



LEÇON

Années scolaire :	1 ^{ère} et 2 ^e secondaires
Au sujet de l'auteur :	Matthew Johnson, Directeur de l'éducation, HabiloMédias
Durée :	75 minutes

Jouer avec sa confidentialité



Cette leçon fait partie de *Utiliser, comprendre et créer : Un cadre de littératie numérique pour les écoles canadiennes* : <http://habilomedias.ca/ressources-p%C3%A9dagogiques/cadre-de-litt%C3%A9ratie-num%C3%A9rique>.

Aperçu

Au cours de cette leçon, les élèves abordent le concept selon lequel leurs expériences de jeu peuvent compromettre leurs renseignements personnels. Les élèves examinent les façons dont les jeux peuvent recueillir ou solliciter leurs informations et découvrent les outils qu'ils peuvent utiliser pour contrôler leur vie privée ; ils discutent ensuite des compromis entre la protection de leur vie privée et le plaisir d'une expérience de jeu complète. En groupe, les élèves étudient de courts scénarios conçus pour mettre en lumière la complexité de ces compromis. Enfin, au cours d'une tâche d'évaluation facultative, les élèves examinent un jeu en estimant dans quelle mesure il compromet les renseignements personnels des joueurs et permet de contrôler sa vie privée.

Préparation et documents

- Prenez connaissance des documents *Consoles de jeu et renseignements personnels : la vie privée en jeu* (https://www.priv.gc.ca/fr/sujets-lies-a-la-protection-de-la-vie-privee/technologie/appareils-mobiles-et-numeriques/appareils-numeriques/gd_gc_201905/), *Grille des compromis entre jeux et vie privée : version pour les enseignants* et *Scénarios – Jeux et vie privée : version pour les enseignants*.
- Photocopiez les documents à distribuer *Grille des compromis entre jeux et vie privée*, *Scénarios – Jeux et vie privée* et (si vous choisissez d'effectuer la tâche d'évaluation facultative) *Feuille de pointage de la vie privée*.
- Préparez une rétroprojection ou une vidéoprojection de l'*Avatar de renseignements personnels*.
- Préparez la projection de la vidéo *Jouer en ligne sans mettre votre sécurité en jeu*. (<https://www.youtube.com/watch?v=FQSKIEMs5-g>)

Résultats d'apprentissage

Les élèves :

- identifieront les différentes façons dont les jeux vidéo peuvent compromettre la vie privée ;
- identifieront les différents outils, habitudes et meilleures pratiques qui permettent d'avoir un meilleur contrôle sur leur vie privée ;



- examineront la tension entre protéger sa vie privée et profiter d'une expérience de jeu complète pour en arriver à des jugements éclairés sur le sujet ;
- évalueront un jeu en estimant dans quelle mesure il compromet les renseignements personnels des joueurs et permet de contrôler sa vie privée.

Déroulement

Commencez par demander aux élèves combien d'entre eux s'adonnent aux jeux vidéo ou sur ordinateur (assurez-vous d'inclure les jeux « sociaux » et « grand public », tels que *Candy Crush* et *Pokémon Go*). Ensuite, demandez aux élèves de nommer quelques-uns de leurs jeux vidéo préférés. Une fois que vous aurez recueilli quelques exemples, demandez aux élèves de nommer les personnages principaux des jeux auxquels ils s'adonnent. Demandez aux élèves quels jeux leur permettent de *créer* et *modifier* leurs personnages avant de jouer (par exemple, les jeux de rôle comme *Skyrim* ou les jeux en ligne comme *Minecraft*, *Fortnite* ou *Overwatch*).

Maintenant, projetez la présentation *Avatar de renseignements personnels* à la classe et expliquez que vous créez ensemble un personnage. Demandez aux élèves de participer en offrant des réponses pour remplir les espaces ; ne montrez qu'un élément à la fois (si vous utilisez un vidéoprojecteur ou un tableau numérique, vous pouvez cliquer pour faire avancer la présentation afin de révéler les différents éléments ; si vous utilisez un rétroprojecteur, vous pouvez cacher le partie inférieure de la page avec une feuille de papier et dévoiler deux questions à la fois). Les élèves trouveront probablement que les réponses aux deux premières questions (nom et âge) ne sont pas des plus intrusives, mais démontrez un peu d'embarras face aux trois prochaines questions (adresse, numéro de téléphone et adresse courriel). Au moment où vous dévoilerez « noms des amis » et « numéro de carte de crédit », ils se rendront clairement compte qu'ils ne créent pas un personnage normal pour un jeu ; expliquez-leur que, dans les faits, ils donnent des informations que les entreprises de jeux vidéo recueillent sur eux lorsqu'ils jouent ou s'inscrivent à des jeux.

Demandez aux élèves ce qu'ils croient être les raisons pour lesquelles les entreprises de jeux sur ordinateur recueillent des renseignements personnels. Recueillez toutes les suggestions, en vous assurant que les suivantes en fassent partie :

- Pour configurer un compte utilisateur unique (nom, adresse, etc.).
- Pour permettre aux utilisateurs de payer des frais d'inscription ou pour acheter des contenus intrajeu (nom, adresse, carte de crédit, etc.).
- Pour savoir si un utilisateur a l'âge requis pour accepter les modalités de service ou pour accéder à certains contenus (selon l'âge).
- Pour permettre aux utilisateurs de trouver d'autres personnes avec qui jouer/se mesurer sur le même serveur (adresse).
- Pour offrir des publicités adaptées aux intérêts du joueur (âge, passe-temps, etc.).

Soulignez que ce ne sont pas toutes les entreprises de jeux qui recueillent toutes ces données et que, dans plusieurs cas, lorsque les utilisateurs divulguent des renseignements personnels, il s'agit là d'un **troc** ou **compromis** afin d'améliorer leur expérience de jeu ; par exemple, le fait de savoir où sont situés les utilisateurs permet à l'entreprise de les brancher au serveur le plus proche (réduisant ainsi les « temps morts » et faisant en sorte que le jeu soit plus rapide et harmonieux). Expliquez qu'il est important que les utilisateurs sachent quand ils effectuent un troc, ce qu'ils échangent exactement et pourquoi.



Montrez maintenant aux élèves la vidéo *Jouer en ligne sans mettre votre sécurité en jeu*. Groupez les élèves par deux et distribuez le document *Grille des compromis entre jeux et vie privée*. Demandez à un des coéquipiers de lire la section *Risques à la vie privée* et à l'autre de lire la section *Outils pour contrôler ta vie privée*. Chaque équipe devra tenter de relier les risques aux outils présentés dans la grille et discutera ensuite des trocs pour chaque cas. Lorsque chaque équipe aura effectué cette tâche, reprenez la *Grille des compromis entre jeux et vie privée* avec toute la classe. Une fois que vous aurez relié chacun des risques aux outils (consultez le document *Grille des compromis entre jeux et vie privée : version pour les enseignants* pour les réponses), amenez les élèves à discuter des compromis possibles de la vie privée dans les jeux. Par exemple :

- Afin d'obtenir une présence en ligne persistante (soit pour garder un personnage virtuel ou pour enregistrer ses pointages, ses progrès, etc.), vous devez créer un compte, ce qui signifie normalement que vous devrez divulguer quelques renseignements personnels.
- Afin d'être profitables, la plupart des jeux commerciaux ont besoin que les joueurs s'inscrivent ou achètent des contenus intrajeux, généralement à l'aide d'une carte de crédit.
- Pour réduire les temps morts, les entreprises de jeux pourraient recueillir des données de géolocalisation (l'endroit d'où vous jouez) afin de vous brancher au serveur le plus près de vous.
- Les systèmes de clavardage et autres fonctions similaires qui vous permettent de discuter avec d'autres joueurs peuvent comporter des risques pour la vie privée, mais ils peuvent également rendre le jeu plus amusant.

Distribuez le document *Scénarios – Jeux et vie privée* et passez à travers les différents scénarios avec toute la classe. Après lecture de chaque scénario, demandez aux élèves d'identifier les compromis de vie privée (quelles pertes ou quels risques à la vie privée sont encourus et qu'y a-t-il à gagner) et voyez s'ils les accepteraient et discutez des raisons pour lesquelles ils le feraient (les décisions prises par les élèves sont moins importantes que le fait qu'ils soient conscients des facteurs qui composent ces décisions).

Évaluation (facultative)

Distribuez le document *Feuille de pointage de la vie privée* et demandez aux élèves de l'utiliser afin d'évaluer un jeu de leur choix, en se basant sur la façon dont ce jeu traite leur confidentialité. Si vous désirez éviter qu'un jeu soit évalué par plus d'un élève, demandez-leur de faire une liste de jeux et que chaque élève en choisisse un sur cette liste.



Grille des compromis entre jeux et vie privée

Parfois, jouer à des jeux vidéo veut dire qu'on donne ses renseignements personnels; soit en les fournissant directement au fabricant du jeu, soit lors de clavardage avec d'autres joueurs. Ceci fait souvent partie d'un **compromis** ou d'un **troc** dans les situations où divulguer tes renseignements personnels donne une meilleure expérience du jeu. Cela ne veut pas dire toutefois que tu devrais toujours donner tes renseignements personnels lorsqu'on te le demande, ou qu'il n'y a pas moyen de limiter le nombre de renseignements personnels que tu divulgues. Avec un coéquipier, jette un coup d'œil sur les sections *Risques à la vie privée* et *Outils pour le respect de la vie privée* ci-dessous et essaie de les jumeler sur la *Grille des compromis entre jeux et vie privée*. Tu peux ensuite décider quels risques valent la peine d'être pris tout en minimisant les risques à ta vie privée.

Risques à la vie privée

La mystification d'identité : Il faut souvent créer une identité en ligne lorsqu'on veut jouer à des jeux. Si d'autres personnes sont capables d'obtenir (ou de deviner) tes données d'enregistrement (ce qui comprend ton nom et ton mot de passe), ils pourraient alors accéder à ton compte et faire semblant d'être toi, ou même de supprimer ton identité. Si ton compte de jeu est lié à ton profil de réseau social, ils pourraient se faire passer pour toi là aussi.

Le vol d'identité : Quand quelqu'un a accès à de l'information importante à propos de toi (en particulier ton nom au complet, ta date de naissance au complet et ton numéro d'assurance sociale), il ou elle pourrait commettre une fraude en achetant des choses ou en obtenant des cartes de crédit à ton nom.

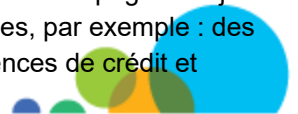
La fraude par carte de crédit et les faux achats : Il se peut que tu doives donner un numéro de carte de crédit (la tienne ou celle de tes parents) afin de t'inscrire à un jeu ou pour accéder à du contenu dans ce jeu (par exemple, plusieurs jeux se servent du modèle de vente « freemium », c'est-à-dire que le logiciel de base est gratuit mais il faut payer pour avoir accès à certains contenus comme les types de personnages ou certains endroits). Si quelqu'un d'autre à part la compagnie de jeu vidéo obtient l'information sur ta carte de crédit, il ou elle pourrait s'en servir pour faire des achats qui te seront facturés. Il se peut aussi que certains achats que tu ne voulais pas faire se retrouvent sur ta facture de carte de crédit.

Le suivi comportemental : La plupart du temps, les sites Web de toutes les sortes, y compris les jeux, enregistrent tes activités quand tu t'y promènes. Ils peuvent le faire pour plusieurs raisons — par exemple, essayer de figurer le type d'annonce avec lequel tu es plus porté à interagir. Dans certains cas, des sites Web iront même jusqu'à suivre ce que tu fais après que tu les aies quittés.

Publicité sociale : Si tu permets à un jeu de créer un lien avec ton profil de réseau social, la plupart du temps cela servira à envoyer des annonces publicitaires à propos du jeu à tes amis (« la publicité sociale »). En particulier, cela se fait en t'encourageant à afficher tes exploits ou tes résultats record sur ton profil et en ciblant tes amis directement avec de la publicité puisqu'ils se doutent que tes amis s'intéressent probablement aux mêmes choses que toi. Ce lien pourrait aussi donner à la compagnie de jeu vidéo accès à une partie ou à toute l'information dans ton profil.

Confidentialité géographique : Plusieurs jeux figurent où tu te trouves en se basant soit sur ton adresse IP, soit sur l'information GPS dans ton appareil mobile. Ils le font pour te brancher au serveur le plus près ou te mettre en contact avec des joueurs près de chez toi.

Partager avec des tierces parties : Il n'y a aucune garantie que l'information que tu donnes à une compagnie de jeu vidéo restera chez elle. Les compagnies peuvent partager de l'information avec des tierces parties, par exemple : des agences de publicité et de marketing; des banques; des compagnies de carte de crédit; des agences de crédit et



d'autres institutions financières; des programmeurs indépendants; des centres d'appels fournissant du soutien technique; des fournisseurs d'accès à Internet; des chercheurs; des organismes chargés de l'application de la loi et d'autres agents du gouvernement.

Cyberintimidation et enqueteurs : Certaines personnes aiment enqueteur les autres joueurs, surtout les nouveaux. Parfois, les gens ciblent d'autres joueurs s'ils savent que ce sont des enfants. Même si tu peux voir avec qui tu joues, les filles, les membres des communautés LGBTQ, les personnes ayant une incapacité et les minorités visibles sont souvent victimes de ces enqueteurs.

Outils pour le respect de la vie privée

Utiliser un pseudonyme : Si le jeu te le permet, assure-toi qu'il affiche un pseudonyme plutôt que ton vrai nom. Si ce n'est pas possible, assure-toi que ton nom officiel au complet n'est pas affiché (par exemple, si ton nom est « Philippe », enregistre-toi sous le nom de « Phil »).

Limiter le partage d'informations personnelles : La meilleure approche pour minimiser ses risques quant à sa vie privée est de limiter le montant d'informations personnelles que tu divulgues. Quand tu enregistre un compte d'utilisateur, donne seulement l'information obligatoire (souvent indiquée par un astérisque ou une police de caractère de couleur différente). Quand tu communique avec d'autres joueurs, évite de partager ton information personnelle telle que ton âge, ton adresse à la maison et où tu vas à l'école.

Régler les paramètres de confidentialité : Plusieurs jeux ont des paramètres de confidentialité qui te permettent de contrôler le montant d'information que tu veux partager. Dans certains cas, les paramètres feront partie de la plateforme (par exemple, une console de jeux) plutôt que du jeu tel quel. En choisissant d'activer certains paramètres de confidentialité, tu peux décider, par exemple, qui peut voir si tu es en ligne, qui peut voir ton profil, qui peut te lancer une invitation pour clavarder et qui peut voir où tu te trouves. Les paramètres de confidentialité de ton appareil peuvent aussi déterminer si le jeu peut activer ta caméra ou connaître ta localisation.

Mots de passe forts : Une des meilleures façons de prévenir la mystification d'identité c'est d'avoir un mot de passe fort, d'au moins huit caractères dont un mélange de chiffres, de lettres, de minuscules, de majuscules et de caractères spéciaux (comme les caractères de ponctuation). Tu peux créer des mots de passe uniques pour chaque compte en ajoutant la première et la dernière lettre du site pour lequel tu crées un compte. Par exemple, en partant du mot « banane », tu pourrais créer ton mot de passe de base « B@n4ne », qui deviendrait « FB@n4nee » pour le site de jeu « Fortnite ». Si le jeu le permet, une authentification à facteurs multiples est aussi une bonne idée, ce qui signifie qu'en plus de saisir ton mot de passe, tu devras entrer un code qui te sera envoyé par courriel ou sur ton appareil mobile afin de confirmer que c'est bien toi.

Choisir avec qui vous jouez : Il est préférable de jouer uniquement avec des personnes que tu connais hors ligne, si possible. Dans le cas contraire, désactive la fonction de clavardage du jeu. Si tu dois clavarder pour jouer, sois prudent quant aux informations que tu donnes. Si ton compte de jeu est joint à ton profil dans un média social, assure-toi de bien régler les paramètres de confidentialité là aussi. Ceci te permettra de contrôler si la compagnie de jeu vidéo aura accès à ta liste d'amis par exemple.

Connecter d'une manière qui vous convient : N'envoie tes renseignements personnels, surtout l'information sur tes cartes de crédit qu'à des sites sécurisés. On peut être assuré qu'un site est sécurisé quand l'adresse commence par « https » plutôt que seulement par « http ». Évite aussi d'envoyer cette information par connexion sans-fils et ne l'envoie **jamais** par connexion publique Internet.




Assurez-vous de comprendre les politiques de confidentialité : La plupart des sites ont une politique de confidentialité qui explique quels renseignements personnels ils récoltent et ce qu'ils en font. La politique de confidentialité expliquera aussi pourquoi cette information est recueillie, ce qui pourra te permettre de décider si ça en vaut la peine

Informez-vous avant de donner votre consentement: Tous les sites ont des modalités de service qui décrivent les règles que le site et toi doivent respecter. Les modalités de service t'expliqueront habituellement si tu peux supprimer ton compte et comment le faire et ce que le site fera de tes renseignements lorsque le compte sera supprimé. Ces politiques et ces modalités peuvent être difficiles à lire mais il est important de les lire afin que tu puisses prendre une décision éclairée à savoir à quel genre de compromis tu t'engages et pourquoi. Qui a accès à tes données? De quelle façon sont-elles partagées? Qui peut les voir une fois qu'elles ont été recueillies?



GRILLE DES COMPROMIS ENTRE JEUX ET VIE PRIVÉE

	Utilisez un pseudo-nym	Limitez le partage d'informations personnelles	Reglez les paramètres de confidentialité	Mots de passe forts	Connectez-vous d'une manière qui vous convient	Choisissez avec qui vous jouez	Assurez-vous de comprendre les politiques de confidentialité	Informez-vous avant de donner votre consentement
Mystification d'identité								
Vol d'identité								
Fraude par carte de crédit								
Suivi comportemental								
Publicité sociale								
Confidentialité géographique								
Partage avec des tierces parties								
Cyberintimidation								

GRILLE DES COMPROMIS ENTRE JEUX ET VIE PRIVÉE : VERSION POUR LES ENSEIGNANTS

	Utilisez un pseudonym	Limitez le partage d'informations personnelles	Reglez les paramètres de confidentialité	Mots de passe forts	Connectez-vous d'une manière qui vous convient	Choisissez avec qui vous jouez	Assurez-vous de comprendre les politiques de confidentialité	Informez-vous avant de donner votre consentement
Mystification d'identité	✓	✓	✓	✓				
Vol d'identité	✓	✓		✓	✓			
Fraude par carte de crédit	✓	✓	✓	✓	✓			
Suivi comportemental			✓		✓		✓	✓
Publicité sociale			✓			✓	✓	
Confidentialité géographique			✓				✓	
Partage avec des tierces parties							✓	✓
Cyberintimidation	✓	✓	✓			✓		



Scénarios – Jeux et vie privée

Scénario un. Sacha désire avoir un compte *Planète citadelle* pour qu'elle puisse chaque fois jouer avec le même personnage et ajouter des éléments à son château virtuel. Pour y parvenir, elle doit remplir un formulaire dans lequel on lui demande son nom, son adresse courriel et ses passe-temps.

Scénario deux. Lorsque Justin commence à jouer à *Univers chevaleresque*, il rencontre un autre joueur qui utilise la fonction de clavardage pour lui demander son aide afin d'éliminer un dragon. Justin vérifie s'il a activé la fonction de clavardage sans s'en rendre compte et découvre qu'elle est activée par défaut et qu'il faut modifier ses paramètres si l'on veut la désactiver.

Scénario trois. Samir désire visiter la Zone casino de *Mondes et créatures* pour s'y adonner à des minijeu de hasard et gagner des armes et armures spéciales. Lorsqu'il s'y rend, on lui demande de cocher une boîte afin de vérifier qu'il est âgé de plus de 18 ans avant de le laisser entrer.

Scénario quatre. Zoé relie ses comptes de réseautage social et de jeu afin de savoir quand ses amis sont disponibles pour jouer avec elle à *Montagne de l'enfer*. Un peu plus tard, certains de ses amis se plaignent qu'elle les importune avec l'affichage incessant de ses pointages et d'autres disent qu'ils sont inondés d'annonces de planches à roulette et de magazines traitant du sujet.

Scénario cinq. Après y avoir joué pendant plusieurs années, Lillie décide de laisser tomber son compte de *Mondes et créatures*. Mais même après avoir fermé son compte, un de ses amis lui dit qu'il peut encore accéder à son profil, lequel comprend son nom, l'endroit où elle habite et des informations concernant ses habitudes et intérêts.

Scénario six. Olivia joue à *Aventures d'Atlantide* avec la fonction de clavardage activée. Elle se joint à une guilde de plusieurs autres joueurs qui vivent tous dans la même province. Au fur et à mesure qu'ils jouent ensemble, elle vient à connaître plutôt bien certains d'entre eux et ils clavardent souvent à propos de leurs vies en même temps que du jeu.

Scénario sept. Le jeu *Alien Legacy* vient tout juste d'ajouter un bouton appelé « Publier un point marquant » qui te permet de capter ton jeu et de le publier sur YouTube. Si tu n'as pas de compte YouTube, le lien de ce bouton t'amène vers la page de création de comptes dans YouTube.

Scénario huit. Tous les amis de Gabriel semblent avoir plus de temps que lui pour jouer à *Univers chevaleresque* puisqu'ils possèdent tous des châteaux et lui n'est encore qu'un chevalier errant. Il s'aperçoit alors qu'il est possible d'acheter un château pour seulement cinq vrais dollars, mais il a toutefois besoin d'une carte de crédit pour y parvenir.



Scénarios – Jeux et vie privée (version pour les enseignants)

Scénario un. Sacha désire avoir un compte *Planète citadelle* pour qu'elle puisse chaque fois jouer avec le même personnage et ajouter des éléments à son château virtuel. Pour y parvenir, elle doit remplir un formulaire dans lequel on lui demande son nom, son adresse courriel et ses passe-temps.

*Il s'agit là d'un compromis ou troc courant où un joueur doit divulguer certains renseignements personnels afin de pouvoir créer un personnage récurrent ou un compte. En vertu de la loi canadienne, les entreprises se doivent d'obtenir un **consentement valable** de la part des joueurs avant de recueillir des renseignements personnels; cela signifie qu'elles doivent définir clairement quelles informations le joueur divulgue et ce qui en sera fait (ce qui devrait être consigné dans la politique de confidentialité), incluant quelles informations seront visibles aux autres joueurs ou tierces parties comme les annonceurs. Lorsqu'il est question de jeunes joueurs, les meilleures pratiques dictent que l'entreprise devrait obtenir la permission parentale avant de les enregistrer et offrir aux parents l'accès au compte. Lorsqu'elles demandent des renseignements personnels, les entreprises devraient clairement faire la distinction entre les informations **obligatoires** et celles qui sont **facultatives** pour éviter ainsi que le joueur ne divulgue plus d'informations que nécessaire.*

Scénario deux. Lorsque Justin commence à jouer à *Univers chevaleresque*, il rencontre un autre joueur qui utilise la fonction de clavardage pour lui demander son aide afin d'éliminer un dragon. Justin vérifie s'il a activé la fonction de clavardage sans s'en rendre compte et découvre qu'elle est activée par défaut et qu'il faut modifier ses paramètres si l'on veut la désactiver.

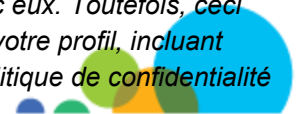
Il existe moult raisons pour lesquelles le clavardage et d'autres fonctions de communication devraient être « volontaires » et non « imposés », surtout lorsqu'il s'agit de jeunes joueurs. Quoiqu'il en soit, le jeu devrait placer bien en vue les commandes permettant aisément d'activer et de désactiver la fonction de clavardage – ainsi que celles pour bloquer des joueurs en particulier, dans l'éventualité où un joueur en intimiderait un autre. La meilleure pratique avec les jeunes joueurs est d'offrir aux parents la possibilité d'activer et de désactiver les fonctions de clavardage (et autres moyens de communication avec les autres joueurs).

Scénario trois. Samir désire visiter la Zone casino de *Mondes et créatures* pour s'y adonner à des minijeu de hasard et gagner des armes et armures spéciales. Lorsqu'il s'y rend, on lui demande de cocher une boîte afin de vérifier qu'il est âgé de plus de 18 ans avant de le laisser entrer.

Un jeu devrait vérifier qu'une personne a plus de 18 ans avant de permettre l'accès à des jeux de hasard mais, dans ce cas, il est bien trop facile pour Samir de mentir sur son âge. Voilà une des bonnes raisons pour lesquelles les jeux devraient s'informer sur l'âge des joueurs au moment de leur inscription, avant qu'ils ne sachent que certains contenus seront restreints pour les moins de 18 ans.

Scénario quatre. Zoé relie ses comptes de réseautage social et de jeu afin de savoir quand ses amis sont disponibles pour jouer avec elle à *Montagne de l'enfer*. Un peu plus tard, certains de ses amis se plaignent qu'elle les importune avec l'affichage incessant de ses pointages et d'autres disent qu'ils sont inondés d'annonces de planches à roulettes et de magazines traitant du sujet.

Parce que plusieurs maintiennent leurs comptes de réseautage social actifs en tout temps, le fait de les relier à un compte de jeu est une bonne façon de savoir quand leurs amis sont disponibles pour jouer avec eux. Toutefois, ceci pourrait permettre à l'entreprise à qui appartient le jeu d'avoir accès à tout ce qui se trouve sur votre profil, incluant votre liste d'amis et tout ce que vous publiez. Il est important de prendre connaissance de la politique de confidentialité



avant d'accepter de relier deux comptes afin de savoir à quoi vous vous exposez; la plupart des réseaux sociaux offrent également leurs propres contrôles de la confidentialité, lesquels vous permettent de déterminer à quelles informations de telles tierces parties auront accès.

Scénario cinq. Après y avoir joué pendant plusieurs années, Lillie décide de laisser tomber son compte de *Mondes et créatures*. Mais même après avoir fermé son compte, un de ses amis lui dit qu'il peut encore accéder à son profil, lequel comprend son nom, l'endroit où elle habite et des informations concernant ses habitudes et intérêts.

En vertu de la loi canadienne, les entreprises doivent mettre en place des procédures afin de supprimer les renseignements personnels dont ils n'ont plus besoin. Les modalités de service ou la politique de confidentialité d'un jeu devraient offrir des informations sur la façon de supprimer complètement un compte; dans la négative, une plainte peut être déposée auprès du Commissariat à la protection de la vie privée.

Scénario six. Olivia joue à *Aventures d'Atlantide* avec la fonction de clavardage activée. Elle se joint à une guildes de plusieurs autres joueurs qui vivent tous dans la même province. Au fur et à mesure qu'ils jouent ensemble, elle vient à connaître plutôt bien certains d'entre eux et ils clavardent souvent à propos de leurs vies en même temps que du jeu.

Pour plusieurs joueurs, la socialisation est pour une grande part du jeu, parfois même plus importante que le jeu lui-même. Toutefois, comme pour toute autre communication en ligne, ceci entraîne des risques pour la confidentialité. Il est important pour les jeunes de savoir comment gérer leur confidentialité en ligne, quel que soit l'environnement, et d'être conscients des auditoires non intentionnels qui pourraient lire leurs messages. De plus, plusieurs jeux utilisent leurs adresses IP ou informations GPS pour savoir où ils sont situés, pour ainsi les relier à des joueurs des environs ou pour les brancher au serveur le plus près, ou encore pour personnaliser les publicités selon la région. Quelle qu'en soit la raison, la meilleure pratique pour les jeux est d'en faciliter l'activation ou la désactivation.

Scénario sept. Le jeu *Alien Legacy* vient tout juste d'ajouter un bouton appelé « Publier un point marquant » qui te permet de capter ton jeu et de le publier sur YouTube. Si tu n'as pas de compte YouTube, le lien de ce bouton t'amène vers la page de création de comptes dans YouTube.

Cette option peut sembler une idée amusante, mais il est ainsi très facile de partager tes renseignements personnels. Aussi, tu dois avoir au moins 13 ans pour créer un compte YouTube. Si le jeu Alien Legacy désire garder cette fonction, il devrait offrir une clause facultative d'adhésion et laisser les parents des plus jeunes joueurs la désactiver de façon permanente.

Scénario huit. Tous les amis de Gabriel semblent avoir plus de temps que lui pour jouer à *Univers chevaleresque* puisqu'ils possèdent tous des châteaux et lui n'est encore qu'un chevalier errant. Il s'aperçoit alors qu'il est possible d'acheter un château pour seulement cinq vrais dollars, mais il a toutefois besoin d'une carte de crédit pour y parvenir.

Avant que Gabriel ne soumette ses informations de carte de crédit (ou celles de ses parents), il devrait s'assurer qu'Univers chevaleresque soit exploité par une entreprise réputée et que les informations seront transmises par le truchement d'une connexion sécurisée. Il devrait également se renseigner à savoir s'il peut supprimer les informations de carte de crédit des serveurs de l'entreprise une fois son achat effectué : plus d'une entreprise s'est déjà fait pirater ses serveurs et voler les informations des joueurs qui y étaient contenues, dont les données de cartes de crédit.



Feuille de pointage de la vie privée

Nom : _____

Choisis un jeu vidéo (sur ordinateur, en ligne, de téléphone mobile/sur table ou de console) et découvre comment il utilise tes renseignements personnels. Assure-toi de consulter les modalités de service et la politique de confidentialité (si elles sont offertes).

Le jeu

Quel est le nom du jeu ?

Quel est le nom de l'entreprise qui produit ce jeu ?

S'il s'agit d'un jeu en ligne, inscris son adresse ci-dessous; s'il s'agit d'un jeu sur console, inscris le nom de la console.

Risques à la vie privée

Dois-tu créer un compte pour jouer à ce jeu ?

Si la réponse est non, dois-tu créer un compte pour pouvoir accéder à tout le contenu du jeu ?

Le jeu t'a-t-il déjà demandé le consentement de tes parents pour t'enregistrer, si tu as moins de 18 ans par exemple?

Est-ce que tu peux facilement faire la différence entre les informations **obligatoires** (celles que tu **dois** fournir pour t'enregistrer) et les informations **facultatives** (celles que tu **peux ou non** donner) ?

Quelles sont les informations que tu **dois** fournir pour être en mesure de t'enregistrer ?



Quelles sont les informations que tu **peux ou non** fournir lorsque tu t'enregistres ?

Le jeu te crée-t-il un profil que les autres joueurs peuvent voir ?

Si c'est le cas, quelles informations sont incluses dans le profil ?

Le jeu t'a-t-il déjà demandé tes informations de carte de crédit ?

Le jeu recueille-t-il des informations concernant ton emplacement lorsque tu joues ?

La compagnie de jeu partage-t-elle parfois certaines des données recueillies à ton sujet ? Si oui, avec qui les partage-t-elle ?

Le jeu offre-t-il une fonction de communication ou de clavardage (babillards, etc.) ?

Si tu as répondu *oui* à la question précédente, le jeu démarre-t-il avec cette fonction automatiquement **activée** ou automatiquement **désactivée** ?

Le jeu offre-t-il l'option de te brancher à un compte de réseautage social ?

Si tu as répondu *oui* à la précédente question, le jeu démarre-t-il avec cette fonction automatiquement **activée** ou automatiquement **désactivée** ?



Compromis de vie privée

Pour chaque risque que tu as identifié, inscris tous les avantages que tu obtiens à titre de joueur.

1. _____
2. _____
3. _____
4. _____
5. _____
6. _____
7. _____

Outils de vie privée

Existe-t-il une politique de confidentialité expliquant quelles informations seront recueillies sur toi, à quoi elles serviront et si elles seront partagées avec d'autres?

Si oui, est-elle facile à trouver et à comprendre?

Le site offre-t-il des paramètres de confidentialité qui te permettent de contrôler des éléments comme qui peut voir ton profil, qui peut te contacter durant le jeu, etc.?

Si oui, qu'est-ce que ces paramètres de confidentialité contrôlent?

S'il s'agit d'un jeu de console, la console offre-t-elle des paramètres de confidentialité qui s'appliquent à tous les jeux auxquels tu t'adonnes dessus?

Si oui, qu'est-ce que ces paramètres de confidentialité contrôlent ?



Si tu dois envoyer des informations de carte de crédit, est-ce que la connexion est sécurisée ?

Que fera l'entreprise de tes renseignements personnels si tu fermes ton compte ?

Évaluation finale

Maintenant que tu as identifié les risques à la vie privée, leurs avantages éventuels pour les joueurs et les outils qui sont offerts pour gérer ta confidentialité, écris un court paragraphe qui explique :

Si les risques à la vie privée t'empêcheraient ou non de jouer à ce jeu et les raisons qui t'ont mené à cette décision.

Les moyens que tu pourrais prendre pour minimiser les risques à ta vie privée si tu décides de jouer. Si tu décides de ne pas jouer à ce jeu, décris les éléments qui devraient être améliorés en matière d'utilisation de tes renseignements personnels pour que tu y joues.



Avatar de renseignements personnels

Nom :

Age :

Adresse :

Passe-temps :

Numéro de téléphone :

Adresse courriel :

Noms des amis :

Numéro de carte de crédit :

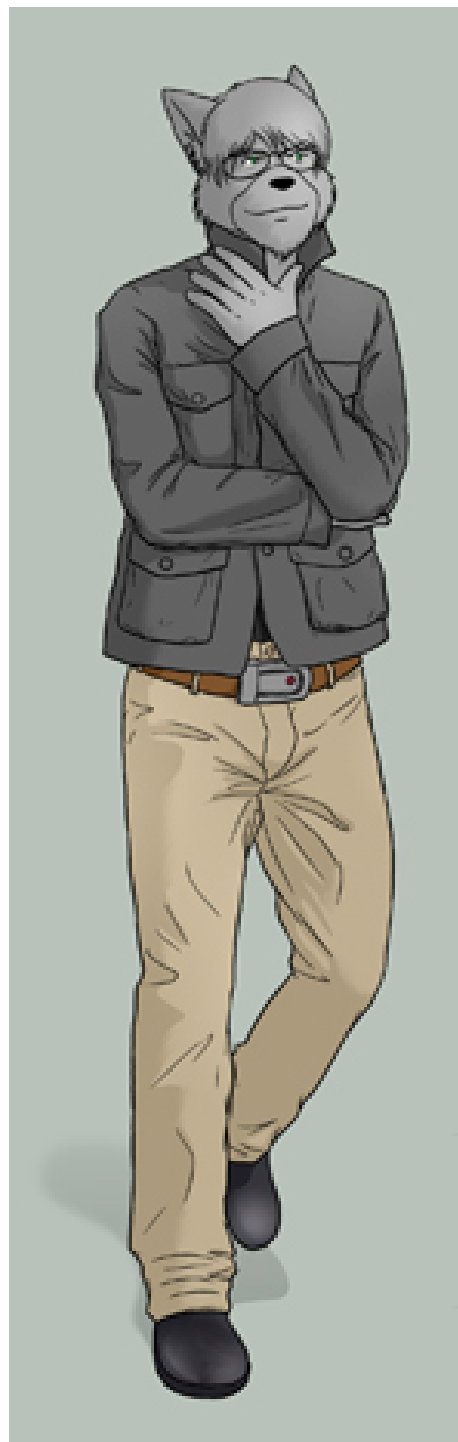


Image : CC Spenser Lee Attribution-Non commerciale-Pas de travaux dérivés 2.5 Canada.

