

Cryptoparty ou comment limiter nos traces sur Internet

Atelier critique
de paramétrage et
d'utilisation d'Internet
et des réseaux
sociaux



Public cible :

Initialement destinée à des personnes qui connaissent peu l'univers d'Internet et des smartphones, cette animation est toutefois utile également à ceux qui les utilisent quotidiennement sans être conscients des données personnelles qu'ils concèdent.



Nombre idéal de participant.e.s :

Par petits groupes (max. 10 personnes)



Durée de l'animation :

environ 2h



Matériel nécessaire :

- PC ou tablette ou smartphone avec une connexion internet pour chaque participant.e
- Cartes-Logos en couleur
- Annexe 1 : Quelques astuces pour limiter nos traces sur Internet
- Annexe 2 : Ce que Facebook et Google savent de vous
- Annexe 3 : Pour préparer/étoffer le débat mouvant
- Pages 18 et 19 du numéro de Contrastes « Surfez couverts ».

N.B. Vous pouvez faire appel à un intervenant extérieur si vous n'êtes pas à l'aise avec la technique ou si vous voulez aborder des aspects qui demandent des connaissances plus spécifiques comme par exemple, le cryptage des données.

Les Equipes Populaires souhaitent être tenues au courant de vos travaux.

Dans le souci de donner écho aux paroles citoyennes, n'hésitez pas à nous communiquer le résultat de vos débats.

Contact : Equipes Populaires, 8 rue du Lombard, 5000 Namur • 081/73.40.86 • secretariat@equipespopulaires.be

Objectif

Connaître les principaux acteurs du marché des données personnelles, découvrir les divers canaux par lesquels nos données nous échappent, apprendre à limiter ses traces sur Internet.

Déroulement de l'animation

Disposition et atmosphère : *Organiser l'espace pour que ce soit le plus convivial possible. Organiser des chaises ou fauteuils en cercle et disposer une table au centre. Prévoir quelques boissons et biscuits. L'animateur.rice apporte du contenu mais il.elle doit aussi laisser chacun.e s'exprimer et faire part de son savoir, de son expérience au groupe. Toujours bien vérifier que tout le monde a réalisé l'exercice.*

Partie 1 : Découverte

1) Partir du smartphone (10')

Interpeller les participant.e.s : **Qui n'a pas de smartphone ? Qui utilise aussi un ordinateur pour surfer sur le net ?** C'est effectivement depuis l'avènement du smartphone que le business des données personnelles a marqué un tournant majeur.

2) Les cartes (40')

(Les fiches dont il est question à cette étape sont à réaliser par l'animateur.rice : ce sont de simples feuilles de papier avec des mots à y inscrire en grand, permettant de regrouper les cartes autour d'elles.)

(NB : Si le groupe a déjà réalisé l'animation 1 de ce cahier, cette étape est facultative)

Disposer les cartes sur une table et demander aux participant.e.s s'il.elle.s reconnaissent les logos. Peuvent-ils les identifier ? Les utilisent-ils ?

On propose de classer les cartes.

Pour ce faire, on dispose sur la table différentes feuilles sur lesquelles on a identifié au préalable des catégories :

- Applis réseaux sociaux
- Applis messageries instantanées
- Les navigateurs web (PC ou smartphone)
- Applis utilitaires pré-installées sur le smartphone
- Les « stores »
- Applis qui utilisent la géolocalisation comme outil central
- Plateformes de streaming

On invite les participant.e.s à classer les cartes sous ces catégories. Cela permet en un coup d'œil de comprendre que ces applis/plateformes recouvrent tous les pans de notre vie. Et on peut aborder les types de données qui sont collectées.

Ensuite, on leur demande s'ils savent quelles sont les sociétés qui se cachent derrière ces logos. Au fur et à mesure que des noms de sociétés sont identifiés, l'animateur.rice dépose une fiche sur la table (Au total 6 fiches : Google, Apple, Facebook, Amazon, Microsoft, « Autre ») Il regroupe les cartes correspondant à ces sociétés sous chaque fiche. Les participant.e.s peuvent chercher l'information en direct sur leurs tablettes et smartphones, par exemple avec la recherche « GAFA(M) : qui possède quoi ? ».

(L'animateur.rice peut aussi s'aider de l'annexe 2 à l'animation 1 de ce cahier). Cette étape permet de visualiser le monopole des GAFAM.

Enfin, l'animateur.rice range les éléments disposés sur la table et sort d'autres fiches qui vont permettre d'attirer l'attention sur les différents systèmes d'exploitation qui appartiennent aussi à ces GAFAM : Linux (PC), Windows (PC)/Windows Phone (smartphone), Android (smartphone), MAC OS (PC)/IOS (smartphone). L'animateur.rice dévoile à qui appartient chaque système d'exploitation : Linux = Linux, Windows = Microsoft, Android = Google et MAC OS /IOS appartient à Apple.

Souligner deux aspects :

- On ne peut pas complètement effacer ses traces si on souhaite continuer à être connecté. Quand j'achète un smartphone par exemple, je n'ai pas cinquante choix.
- Les géants d'Internet qui sont leaders dans le commerce des données personnelles représentent 3.000 milliards de dollars ensemble, ce qui équivaut au PIB de l'Allemagne par exemple.

Partie 2 : Atelier technique :

Que faire en tant que citoyen face à ces géants ?

Ce qui est intéressant dans cette démarche, c'est la prise de conscience de la quantité de données que nous laissons derrière nous, qui nous poussera peut-être à mieux les protéger.

1) Consulter les traces qu'on laisse sur Internet (entre 30' et 1h30)

À préparer à l'aide de l'annexe 1 : Guide (introductif) à l'autodéfense numérique. Il est indispensable que l'animateur.rice ait testé à l'avance les quelques opérations qu'il.elle propose aux participant.e.s.

- Vérifier que chaque participant.e est à l'aise avec l'outil informatique mais aussi avec l'app store. S'assurer qu'il.elle dispose du navigateur web Firefox.
- Veiller à regrouper les personnes qui utilisent leurs smartphones ou tablettes et celles et ceux qui utilisent un ordinateur. Cela facilitera l'animation lorsqu'il faudra passer de l'un à l'autre.
- Les inviter à ouvrir leur navigateur web Firefox et à explorer les paramètres afin que les participant.e.s se rendent compte qu'il est possible en un clic de limiter l'accès à leurs données. Exemple : supprimer régulièrement l'historique de navigation ainsi que les cookies. Aborder ensuite les autres trucs et astuces qui permettent de limiter ses traces.

(Merci au café crypté de Liège sans qui ce guide n'aurait pu être aussi détaillé.)

2) Consulter les données qui sont collectées par Google et Facebook (30')

À préparer à l'aide de l'annexe 2 : Ce que Facebook et Google savent de vous. Il est indispensable que l'animateur.rice ait testé à l'avance les quelques opérations qu'il.elle propose aux participant.e.s.

- Proposer aux participant.e.s de se rendre sur <https://myactivity.google.com>
Les inviter tout d'abord à consulter les données que Google a collectées à leur sujet. Et ensuite, après un moment d'échange (souvent les gens sont très surpris), les inviter à paramétrer leur compte Google.
- Proposer aux participant.e.s de se connecter à leur profil Facebook, de consulter les données que Facebook détient sur eux et ensuite, les inviter à paramétrer leur profil Facebook.

N.B. Si les participant.e.s ne possèdent pas de profil Facebook, il.elle.s peuvent faire l'exercice avec un.e autre membre du groupe qui en a un.

Partie 3 (Bonus): Vous pouvez organiser des débats mouvants

**Un débat mouvant est, comme son nom l'indique, un débat qui n'est pas statique !
En réalité, ce sont les participant.e.s qui se déplacent, en fonction de l'évolution de leur opinion sur une affirmation proposée par l'animateur.rice. Cette méthode est applicable à tout thème de débat. Nous l'avons testée avec succès dans le cadre d'animations sur les Big Data.**

- Pour chaque question que posera l'animateur.rice, il est demandé aux participant.e.s de se positionner : à gauche de la pièce = je suis d'accord. A droite = je ne suis pas d'accord. Au milieu, j'ai un avis partagé ou je ne sais pas.
- Après chaque question, l'animateur.rice demande aux participant.e.s d'expliquer leur choix de positionnement, puis on en débat ensemble.
- L'animateur.rice donne éventuellement des explications/arguments complémentaires auxquels les participant.e.s n'auraient pas pensé.
- Au fur et à mesure du débat, les participant.e.s sont invité.e.s à changer de place s'ils changent d'avis par rapport à leur positionnement initial.
- On passe ensuite à la question suivante et ainsi de suite.
- En fin d'animation (il faut compter environ une heure pour traiter 4 ou 5 questions), on évalue l'animation : les arguments des uns et des autres m'ont-ils fait bouger dans la pièce ? En d'autres mots, m'ont-ils fait changer d'opinion ? Qu'ai-je appris de vraiment nouveau ou interpellant ?

Quelques affirmations à mettre en débat à propos des GAFA :

- Les réseaux sociaux, c'est une très belle invention. Il ne faut pas s'en déconnecter.
- Je ne cherche pas à protéger mes données personnelles, je n'ai rien à cacher de toute façon...
- Mes données personnelles ont une valeur commerciale, je devrais pouvoir les monnayer personnellement, c'est-à-dire demander une rétribution à Google et Facebook (ex. 200 € par an).
- Nous sommes impuissants face au pouvoir des GAFA.

En annexe, l'animateur.rice dispose d'une fiche pour l'aider à comprendre les enjeux des affirmations ci-dessus et à éventuellement apporter des arguments complémentaires aux participant.e.s (annexe 3).