



Nous VOUS Voulons Comme Prochain Modèle

Description du scénario et feuille de route

Contexte historique

Les participants jouent le rôle d'influenceurs qui sont recrutés par une agence mannequinat digitale en vogue, **ViralLook**, leur offrant la chance d'obtenir des abonnés et de l'argent rapide à travers une plateforme vidéoludique. Tout cela semble idéal jusqu'à ce que les choses tournent au vinaigre. Les participants se rendent compte que ce qui semble être une blague innocente serait en fait une arnaque de grande envergure pour manipuler et exploiter les créateurs de contenus. Pour lever le voile sur la vérité, les participants doivent résoudre une série de défis qui simulent de vrais risques dans l'industrie du mannequinat digital et décider si le contrat vaut le coup ou s'il s'agit d'un piège.

Note: Cette ER a été créée en utilisant une IA, plus précisément ChatGPT, pour aider dans la rédaction et le processus de création.



Explication globale

L'escape game utilise 3 niveaux principaux, chacun incluant 1 ou 2 énigmes uniques. Chaque niveau dévoile une dimension différente du secteur de l'entrepreneuriat digital. La première étape se concentre sur la compréhension de l'offre. Les participants doivent comprendre les informations inscrites dans le contrat et identifier les choses qui ne vont pas.

L'étape suivante se concentre sur la sécurité en ligne. Un nouveau compte est nécessaire et des recommandations de sécurité doivent être prises en compte pour établir les bons paramètres et un mot de passe fort.

Durant la dernière étape, les joueurs doivent gérer la pression en ligne. Ils doivent prendre une décision définitive qui acceptera l'offre, la refusera, ou dénoncera l'agence pour arnaque. Pour cela, ils auront besoin d'informations récoltées. Il est vital de prendre des notes de chaque étape, il n'est pas possible de revenir en arrière!

Les participants ont environ 45 minutes au total et devront collecter des indices pour finir le jeu et prendre une décision réfléchie sur leur carrière digitale, car l'offre ne reste pour un certain temps avant que l'entreprise ne se dirige vers d'autres candidats.



Carte de route

Etape A – Briefing & introduction

Les joueurs se rassemblent via un appareil connecté (tablette/ordinateur) et commencent à explorer le jeu Genially. Ils sont introduits à cette toute nouvelle agence de mannequinat nommée ViralLook, qui cherche à recruter de nouveaux top modèles. Cependant, le jeu les prévient que leur but est d'identifier les risques et la désinformation, ainsi qu'éviter de se faire manipuler en ligne. Le Maître du Jeu fait partie de la branche externe des RH et soutient les participants dans l'exploration de l'offre de l'agence de mannequinat. Le Maître du Jeu rappelle aux joueurs de noter tous les codes et les informations qu'ils trouvent importantes pour l'étape finale.

Ressources pour les étapes: Présentation de Genially (Annexe), du papier et de quoi écrire ou un tableau blanc pour les notes

Etape B – Manipulation & désinformation

Etape B.1 – Le contrat piégé

- Il y a un contrat que les joueurs peuvent lire via le bouton "Contrat" accompagné d'une liste de clauses. Une question invite les joueurs à sélectionner les clauses qui doivent apparaître dans leur contrat pour qu'ils soient en sécurité.
- Le contrat contient des clauses, chacune d'entre elles est indiquée par des symboles: + - ? !



- Les joueurs doivent prendre 3 clauses sécurisées pour s'assurer d'être hors de danger en ligne.
- La page suivante indique de noter les symboles qui coïncident avec les clauses, ce qu'ils pourront voir de nouveau dans le contrat complet qui leur restera accessible.
- Noter correctement les symboles **(+ - ?)** confirme la première partie du code final et mène les joueurs à la page suivante.

Etape B.2 – Faux témoignages

- Les joueurs sont introduits au fait qu'une variété de comptes de réseaux sociaux est fausse et qu'ils sont alimentés par des abonnés achetés ou avec une présence peu constante.
- Ils doivent consulter les profils de 4 influenceurs, avec des données sur leur contenu habituel, leur nombre d'abonnés et leur dernier post. Les joueurs doivent identifier les 2 faux profils basés sur les données qui ne coïncident pas (comme un nombre élevé d'abonnés malgré un manque de posts pendant des mois).
- Une question leur permet de choisir les 2 vrais profils, puis il leur est demandé de noter le nombre total d'abonnés pour ces profils (accessible en utilisant la flèche de retour): **122**



Etape C – Risques de sécurité

Etape C.1 – Décodeur de mot de passe

- Les participants explorent une discussion internet entre un nouveau top modèle et un représentant de l'agence qui pose des questions spécifiques et douteuses (année de naissance, couleur préférée, chiffre chance).
- Un bouton indice en haut à droite révèle la logique du mot de passe du top modèle: "année + couleur (2 premières lettres) + chiffre chance"
- Les joueurs doivent noter ce qu'ils pensent être le mot de passe du top modèle basé sur l'information qu'elle donne dans la description.
- En se basant sur la discussion, les joueurs doivent identifier le mot de passe qui est **2004BL7**, ce qui les mène vers le puzzle suivant.

Etape C.2 – Le labyrinthe digital

- Le labyrinthe digital explore des questions spécifiques avec des choix potentiels à faire quand on crée un nouveau profil (mettre un mot de passe fort, utiliser un authenticateur à 2 facteurs, utiliser un VPN, gérer l'accès au compte).
- Les joueurs doivent choisir la bonne option pour chaque situation pour s'assurer que leur compte est sécurisé.
- Une fois que toutes les bonnes options sont faites, la clé finale "**OF25**" est révélée et les joueurs peuvent se diriger vers l'étape finale.



Etape D – Décision finale

Etape E.1 – L'heure de décider

- Un message invite les participants à prendre une décision à propos du contrat et de la collaboration, proposant 3 options:
 -  Accepter l'offre
 -  Décliner l'offre
 -  Dénoncer l'agence
- Choisir la bonne réponse (Dénoncer l'agence) débloque la dernière page qui conclut le jeu et demande le code final.
- Les joueurs doivent mettre ensemble tous les codes des énigmes précédentes et les inscrire tous en même temps: **+?-1222004BL7OF25**

Etape F – Debrief & réflexion

Après l'escape game, le Maître du Jeu devra donner un compte rendu sur le processus, les paramètres et les leçons apprises durant le jeu. Les joueurs devront être informés sur les risques et les bienfaits du travail en distanciel ainsi qu'être avertis des arnaques et des plateformes qui les exploitent. Les discussions de groupe pourront se concentrer sur les plus gros risques qu'ils ont identifiés, quelles énigmes leur rappellent le plus la vraie vie, ou les stratégies qui s'appliqueront dans les offres en ligne dans le futur.



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Ce projet a été financé avec le soutien de la Commission européenne. Cette publication reflète uniquement les opinions de l'auteur, et la Commission ne peut être tenue responsable de l'utilisation qui pourrait être faite des informations contenues dans ce document.

Code du projet : 2023-2-LT02-KA220-YOU-0001831156

Cette œuvre est mise à disposition selon les termes de la licence Creative Commons. Attribution-NonCommercial-NoDerivatives 4.0 International. Pour consulter une copie de cette licence, rendez-vous sur <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/>