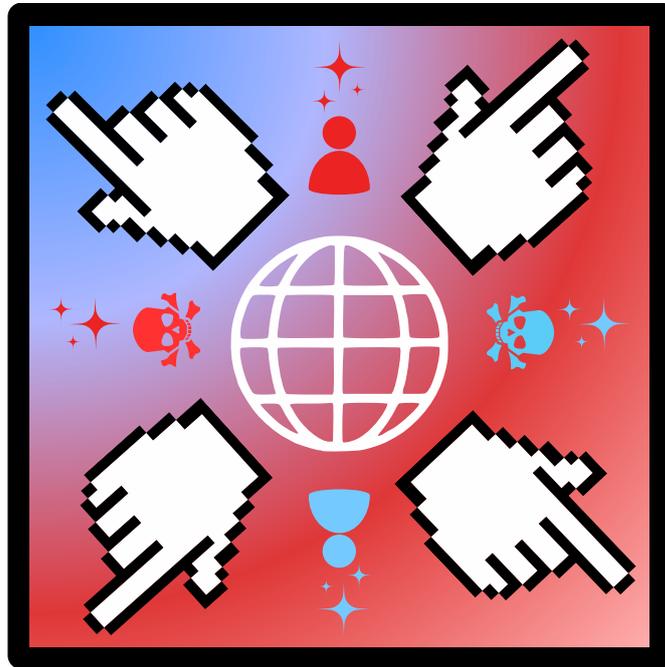


CYBER ATTAQUE



La communauté des internautes se retrouve tous les jours sur Internet pour échanger les derniers tweets, stories et posts. Mais la communauté a subit une vague de cyber-attaques !

Vous êtes tous internautes dans cette communauté et l'enquête est formelle : les coupables sont des pirates informatiques... Et ils se sont glissés parmi vous ! Ils profitent de la nuit pour bombarder vos ordinateurs de virus et de malwares !

Pour les identifier, la communauté a décidé qu'elle fera confiance à votre jugement. Tous les matins, vous devrez débattre et désigner ceux qui, au sein de votre équipe, sont des pirates et ils seront éliminés.

Saurez-vous identifier les pirates avant qu'ils ne détruisent les systèmes informatiques de la communauté ?



Créé par les Conseillers.ères numériques du Département du Tarn.

CYBER ATTAQUE © 2023 par Département du Tarn est sous licence CC BY-NC-ND 4.0. Pour consulter une copie de cette licence, visitez <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>

SOMMAIRE

	RÈGLES DU JEU.....	4
	CARTES RÔLES.....	5
	CARTES ATOUTS.....	6
	DÉROULÉ.....	7
	TRANSITIONS PÉDAGOGIQUES.....	9
	CYBER GLOSSAIRE.....	13

RÈGLES DU JEU

Dès le début du jeu, chaque joueur se voit attribuer une carte-rôle dans la communauté qui lui confère un rôle particulier. En plus, chacun reçoit une carte-atout qui lui donne parfois un pouvoir spécial.

➤ BUT DU JEU :

Pour les pirates : infecter les autres rôles.

Pour les autres rôles : éliminer les pirates.



La partie se termine lorsque les pirates ont infecté tous les autres personnages, ou quand les pirates ont tous été éliminés ou si l'influenceuse a été éliminée au premier tour. Si un seul pirate et un seul internaute restent encore en jeu, alors le pirate gagne la partie.

Les joueurs doivent veiller à garder leurs rôles et atouts secrets jusqu'à leur élimination.

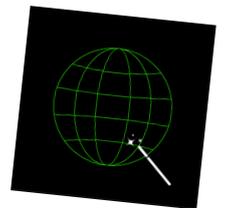
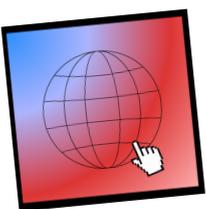
➤ MATÉRIEL :

20 cartes rôles :

- 9 internautes
- 4 pirates
- 1 hackeuse
- 1 lanceuse d'alerte
- 1 mise à jour
- 1 caméra
- 1 influenceuse
- 1 pare-feu
- 1 antivirus

20 cartes atouts :

- 1 FOMO
- 1 mot de passe robuste
- 1 sauvegarde
- 1 VPN
- 2 amis
- 1 modo
- 1 pop-up
- 12 cartes refs



Les cartes-rôles et les cartes-atouts sont différenciables grâce à leur verso

➤ NOMBRE DE JOUEURS :

Le jeu se joue au minimum à 8 joueurs de plus de 12 ans, avec 2 pirates. Au moment de la distribution, prenez autant de cartes rôles que de participants et assurez-vous que la hackeuse, la lanceuse d'alerte et au moins deux pirates soient présents. Les cartes internautes sont utilisées pour jouer avec un plus grand nombre de joueurs.

De 8 à 12 joueurs, il est recommandé de jouer avec 2 pirates. De 12 à 18 joueurs, il est recommandé de jouer avec 3 pirates. Avec 18 joueurs et plus, il est recommandé de jouer avec 4 pirates.

LES CARTES RÔLES :

Les internautes



Leur mission est de trouver les pirates et de les combattre. Ils gagnent le jeu si tous les pirates sont éliminés.

Les pirates



Ils attaquent les internautes pour nuire à leur système. Ils gagnent si tous les internautes sont éliminés.

La hackeuse



Elle a un double rôle : celui de pirate éthique qui lutte contre la cybercriminalité et celui de pirate malveillant. Elle peut donc protéger une fois un joueur lors d'une attaque des pirates et en éliminer un.

L'influenceuse



Son objectif est de faire le buzz. Elle gagne donc la partie si elle est éliminée par le vote des internautes au premier tour. Si elle n'y parvient pas, elle devient une internaute.

La mise à jour



Les internautes doivent garder la mise à jour en vie pour ne pas être infectés de virus. Si la mise à jour est éliminée, elle doit éliminer quelqu'un.

La lanceuse d'alerte



Pendant la 2ème nuit, elle peut désigner un joueur afin de connaître son rôle (même s'il a la carte atout "Mot de passe robuste").

L'antivirus



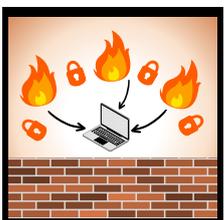
La première nuit, il désigne 3 personnes. L'animateur lui dit si un pirate est dans ce groupe. Si oui, il pourra réutiliser son pouvoir la nuit suivante. Sinon, il devient simple internaute.

La caméra



Elle espionne les pirates pendant la nuit sans se faire voir.

Le pare-feu



Chaque nuit, le pare-feu protège une personne. Cette personne sera protégée et ne sera donc pas éliminée. Le pare-feu ne peut pas protéger la même personne. Il peut donc se protéger lui-même, une seule fois.

LES CARTES ATOUTS :

La FOMO



Elle ne manque jamais l'occasion d'interagir socialement. Cet atout permet donc de donner son avis le jour de son élimination.

Le mot de passe robuste



Parce qu'il est bien protégé, il n'est pas obligé de révéler sa carte rôle lorsqu'il est éliminé, sauf si sa carte rôle est la mise à jour.

La sauvegarde



Protégé par une sauvegarde, le joueur qui possède cette carte n'est pas éliminé lors du vote des internautes. Cette carte est utilisable une seule fois.

Les amis



Le destin des amis est lié dans le jeu. Si un ami est éliminé, l'autre le sera aussi. Leur but est de rester ensemble jusqu'à la fin de la partie.

Le modo



Le modo, ou modérateur, régule les discussions. Sa voix compte double en cas d'égalité lors des votes.

Le pop-up



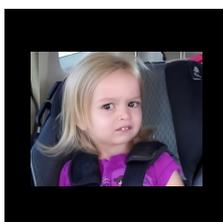
Le joueur est le premier à parler lors des votes journaliers.

Le VPN



Le VPN protège vos données personnelles grâce à une connexion sécurisée. Le joueur possédant le VPN a le choix de rester internaute ou de devenir pirate, tout en conservant ses pouvoirs (s'il en a). Il gagne alors le jeu en fonction de l'équipe à laquelle il appartient à la fin de la partie.

Les refs



T'as la ref ? Tant mieux...

Mais à part ça, ces cartes ne servent à rien. Désolé !



Chaque carte ref est différente !

dÉROULÉ

Au début de la partie, l'animateur.rice propose aux joueurs de choisir un nom de communauté d'internautes.

L'animateur.rice distribue les cartes et repère à qui il distribue les cartes **pirates** et ne donne pas à ces joueurs les cartes atout **FOMO** et **VPN**. Il repère aussi l'**influenceuse** à qui il ne donne pas la **sauvegarde**.

L'animateur.rice précise qu'il existe différentes cartes atout **refs**.

L'animateur.rice doit s'assurer que les cartes restent secrètes et qu'elles soient bien comprises par les joueurs.

Des penses-bêtes peuvent être distribués avec le détail des rôles et des atouts.

PREMIÈRE NUIT :

La nuit tombe, les **internautes** se déconnectent de la communauté et ferment les yeux.

1/ Le **VPN** décide s'il veut rester internaute ou devenir **pirate**.

2/ « **Les amis uniquement** » se reconnaissent.

3/ Les **pirates** désignent un **internaute** à infecter.

4/ L'**antivirus** ouvre les yeux et effectue une analyse rapide en désignant trois joueurs.

5/ Le **pare-feu** désigne une personne à protéger.

6/ La **hackeuse** décide si elle veut protéger ou attaquer un joueur, ou ne rien faire.

PREMIER JOUR :

Les **internautes** se connectent à la communauté et ouvrent les yeux...

L'animateur.rice annonce qui est la personne infectée. Cette personne doit rester silencieuse lors du débat qui cherche à trouver le **pirate**, sauf si elle a l'atout **FOMO**.

En cas d'égalité, demander au **Modo** son vote.



Laissez du temps pour discuter, cadrez les discussions si c'est nécessaire (en faisant parler chacun à son tour, par exemple).
Repérez les suspects évoqués lors du débat et passez au vote à main levée pour déterminer qui est un pirate.

Lors du vote de la communauté :

- Si l'**influenceuse** est éliminée, elle fait un bad buzz et gagne. La partie est finie.
- Si le joueur avec la carte atout **sauvegarde** est désigné, il révèle sa carte et est sauvé pour ce tour.
- Si la **mise à jour** est désignée, elle révèle son identité (même si elle possède l'atout **mot de passe robuste**). Dans sa chute, elle a le pouvoir d'éliminer un autre joueur.
- La personne éliminée par la **mise à jour** révèle sa carte rôle, sauf si elle a la carte atout **mot de passe robuste**.

Lors du vote des pirates :

- Si la **mise à jour** est désignée, elle révèle son identité (même si elle possède l'atout **mot de passe robuste**). Dans sa chute, elle a le pouvoir d'éliminer un autre joueur. La personne éliminée par la **mise à jour** révèle sa carte rôle, sauf si elle a la carte atout **mot de passe robuste**.
- Si la **hackeuse** a utilisé ses deux pouvoirs ou si elle est éliminée, elle n'est plus sollicitée par l'animateur.rice.
- Si le joueur avec la carte atout **VPN** est désignée, il décide s'il veut devenir **pirate** ou rester **internaute**.



DEUXIÈME NUIT :

La nuit tombe, les **internautes** quittent la communauté et ferment les yeux.

D'abord, la **lanceuse d'alerte** ouvre les yeux et désigne le joueur de son choix pour voir sa carte rôle ou atout. Elle sera alors la seule à connaître son rôle. La **lanceuse d'alerte** ferme les yeux.

Ensuite, le troll peut désigner une personne à troller. Puis la nuit se déroule comme la précédente à partir du point 3/.

Le reste des jours se déroule comme précédemment.

TRANSITIONS PÉDAGOGIQUES

Pour vous aider à animer **Cyber Attaque**, voici quelques **apports pédagogiques** que vous pouvez transmettre aux participants afin de les **sensibiliser** aux enjeux du numérique.

A la fin de chaque jour ou de chaque partie, selon le temps dont vous disposez, vous pouvez poser les questions suivantes et animer des débats.

SAVEZ-VOUS CE QU'EST UN.E HACKER.EUSE OU UN.E PIRATE INFORMATIQUE ?

Définition :

Personne qui contourne ou détruit à des fins malveillantes les protections d'un logiciel, d'un ordinateur ou d'un réseau informatique. Cela peut également être une personne qui, par jeu, goût du défi ou souci de notoriété, cherche à contourner les protections d'un logiciel, à s'introduire frauduleusement dans un système ou un réseau informatique.

Et d'après vous, pourquoi pouvait-elle à la fois attaquer et défendre ? (parler des white hats et black hats, des pirates éthiques et des pirates criminels)

Anecdote white hats :

Au USA, des white hats attaquent régulièrement les systèmes de grandes entreprises car celles-ci offrent des primes très importantes à ceux qui les dévoilent.

Pour aller plus loin :

Connaissez-vous les armes qu'ils emploient pour s'attaquer à un système informatique ? » (décrire rapidement les virus, les vers, les chevaux de Troie, les attaques DDOS, etc.)

➤ SAUEZ-VOUS CE QU'EST UN.E LANCEUR.SE D'ALERTE ?

Définition :

Un lanceur d'alerte est une personne qui signale ou divulgue, sans contrepartie financière directe et de bonne foi, des informations portant sur un crime.

Anecdote :

Edward Snowden, ancien employé de la CIA et consultant de la NSA, a rendu publiques, en 2013, 2014 et 2015, par l'intermédiaire de plusieurs journaux (The Guardian, Washington Post, Der Spiegel, The New York Times), de nombreuses révélations sur les programmes de surveillance de masse de la NSA.

Il a notamment révélé, en juin 2013, le système d'écoutes appelé PRISM lancé en 2007 par le gouvernement américain pour surveiller les données des internautes sur des sites comme Google, Facebook, YouTube, Microsoft, Yahoo!, Skype, AOL et Apple sous le couvert de la lutte antiterroriste.

Grâce aux révélations de Snowden, l'espionnage de masse est devenu plus difficile pour le gouvernement des États-Unis.

Pour aller plus loin :

Que pensez-vous des gens qui dénoncent quelque chose qui leur paraît injuste sur Internet ? » (écouter les réponses, apporter un point de vue différent si besoin, accentuer que c'est à double tranchant)

➤ SAUEZ-VOUS À QUOI SERT UNE MISE À JOUR ?

Définition :

Les mises à jour ont trois rôles plus qu'essentiels au bon fonctionnement de vos appareils numériques :

- sécuriser votre appareil
- corriger les bugs
- ajouter de nouvelles fonctions

D'après vous, est-ce que c'est important ou est-ce qu'on peut s'en passer ? (insister sur son importance en matière de sécurité et de meilleur fonctionnement)

➤ SAVEZ-VOUS CE QU'EST UN MODÉRATEUR ?

Définition :

Le modérateur a pour rôle d'animer et de modérer une discussion. Est-ce que c'est un métier qui vous fait envie ? (laisser les joueurs s'exprimer)

Le modérateur fait respecter la charte de conduite de l'espace qu'il anime. Pour cela, il a des pouvoirs dont ne disposent pas tous les autres membres : modifier ou effacer des messages qui ne sont pas les siens, déplacer ou clore un fil de discussion, voire suspendre des utilisateurs, temporairement ou définitivement. Cela lui demande d'être très actif et de rester vigilant quand il y a de nouveaux messages ou posts. Sa simple présence suffit souvent à dissuader la plupart des mauvais comportements.

➤ SAVEZ-VOUS CE QU'EST UN.E INFLUENCEUR.SE ?

Définition :

Savez-vous combien d'argent ils peuvent gagner ? (expliquer ce qu'est le placement de produit et le sponsoring)

Un influenceur est une personne dont la notoriété ou l'exposition médiatique lui procure un grand pouvoir d'influence sur l'opinion publique. De nos jours, beaucoup d'entre eux ont acquis ce statut en produisant du contenu multimédia sur Internet : youtubeurs, blogueurs, instagramers...

Ceci rend l'influenceur très intéressant pour les marques, les entreprises ou les entités qui souhaitent diffuser un message ou mettre en avant leurs produits. En effet, elles peuvent passer par lui pour atteindre la communauté qui le suit et si l'influenceur parle en bien de leurs produits ou de leurs actions, ses followers auront tendance à partager son opinion.

SAVEZ-VOUS CE QU'EST UNE CAMÉRA ?

(après réponse, qui sera certainement « bien sûr ! »)

Mais est-ce que vous savez ce qu'on a le droit de faire ou pas avec ? (parler du droit à l'image, enchaîner sur les dérives possibles sur Internet)

Le droit à l'image assure que chacun puisse refuser que son image (une photo, un portrait, une vidéo de soi...) soit diffusée publiquement. Sur Internet, il est très facile et très rapide qu'un tel contenu se propage à travers les réseaux sociaux, les sites de partage ou les moteurs de recherche. C'est pourquoi il est nécessaire de demander à la personne concernée son autorisation avant de la diffuser.

Il existe toutefois des exceptions à cette règle. Ainsi, on peut diffuser l'image de quelqu'un sans qu'elle n'accepte si...

... elle se trouve dans une foule sans être spécialement mise en avant.

... elle n'est pas reconnaissable immédiatement (masquée, floutée...).

... elle est une personnalité publique dans le cadre de ses fonctions.

... l'image représente un fait d'actualité dans lequel elle se trouve.

Quand une carte atout est employée ou montrée :

- **Mot de passe robuste** : Combien de temps faudrait-il pour découvrir un tel mot de passe avec les moyens actuels ? » (réponse : pour 12 caractères- chiffres, majuscules, minuscules et symboles mélangés - il faudrait 226 ans)
- **VPN** : Savez-vous comment ça marche ? » (expliquer simplement le fonctionnement d'un VPN)
- **La FOMO** : Avez-vous déjà ressenti ça ? » (laisser les joueurs s'exprimer, dédramatiser si nécessaire)
- **La sauvegarde** : Pouvez-vous me citer des objets qui permettent de stocker des fichiers ? » (clé USB, disque dur externe, carte SD, services de stockage en ligne, etc...)

BLACK HAT / WHITE HAT

Un pirate informatique qui emploie ses compétences à des fins malhonnêtes est qualifié de black hat (chapeau noir). Mais il existe des hackers qui œuvrent pour tester les sécurités informatiques et prévenir des failles découvertes. On les nomme white hat (chapeau blanc).

CYBERMALVEILLANCE

L'ensemble des infractions passant par les réseaux et appareils numériques. Piratage, mails frauduleux, usurpation d'identité, harcèlement ou atteinte à la dignité via les réseaux sociaux, usage de malwares... La cybermalveillance a de nombreux visages.

FOLLOWER

Usager des réseaux sociaux qui s'est abonné à la page d'une marque ou d'une personne. Le nombre de followers peut être représentatif d'une certaine célébrité. Ce sont un peu les fans et les groupies des influenceurs.

FOMO (FEAR OF MISSING OUT)

Littéralement « la peur de rater quelque chose », c'est une forme d'anxiété qui se caractérise par la crainte de manquer une information importante. Elle s'est beaucoup développée depuis qu'Internet nous donne accès à toutes les informations en permanence.

INFLUENCEUR/EUSE

Usager des réseaux sociaux dont le nombre de followers et la célébrité lui assure d'être écouté. Ainsi, il s'avère le porteur idéal d'un message publicitaire auprès de son public. Le sponsoring peut rapporter beaucoup d'argent. Les influenceurs sont un peu les stars du Net.

LANCEUR/EUSE D'ALERTE

Personne qui, après avoir eu connaissance d'un danger, d'un risque, d'une infraction ou d'un scandale, décide de le dévoiler publiquement, souvent par Internet. Le lanceur d'alerte bénéficie d'une protection par la loi française mais peut être en danger dans d'autres pays.

MALWARE

Les malwares (ou logiciels malveillants) regroupent tous les programmes destinés à causer du tort à un système informatique et à son utilisateur. Virus, chevaux de Troie, spywares, vers informatiques, rançongiciels... Il en existe de toutes sortes.

MISE À JOUR INFORMATIQUE

Programme qui vient en modifier un autre dans le but de l'améliorer. On se sert le plus souvent d'Internet pour les acquérir. Ils sont très importants car ils réparent certaines erreurs (les bugs) ou mettent en place des mesures de sécurité adaptées aux menaces récentes.

MODÉRATEUR/TRICE (MODO)

Usager d'une page de discussion sur Internet, souvent bénévole, qui se charge de l'animer, de prévenir en cas d'infraction, de supprimer les messages qu'il estime inappropriés, de sanctionner si besoin. C'est un peu le service d'ordre d'une communauté en ligne.

PIRATAGE INFORMATIQUE

Le piratage (ou hacking) consiste à s'introduire dans un appareil, un compte ou un serveur informatique afin d'en prendre le contrôle, d'y dérober des données ou de l'utiliser à des fins malveillantes. Il faut un bon niveau d'expertise pour y parvenir.

REF / MEME

Image ou vidéo transmise, retransmise, modifiée et reproduite un nombre incalculable de fois via le Web. Fréquemment humoristique, elle se popularise au point d'être un élément culturel très connu. Les mèmes sont un peu les blagues récurrentes du Net.

VPN (VIRTUAL PRIVATE NETWORK)

Serveur informatique qui sert de passerelle entre deux appareils. Au passage, il sécurise toutes les données qui transitent par lui, peut brouiller leur origine et améliore considérablement l'anonymat de ses utilisateurs.