

# HELLink

**Apprendre à gérer sa recherche  
d'information et à exercer son  
esprit critique face aux sources  
et médias**

# Présentation



Hellink est un jeu d'aventure textuel se déroulant en 2044 à Paris ; vous y jouez Elixène Seyrig, une experte en cybercriminalité, appelée pour résoudre un piratage sans précédent qui ébranle l'université Néo-Sorbonne. Une nuit pour résoudre le mystère. **Trouverez-vous la vérité à temps ?**

Au fil d'une dizaine d'heures de jeu, vous devrez à chaque chapitre **rechercher des informations en rebondissant d'un mot-clé à l'autre, puis confronter les mensonges de vos adversaires en pointant les incohérences dans leurs sources d'informations.**



Hellink est né de la rencontre entre Thomas Planques, game designer (Final Fantasy XI, Game of Thrones, Remember Me), et Myriam Gorse, bibliothécaire à Sorbonne Université. Grâce aux fonds alloués par l'université, Thomas et Myriam ont pu recruter des professionnels du jeu vidéo pour développer un jeu à l'attention des étudiants et plus largement des 15-25 ans afin de se familiariser avec le fact-checking et la recherche d'information. Le but initial du jeu était d'enseigner ce domaine de manière accessible aux étudiants en licence en filière scientifique. Mais dans l'ère des fake news, du conspirationnisme et de la perte de crédibilité des grands médias, deux objectifs sont devenus le cœur qui faisait battre ce projet :

- Effectuer une démarche **d'éducation populaire**, en allant au-delà de la question de l'information scientifique, mais en proposant un questionnement critique sur le business de l'information en général, un sujet central aujourd'hui.
- Participer à **montrer qu'un jeu « intelligent » peut être une excellente expérience en tant que jeu**, et ainsi promouvoir ce type de jeu en général.

Paragraphe rédigé à partir de la page <https://hellink.fr/presskit.html>  
consultée le 29 août 2019

Ce projet d'EMC souhaite donc s'appuyer sur ce jeu afin de vous enseigner les bons réflexes concernant l'utilisation de vos sources d'information quel que soit le média utilisé (radio, télévision, internet, presse). Il a été réalisé avec l'accord et les conseils des auteurs du jeu. Il se déroulera par équipe de deux tant pour les phases de jeu que celles de recherche et de présentation.

Yannis Augier-Dechêne (professeur d'histoire-géographie) (Yannis.Augier@ac-orleans-tours.fr)

Béatrice Barranger (professeur de documentation) (Beatrice.Barranger@ac-orleans-tours.fr)

Lycée polyvalent Thérèse Planiol de Loches (37)

I<sup>ère</sup> partie du projet :

# Fiabilité des auteurs et des contenus (4h)

Jouez les trois premiers chapitres (Introduction, I et II) pour vous familiariser avec l'histoire, les personnages, l'interface et les mécanismes du jeu. **Pensez à faire valider vos résultats après chaque phase de test par le professeur d'EMC ou le professeur documentaliste** (dans le mode recherche : articles trouvés, nombre d'erreurs et score final ; dans le mode confrontation : incohérences trouvées et nombre d'erreurs). Cela aura une petite influence sur votre note finale. À l'issue du chapitre II, vous effectuerez les recherches suivantes.

## A) ADN et stockage des données

Dans le chapitre 2, il est affirmé que, depuis les années 2010, des recherches ont été effectuées pour stocker des données dans l'ADN grâce aux nucléotides ACGT.

- En exploitant les ressources du CDI, **trouvez deux articles récents et suffisamment développés** (minimum 20 lignes) prouvant cette affirmation. Vous ferez valider vos choix par votre professeur d'EMC ou votre professeur documentaliste.
- **Synthétisez les informations fournies par ces articles en quelques lignes.**
- **Prouvez la fiabilité de la source et de son auteur, éventuellement en utilisant internet.**
- En utilisant Internet, **trouvez un article sur le même sujet dont la fiabilité peut être critiquée.**

## B) Vérification des sources sur un sujet de votre choix

Choisissez un sujet assez large pour être couvert par les médias et, de préférence, dans lequel vous avez déjà quelques connaissances. Soumettez-le à votre professeur d'EMC ou votre professeur documentaliste pour validation.

Remplissez le tableau suivant en utilisant les ressources du CDI et Internet.



Objectif de votre recherche de source	Références de la (ou des) source(s) utilisée(s)*	Justification, explication et analyse de votre part
L'auteur n'est pas clairement identifiable, ce qui remet en cause la fiabilité des informations.		Qu'avez-vous appris sur l'auteur ?
L'auteur est identifiable, mais sa légitimité peut être contestée.		Pourquoi mettez-vous en doute sa légitimité ?
L'auteur est identifiable, mais un conflit d'intérêt peut être envisagé.		Quel conflit d'intérêt avez-vous repéré ?
La date de la source est trop ancienne pour en faire une source encore fiable.		Prouvez le caractère obsolète de la source.
Deux sources présentent un cas de contradiction externe.		Mettez en évidence la contradiction externe et cherchez à l'expliquer.
Facultatif : La source présente un cas de contradiction interne <i>Ce cas est bien sûr plus dur à trouver car l'auteur d'un article évite forcément de se contredire. Cela implique donc une lecture très attentive du texte et de la chance.</i>		

Le produit final de vos recherches sera remis sur feuille ou en format numérique à votre professeur d'EMC ou votre professeur documentaliste pour être évalué.

\* Pour la référence de votre source, vous devrez respecter les normes bibliographiques suivantes (ordre, ponctuation et usage de l'italique) :

-Magazine : NOM auteur, Prénom. Titre de l'article. Nom du magazine, date, n°, pagination

-Livre : NOM auteur, Prénom. Titre. Editeur, année d'édition, nombre de pages.

-Ressource numérique : Nom auteur, Prénom. Titre de la ressource, Date du document. (Date de la consultation) <URL>

## 2<sup>ème</sup> partie du projet :

# Propriété intellectuelle et lanceurs d'alerte (3h)

Jouez les chapitres III et IV. **Pensez à faire valider vos résultats après chaque phase de test par le professeur d'EMC ou le professeur documentaliste.** Cela aura une petite influence sur votre note finale. À l'issue du chapitre IV, vous effectuerez les exercices suivants.

**A)** Définissez les « **clauses obscures** » d'un contrat (dark patterns). Recherchez dans un contrat qui vous concerne (abonnement téléphonique, Internet, réseau social) une clause qui vous paraît obscure et expliquez pourquoi.

**B)** Mettez en évidence les différences entre **droit patrimonial** et **droit moral** sur une invention et/ou une création.

**C)** Recherchez dans l'actualité récente un exemple de **lanceur d'alerte**. Faites valider votre choix par le professeur d'EMC ou le professeur de documentation. Préparez une **présentation orale de 5 à 10 min** que vous ferez devant la classe sur ce lanceur d'alerte. Vous n'oublierez pas de mentionner vos sources et d'être attentif à leur qualité et leur variété.

**D)** En quelques lignes, développez l'affaire **SciHub** jusqu'à nos jours. Vous en profiterez pour essayer de repérer quels éditeurs sont visés dans le jeu sous les noms fictifs de Hellvier et Winter.

Les questions A, B et D devront être rendues par écrit ou sous format numérique à votre professeur d'EMC ou votre professeur documentaliste.



### 3<sup>ème</sup> partie du projet :

# Big data et plagiat (3h)

Jouez les chapitres V et IX (les chapitres intermédiaires ainsi que les chapitres au-delà du IX pourront être joués à la maison si cela vous intéresse, leur intérêt est moindre pour notre projet). **Pensez à faire valider vos résultats après chaque phase de test par le professeur d'EMC ou le professeur documentaliste.** Cela aura une petite influence sur votre note finale. À l'issue du chapitre IX, vous effectuerez les exercices suivants.

**A)** Trouvez au CDI et lisez un article sur les **bulles informationnelles** (ou bulles de filtre). Faites valider votre choix par votre professeur d'EMC ou votre professeur documentaliste. Rédigez-en une synthèse.

**B)** Trouvez au CDI et lisez un article sur **l'enfermement propriétaire**. Faites valider votre choix par votre professeur d'EMC ou votre professeur documentaliste. Rédigez-en une synthèse. Développez en introduction ou en conclusion de votre synthèse un exemple que vous avez vécu ou vivez toujours d'enfermement propriétaire.

**C)** Trouvez dans l'actualité récente un exemple de **plagiat**. **Préparez-en une présentation orale de 5 à 10 minutes.**

Les questions A et B devront être rendues par écrit ou sous format numérique à votre professeur d'EMC ou votre professeur documentaliste.

### 4<sup>ème</sup> et dernière partie du projet :

À la fin de notre projet, en fonction du temps restant, nous essaierons de mettre en place un débat sur une des notions abordées.