

Prototype de "Cyber Guerre dans le Pacifique"

Présentation du jeu

- Thème : "Cyber Guerre dans le Pacifique" est un jeu de simulation stratégique conçu pour sensibiliser les joueurs aux enjeux complexes de la cyberguerre et de l'influence numérique dans un contexte géopolitique moderne en développant des compétences essentielles pour naviguer dans un paysage informationnel moderne. Le jeu se déroule dans le cadre des relations sino-taïwanaises, où les joueurs incarnent divers acteurs tels que des agents d'influence, des journalistes et des espions.
 - Type : Jeu de déduction sociale, mêlant coopération et opposition entre équipes.
 - Nombre de joueurs : 5 à 8
 - Durée : 20-30 minutes
 - Objectif : Les joueurs sont répartis en trois factions : **Pro-Chine**, **Pro-Taïwan**, et **Cybersecurity and Infrastructure Security Agency (CISA)**. Chaque faction a ses propres objectifs liés à l'influence et à la gestion des informations.
-

Objectifs :

1) Comprendre les dynamiques d'influence géopolitique :

- Les joueurs apprennent comment différentes factions utilisent l'information pour influencer l'opinion publique. En se plongeant dans les stratégies de communication et d'influence, ils découvrent comment les acteurs étatiques et non étatiques manipulent les perceptions pour atteindre leurs objectifs.

2) Développer l'esprit critique face à l'information :

- Le jeu encourage les participants à évaluer la crédibilité des informations qu'ils reçoivent. En confrontant les joueurs à des informations variées, ils sont incités à analyser, questionner et vérifier les sources avant de prendre des décisions basées sur ces informations.

3) Apprendre les mécanismes de base de la cyberguerre :

- Les joueurs découvrent comment les cyberattaques peuvent être utilisées comme outils de guerre moderne. Ils explorent différentes techniques telles que le phishing, les attaques par déni de service (DDoS), et le malware, tout en comprenant comment ces méthodes peuvent perturber des systèmes critiques et influencer des conflits géopolitiques.

4) Sensibilisation aux risques de la désinformation :

- Les joueurs expérimentent les conséquences de la propagation de fausses informations. En voyant comment une désinformation peut mener à l'élimination d'un joueur dans le jeu, ils prennent conscience des dangers réels associés à la désinformation dans le monde contemporain.

5) Amélioration des compétences en communication :

- Les interactions entre joueurs favorisent le développement de stratégies de communication efficaces. En négociant, persuadant et collaborant avec d'autres joueurs, ils apprennent à articuler leurs idées clairement et à défendre leurs positions tout en naviguant dans un environnement compétitif.

Mécanismes du jeu

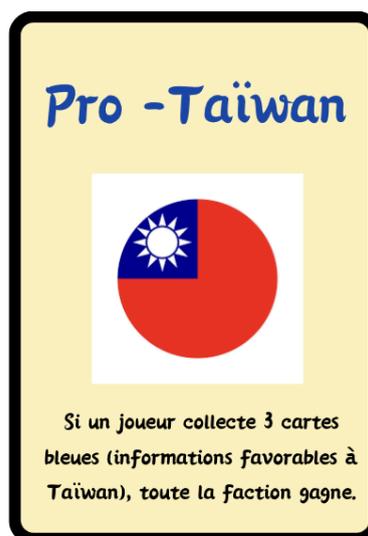
Préparation :

1. Distribution des cartes de rôle :

- Chaque joueur reçoit deux cartes de rôle et en choisit une.

2. Distribution des cartes d'identité :

- Chaque joueur pioche une carte d'identité déterminant sa faction (**Pro-Chine**, **Pro-Taiwan**, ou **CISA**).
- L'identité reste secrète.



Nombre de joueurs	Pro-Chine	Pro-Taïwan	CISA
4	2	2	-
5	2	2	1
6	3	3	-
6 (difficile)	2	2	2
7	3	3	1
7 (difficile)	2	2	3
8	4	4	-
8 (difficile)	3	3	2

3. Distribution des cartes de jeu :

- Après avoir mélangé les cartes du jeu, chaque joueur tire 3 cartes pour sa main de départ et place le reste au milieu de la pile de tirage.

Déroulement du tour :

Le jeu se déroule dans le sens antihoraire, et le tour de chaque joueur suit l'ordre suivant :

1. **Phase de pioche** : Le joueur pioche deux cartes.
2. **Phase d'action** : Utilisation d'une carte ou passage du tour.
3. **Phase de transmission d'information** : Choix d'une carte à transmettre selon le mode sélectionné.

Phase de transmission d'information :

- Les joueurs transmettent une carte d'information selon trois modes : article, post sur les réseaux sociaux, ou communiqué de presse.
 - **Article** : L'information est face visible et se transmet dans le sens antihoraire jusqu'à ce qu'un joueur accepte de la recevoir. Si tous les joueurs refusent, l'information retourne à celui qui l'a transmise, qui doit alors la recevoir.
 - **Post sur les réseaux sociaux** : L'information est face cachée et se transmet dans le sens antihoraire. Les règles sont les mêmes que pour l'information "Article".

- **Communiqué de presse** : Le joueur choisit un récepteur spécifique et lui transmet l'information face cachée. Ce joueur peut choisir d'accepter ou de refuser. Si l'information est refusée, elle retourne à celui qui l'a transmise.



- Une information est validée lorsqu'elle est acceptée et placée devant un joueur.

Réception d'information :

- Le joueur confirme la réception de la carte d'information et ne peut utiliser aucune carte ou compétence de personnage à ce moment-là.

Conditions de victoire :

- Faction **Pro-Chine** : Si un joueur collecte 3 cartes rouges (informations favorables à la Chine), toute la faction gagne.
- Faction **Pro-Taïwan** : Si un joueur collecte 3 cartes bleues (informations favorables à Taïwan), toute la faction gagne.
- Faction **CISA** : Accomplir une mission secrète spécifiée sur la carte de rôle.
- **Mort par fausse information** : Si un joueur collecte 3 cartes noires (fausses informations), il meurt immédiatement. Sa main est défaussée.

Cartes du jeu

Chaque carte peut être utilisée de deux manières : comme information ou comme carte de fonction.

1. Cartes d'information :

- **Rouge** : information favorable à la Chine
- **Bleu** : information favorable à Taïwan
- **Noir** : fausse information (mort immédiate en cas de collecte de 3 cartes)

2. Cartes de fonction :

1. *Validation de Source* :

Vous utilisez des preuves irréfutables pour forcer un joueur sceptique à accepter une information cruciale sur une opération d'influence en cours.

- Empêche un joueur de refuser une information ce tour-ci.

2. *Analyse de malware* :

Vous confiez une mission d'investigation secrète à un autre joueur, l'obligeant à révéler des informations potentiellement compromettantes sur ses activités ou son rôle.

- Donnez cette carte à un joueur qui doit effectuer une action selon son rôle.

3. *Attaque DDoS* :

Vous lancez une attaque par déni de service, empêchant un adversaire d'accéder à des informations cruciales.

- Empêche un joueur de recevoir une information ce tour-ci.

4. *Analyse de métadonnées*:

Vous étudiez les métadonnées d'un document suspect pour en vérifier l'authenticité avant de l'intégrer à votre base de renseignements.

- Examinez une information avant de décider de l'accepter.

5. *Nettoyage de traces numériques* :

Vous effacez les preuves d'une opération de désinformation protégeant un allié d'une potentielle exposition.

- Défaussez une fausse information d'un joueur.

6. Patch de sécurité:

Vous déployez rapidement un correctif, neutralisant une tentative d'exploitation d'une faille de sécurité par un adversaire.

- Annule l'effet d'une carte de fonction jouée par un autre joueur.

7. Interception de données :

Vous interceptez une communication sensible en transit, détournant des renseignements cruciaux à votre avantage.

- Redirige une information en cours de transmission vers vous.

8. Fuite contrôlée :

Vous divulguez stratégiquement des informations sensibles à un acteur clé pour influencer l'opinion publique.

- Transmet les informations reçues dans le sens inverse

9. Manipulation par IA :

Vous utilisez l'intelligence artificielle pour créer des contenus trompeurs, obligeant chaque acteur à naviguer dans un paysage informationnel complexe.

- Révélez autant de cartes que de joueurs en vie, chacun en choisit une.

Apprentissages clés

1) Analyse critique des informations

- Les joueurs apprennent à évaluer la véracité des informations avant de les accepter ou de les transmettre. Cela renforce leur capacité à discerner la désinformation dans le monde réel.

2) Modélisation des acteurs et de leurs stratégies d'influence

- Le jeu divise les joueurs en trois factions (Pro-Chine, Pro-Taïwan, et Hong Kong), chacune ayant ses propres objectifs liés à l'influence et à la gestion de l'information. Cette structure permet de modéliser les intérêts divergents et les stratégies d'influence des acteurs étatiques et non-étatiques dans le cyberspace.

3) Simulation des opérations d'information

- Le jeu simule la transmission d'informations selon trois modes : article (face visible), post sur les réseaux sociaux (face cachée), ou communiqué de presse (ciblé). Ces mécanismes modélisent les différentes stratégies de diffusion de l'information utilisées dans les campagnes d'influence réelles, permettant aux joueurs d'expérimenter et de comprendre comment l'information peut être manipulée et propagée.

4) Modélisation des conséquences de la désinformation

- Le jeu modélise les conséquences potentiellement dévastatrices de la propagation de fausses informations à travers le mécanisme de "mort par fausse information". Si un joueur collecte 3 cartes noires (fausses informations), il est immédiatement éliminé du jeu, sa main est défaussée, et son identité est révélée. Ce mécanisme souligne l'importance cruciale de la vérification des informations dans les opérations d'influence

5) Modélisation des outils et techniques de cyberguerre

- Le jeu intègre des cartes de fonction représentant diverses techniques et outils utilisés dans les opérations de cyberguerre et d'influence numérique, tels que la "Validation de Source", "Analyse de malware", "Attaque DDoS", et "Analyse de métadonnées". Ces éléments permettent aux joueurs de comprendre et d'expérimenter les différentes méthodes utilisées pour influencer l'environnement informationnel.

6) Sensibilisation aux enjeux géopolitiques

- En intégrant un contexte sino-taïwanais, il offre une perspective sur les tensions géopolitiques actuelles et encourage les discussions sur ces sujets importants.

7) Apprentissage et compréhension des dynamiques d'influence

- Les participants peuvent apprendre à comprendre et à anticiper les actions de l'adversaire dans un contexte d'influence numérique. Ça permet d'exprimer des éléments non-prévus et de modéliser différents scénarios possibles, offrant ainsi une plateforme pour explorer diverses stratégies d'influence et leurs conséquences.