

Gao & Blaze : le jeu mobile immersif qui utilise et respecte vos données personnelles

Nous avons été contacté·es récemment par l'équipe de la coopérative « La Boussole », pour nous parler d'un tout nouveau projet : le jeu Gao & Blaze.

Gao & Blaze, est un jeu libre et gratuit pour smartphone, qui permet de **prendre conscience et agir sur la protection de vos données et le respect de votre vie privée**. Au fur et à mesure du jeu, vous réalisez l'ampleur des données personnelles et sociales qui peuvent être divulguées avec l'installation d'une simple appli (mais sans collecte cachée de données, promis !).

Bel exemple d'éducation populaire aux enjeux du numérique, cet ovni dans le monde du jeu vidéo nous a grandement intéressé·es. Nous avons donc posé quelques questions à l'équipe de la coopérative « La Boussole ».



Bonjour l'équipe de la coopérative « La Boussole » ! À Framasoft, on vous connaît déjà un peu depuis quelques années, mais pourriez-vous vous présenter aux lecteur·ices du Framablog ?

Bonjour à Framasoft et merci pour cet espace ! Nous sommes plein de choses, mais avant tout 3 :

- Une **coopérative**, c'est-à-dire que nous avons fait le choix de créer une structure qui appartient uniquement à celles et ceux qui y travaillent (pas d'actionnaires, pas de patron·nes).
- **D'éducation populaire**, c'est-à-dire que nous voulons rendre certaines connaissances issues de la recherche académique (nous gardons un pied dans la recherche et l'université) accessibles au plus grand nombre sans que les bagages éducatifs soient un frein.
- Et nous portons **des valeurs d'émancipation**, c'est-à-dire que nous avons pour ambition de donner du pouvoir d'agir aux individus et aux collectifs : nous croyons que le savoir est un pouvoir fort et voulons partager nos savoirs, autour de l'informatique libre, autour de la lutte contre les discriminations et sur les formes de travail alternatives.

Super ! Vous pouvez nous en dire un peu plus sur les types d'actions que vous réalisez ?

Principalement nous réalisons des projets de recherche autour de nos thématiques mais également des formations courtes pour donner des outils pratiques. Nous explorons aussi lors d'ateliers pédagogiques des nouvelles formes de transmettre des connaissances car nous nous préoccuons souvent de savoir **comment nos savoirs académiques peuvent avoir un impact concret et positif sur les gens que nous rencontrons**. Nous voyons aussi comment dans des domaines comme le numérique la concentration des savoirs et savoir-faire peut créer d'importantes inégalités de pouvoir.

Vous nous avez contactés récemment au sujet d'un projet un peu particulier : Gao & Blaze. Mais... c'est quoi ?!

Nous sommes parti·e·s d'une frustration : nous avons passé du temps et mis de l'énergie à essayer de convaincre du bien-fondé de la protection des données interpersonnelles, de sensibiliser aux questions liées à la sécurité informatique, mais le constat était que beaucoup de gens étaient d'accord avec nous sans pour autant changer leurs pratiques dans les faits.

Dit de manière brutale : nous voulions savoir comment faire pour que des gens aient envie d'aller à des chiffrôfêtes car il nous semblait que seuls des gens déjà sensibilisés y participaient, et nous avons l'ambition d'aller chercher plus loin.

Bien évidemment, le panorama a évolué au cours des dernières années de différentes manières notamment avec des scandales de plus en plus audibles et relayés, mais également des initiatives enthousiasmantes qui ont marqué un avant et un après dans les usages courants (nous pensons notamment à votre campagne Dégooglisons internet). Pourtant, il nous semblait y avoir un chaînon manquant autour du « passage à l'action ». Nous avons donc voulu proposer **un jeu qui utilise l'émotion avant d'utiliser la raison** - autrement dit qui passe par l'expérience personnelle avant la connaissance concrète. C'est là que nous avons eu l'idée d'imaginer un jeu pour donner à voir les conséquences concrètes de l'exploitation et l'usage des données de Madame et Monsieur Tout-le-monde.

Cette frustration nous trottait à l'esprit quand nous avons vu un appel à projet de recherche sur la protection des données. Nous avons proposé un projet qui n'entrait pas dans les cases, mais nous avons réussi à monter un partenariat qui nous a permis de créer un ovni. À notre connaissance c'est le premier jeu autour de la sensibilisation à la protection des données interpersonnelles sur Android.

C'est un ovni car nous avons 4 conditions non négociables :

- Exploiter le système des permissions Android pour proposer une expérience immersive
- Utiliser les données des joueuses et des joueurs, tout en respectant ces données.
- Faire un jeu 100% en logiciel libre sans utiliser des interfaces

intermédiaires obscures (le jeu est en React Native)

- Faire un vrai jeu : c'est-à-dire que nous voulions que les gens y jouent pour l'intérêt ludique et que ce ne soit pas le « volet sensibilisation » qui prenne le dessus.

C'est qui Gao et Blaze ? Des personnages ?

Exactement ! Gao est un chat, appartenant à Blaze. Il s'inspire de son chat et l'a converti en l'icône des Gao Games. Les Gao games sont un univers de mini-jeux gratuits sur smartphone autour duquel toute communauté s'est construite. Blaze, est le dev principal de ces jeux. Toute ressemblance avec certains petits jeux mignons, « gratuits » et très célèbres est purement accidentelle... 0:o)



C'est aussi et avant tout le chat de Blaze, le développeur des jeux, qui l'a rendu célèbre.

D'autres personnages et non des moindres, font partie de la communauté, Alex, Nikki, Masako, Amin, Ally.... nous vous laissons les découvrir en allant leur parler !

La question des données personnelles, vous pensez que ça intéresse réellement les jeunes ? Est-ce que la vie privée ce n'est pas « Un problème de vieux cons ? »

Question intéressante, nous pouvons rétorquer par facilité qu'en 2010 c'était une

question de « vieux cons », mais c'était il y a déjà 12 ans ! Plus sérieusement, nous constatons que beaucoup d'eau a coulé sous les ponts depuis le début des années 2010 en termes de révélations (E. Snowden, Wikileaks, Cambridge Analytica, Pegasus...), en termes d'ampleur des scandales, de leur couverture médiatique, mais aussi du côté de la marche triomphante des multinationales des données dans la prédation et l'exploitation des données des individus.

Il y a également de nouveaux freins légaux (comme le RGPD, par exemple), et une jeune génération qui a ses propres stratégies d'appropriation et d'usage des technologies numériques...

Nous croyons que l'intérêt pour la vie privée est là, simplement qu'il se configure de nouvelles façons. Avec Gao&Blaze nous tentons d'apporter une réponse à la demande et aux questionnements d'un public peu expert et réfractaire aux approches classiques de sensibilisation.

Parlons maintenant des licences du jeu : sous quelle(s) licence(s) est publié le jeu, et surtout... Pourquoi ?

La question des licences a mérité un peu de réflexion, car un jeu vidéo présente la particularité de mêler plein de composantes différentes : code, œuvres graphiques, dialogues, musiques... Certaines licences (comme la GPL par exemple) sont conçues pour du code informatique, et conviendraient pas vraiment pour une illustration, par exemple.

Pour essayer de couvrir tous ces usages, Gao&Blaze est donc diffusé sous licence GNU AGPL 3.0 pour le code et sous licence Creative Commons BY-SA 4.0 pour les autres créations. Il embarque aussi des polices d'écriture et musiques sous licences tierces compatibles.

Vous n'avez pas peur de vous faire « voler » les innombrables heures de travail que vous avez passées en développement ?

C'est une vraie question !

En premier lieu, nous concevons notre création comme **une contribution aux**

biens communs, et en soi, ça ne se « possède » pas - ça ne peut donc pas se voler.

En revanche, il existe deux risques auxquels nous avons pensé :

- **La prédation des biens communs pour en faire des biens privés.**
Pour un logiciel, ça pourrait être le fait de modifier légèrement le code, puis d'en faire un logiciel privateur. Mais ce sont aussi des choses qui arrivent dans d'autres domaines : privatiser des biens qui bénéficient à tous les êtres vivants (l'eau, l'air, les forêts...) au profit de quelques uns, etc.
- **L'usurpation**, qui consisterait à respecter « à la marge » la licence, mais à s'appropriier le travail de création qui a été fait (en faisant croire plus ou moins explicitement qu'une autre personne serait l'autrice du jeu). Un exemple de ça serait de reprendre le jeu tel quel, et remplacer tous les logos et mentions visibles des autrices et auteurs par ceux de quelqu'un d'autre, et se contenter de nous citer de façon obscure, avec une petite phrase en caractère 6 au fin fond d'un menu.

Une idée reçue est que les licences libres ne protègent pas bien les œuvres et/ou les autrices/auteurs mais c'est faux. Les licences que nous avons choisies protègent normalement de ces deux risques car :

- **Elles sont contaminantes**, c'est-à-dire qu'elles obligent à repartager les modifications et travaux dérivés sous des licences similaires. On ne peut donc pas se les approprier en faisant de la prédation, on ne peut que permettre de nouvelles contributions aux biens communs.
- **Elles peuvent protéger efficacement de l'usurpation.** C'est un dispositif juridique méconnu, mais il faut savoir que des licences comme la GNU AGPL permettent l'ajout de « termes additionnels » (qui doivent rester en conformité avec la licence). Nous avons utilisé ces termes additionnels pour nous prémunir de toute tentative de maquillage / « re-branding » du jeu.

Le seul risque qui existe serait que des gens créent une version dérivée avec laquelle nous serions en désaccord éthiquement, mais bon, c'est la vie. Dans le fond, créer des œuvres libres implique aussi de changer de point de vue : même si nous avons une parenté sur l'œuvre, ce n'est pas « notre » bébé, c'est le bébé de

tout le monde. Mais ça tombe bien, ça fait potentiellement plus de bonnes volontés pour s'en occuper. ☐

Quel rôle joue la MAIF dans votre projet ? Partenariat financier ou davantage ?

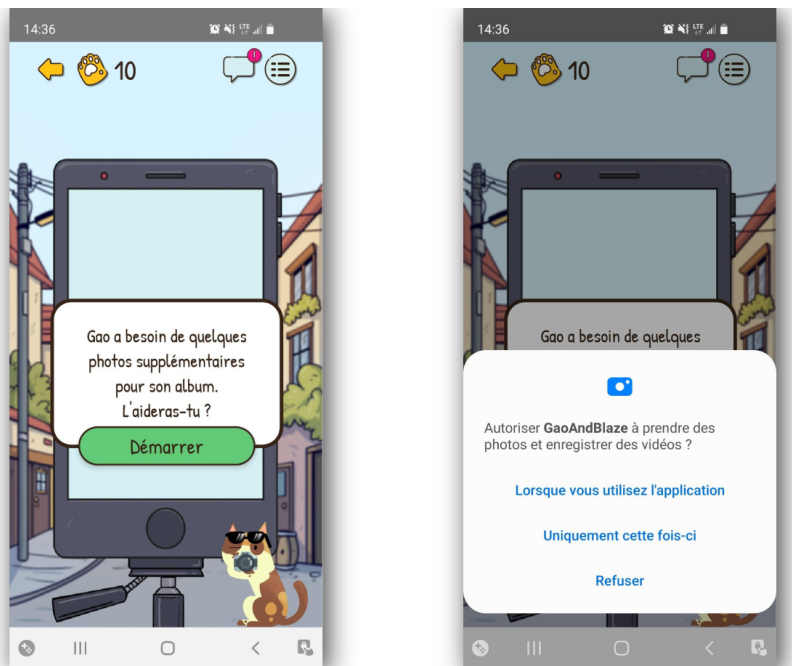
La MAIF est un assureur militant de poids et nous avons collaboré avec deux structures satellites de ce géant de l'assurance : la Fondation MAIF pour la recherche, et l'association Prévention MAIF dédiée aux actions de prévention. Ces deux structures non-lucratives ont co-financé avec nous la partie production et la partie recherche, et nous avons eu le plaisir d'avoir des échanges enrichissants pour consolider le projet et qu'il voie le jour.

Impossible de dire que l'engagement n'était que financier : les structures de la MAIF étaient intimement convaincues de la pertinence de la démarche et de l'urgence sociétale du sujet. Ils tenaient à ce que ce projet se fasse sous forme de logiciel libre mais qu'il ne puisse pas être approprié par d'autres.

Merci pour cet impressionnant travail ! ☐ Quelles sont les prochaines étapes et vos attentes vis-à- vis de Gao & Blaze ?

C'est le cas de le dire ! C'était assez fou de créer un studio de jeu vidéo éphémère, de vouloir avancer masqué·e·s avec un jeu visuellement très mainstream, et pourtant codé « en dur », alors même que la production logicielle n'est pas notre cœur de métier.

La suite est la partie recherche de ce projet ! Nous avons besoin qu'il soit joué jusqu'au bout, nous avons envie de comprendre et constater comment oui ou non notre pari de sensibiliser à la protection des données via le jeu était pertinent ou pas.



Le jeu demande au fur et à mesure différentes autorisations.

Et pour vos autres projets (on se doute que vous en avez !) : quels sont-ils ? Quels sont vos espoirs ? Comment peut-on vous aider ?

Nous continuons dans nos projets de recherche (autour des formes de sensibilisation) et de formations auprès d'autres publics. Aujourd'hui nous réfléchissons à la sensibilisation aux questions de la vie privée pour des personnes peu ou pas lettrées qui pourtant sont contraintes à l'utilisation de téléphones portables.

Nous avons aussi d'autres chantiers académiques car il est important pour nous de nous maintenir à la page, de lire et de produire des recherches au long cours. Une participation à projet de documentaire sur les low-tech (basses-technologies) est dans les cartons et nous vous en parlerons plus tard quand il sera plus avancé !

Une question traditionnelle pour conclure : quelle est la question que l'on ne vous a pas posée, à laquelle vous auriez aimé répondre ? Et

quelle serait-votre réponse, tant qu'à faire ! ☐

Nous aurions voulu que vous nous demandiez si nous avons choisi exprès le 30 novembre pour lancer le jeu car c'est la journée mondiale de la sécurité informatique. Nous vous dirions que oui, nous avons tout savamment calculé ☐

Ou peut-être une autre question sur les autres personnages, surtout Nikki, hackeuse badass mais pas très genrée, ou sur Alex, une femme noire qui commence « Madame Tout-le-monde » et finit héroïne. Nous voulions fuir certaines caricatures et avions envie de personnages vraisemblables mais peu courants dans le monde du jeu vidéo.

Merci infiniment !



Liens utiles

- Site internet du jeu Gao&Blaze : gaoandblaze.org

- Site internet de la Boussole : laboussole.coop
- Télécharger l'application Android (F-Droid)
- Télécharger l'application Android (Google Play)