?"
- Présentation des enjeux de l'e-réputation et des traces numériques.

2. Mise en jeu (30 min) :

- Partie de jeu : Focus sur la gestion de la jauge d'E-Réputation. Les joueurs doivent apprendre qu'une attaque (Doxing, Bad Buzz) peut détruire des années de construction de profil.

3. Le Tour de Table de l'Expert (15 min) :

- Débat : "Est-il possible d'être protégé à 100% sur internet ? (Réponse : Non, mais on peut limiter les risques)."
- Focus : "Si vous êtes victime d'un Deepfake, quelle carte 'Réponse' (Vert) utiliseriez-vous dans la vraie vie ? (Signalement CNIL / Droit de réponse)."
- Conclusion : On ne subit pas internet, on le paramètre.



5

HYGIÈNE NUMÉRIQUE



Nettoyez régulièrement vos anciens comptes et données inutilisés qui traînent sur le web.

6

ÉDUCATION AUX MÉDIAS



Apprenez à repérer les fausses informations avant de les partager. Vérifiez vos sources.

7

IDENTITÉ VÉRIFIÉE



Protégez votre nom et vos documents officiels contre l'usurpation d'identité.

8

DROIT À L'OUBLI



La capacité ultime à faire supprimer des données obsolètes ou gênantes des moteurs de recherche.

1

PARAMÈTRES DE CONFIDENTIALITÉ



Régalez qui peut voir quoi sur vos profils sociaux. Contrôlez votre exposition.

2

GESTION DES COOKIES



Bloquez les trackers publicitaires qui épie et enregistrent votre navigation web.

3

DROIT À L'IMAGE



Gardez le contrôle sur les photos et vidéos où vous apparaissez en ligne.

4

MESSAGERIE CHIFFRÉE



Utilisez des outils qui garantissent que vos conversations privées le restent.



DOXING (DIVULGATION)



Quelqu'un publie vos informations privées en ligne. Vous êtes bloqué et ne pouvez pas jouer de carte au prochain tour.



DEEPFAKE (FAUSSE VIDÉO)



Une fausse vidéo compromettante circule. Votre crédibilité chute. Vous devez défausser une de vos cartes 'Défense' déjà posées.



BAD BUZZ (VIRALITÉ NÉGATIVE)



Une vieille publication ressortie de son contexte devient virale. Votre e-réputation s'effondre. Vous perdez 2 points d'E-Réputation.



FUITE DE DONNÉES (DATA BREACH)



Un service que vous utilisez est piraté. Vos données sont dans la nature. Tous les joueurs doivent révéler leur main.



DROIT DE RÉPONSE (CORRECTION)



Annule immédiatement l'effet d'une carte 'Bad Buzz' ou 'Deepfake' jouée contre vous. Rétablit la vérité.



E-REP CLEANING (NETTOYAGE)



Fait remonter des résultats positifs. Vous gagnez 2 points d'E-Réputation et pouvez piocher une carte.



MODE INCOGNITO (DISCRÉTION)



Vous rend invisible. Vous ne pouvez être la cible d'aucune carte 'Menace' (Attaque) pendant votre prochain tour.



SIGNALEMENT CNIL (RÉGULATION)



Vous signalez un abus. Force l'adversaire de votre choix à défausser une carte 'Menace' de sa main.

Questions de débriefing "Flash" pour le formateur :

Pour chaque fin de séance, vous pouvez poser ces 3 questions pour valider les acquis :

1. **La découverte** : "Quelle est la carte (ou le concept) que vous ne connaissiez pas avant de jouer ?"
2. **La stratégie** : "Si on recommençait la partie, quelle carte de défense poseriez-vous en priorité ?"
3. **L'action** : "Quelle est la première chose que vous allez modifier sur votre propre matériel ou vos comptes ce soir ?"