# Comprendre et déjouer les mécanismes de manipulation de l'information avec VIGINUM

**DISCIPLINES : EMC, EMI, HGGSP, Anglais**
**NIVEAUX : Collège (Cycle 4), Seconde, Première, Terminale**

## Liens avec les programmes scolaires :

- Responsabilités, libertés et droits fondamentaux : liberté d'expression et de la presse, notamment en ligne.
- Éducation à la défense : ordre public, souveraineté nationale, sécurité nationale, cybersécurité.
- Faire la guerre, faire la paix : formes de conflits et modes de résolution, la notion de guerre hybride.
- L'enjeu de la connaissance : le cyberespace, la cyberdéfense.
- Certification pix et CRCN

## Objectifs / compétences :

- **Prévenir** les risques numériques.
- **Analyser**, **interroger**, **adopter** une démarche réflexive.
- Faire preuve de discernement et **exercer** son esprit critique.
- **Se documenter**.
- **Travailler** de manière autonome et/ou en groupe.
- **S'exprimer** à l'oral ou à l'écrit.
- **Développer** un sentiment d'appartenance à une communauté.
- **Respecter** les autres et soi-même.
- **Résoudre** des conflits et/ou prendre des décisions.

## Mots clés :

liberté d'expression, droits fondamentaux, défense (Politique), guerre informationnelle, guerre hybride, sécurité, cybersécurité, désinformation, manipulation, mensonge, deepfake, souveraineté nationale, diplomatie, ingérence, géopolitique, réseaux sociaux, communication, fausses nouvelles/fake news/infox, effets des médias, question d'actualité, citoyen transparent

## PRÉSENTATION DE VIGINUM

VIGINUM est le **service technique et opérationnel de l'État chargé de la vigilance et de la protection contre les ingérences numériques étrangères** rattaché au Secrétariat général de la Défense et de la Sécurité nationale (SGDSN), au sein des services du Premier ministre. Créé en 2021, il répond à un défi majeur : protéger le débat public francophone contre les campagnes numériques de manipulation de l'information impliquant des acteurs étrangers, qui sont de nature à nuire à la France et à ses intérêts.

**Service d'investigations en ligne**, VIGINUM a comme mission principale de détecter et de caractériser les opérations d'ingérence numériques étrangères, à la recherche de **quatre critères** :

- une volonté de porter atteinte aux intérêts fondamentaux de la Nation ;
- un contenu manifestement inexact ou trompeur ;
- une diffusion artificielle ou automatisée, massive et délibérée ;
- l'implication, directe ou indirecte d'un acteur étranger (étatique, paraétatique ou non-étatique).

Pour ce faire, VIGINUM travaille exclusivement à partir de **contenus publiquement accessibles sur les plateformes en ligne, sites web et médias web** afin de mettre en évidence les phénomènes répondant aux quatre critères mentionnés précédemment. Les équipes ont recours aux **techniques d'OSINT** (Open source intelligence) pour mener leurs investigations.

Au titre de ses attributions, VIGINUM est également investi d'une **mission particulière en période électorale** afin d'assurer la protection de ces grands rendez-vous dans le champ informationnel. Durant cette période, VIGINUM rend compte aux autorités garantes du bon déroulement des élections de toute information utile à l'accomplissement de leurs missions.

Outre la sécurisation des scrutins électoraux, le service est également mobilisé pour protéger le débat public numérique relatif aux grands événements de l'actualité internationale susceptibles d'être instrumentalisés par des **acteurs étrangers malveillants**.

Plus d'informations sur le SGDSN en cliquant ici

PREMIER MINISTRE
Liberté
Égalité
Fraternité

Secrétariat général de la défense et de la sécurité nationale

©ARTEducation - Décembre 2024

# Comprendre et déjouer les mécanismes de manipulation de l'information avec VIGINUM

## RESSOURCES À UTILISER

LE DESSOUS DES CARTES - DÉSINFORMATION : UNE GUERRE DU 21E SIÈCLE

DOPAMINE - YOUTUBE

DOPAMINE - TWITTER

DOPAMINE - FACEBOOK

DOPAMINE - WHATSAPP

LA GUERRE INFORMATIONNELLE : INGÉRENCES RUSSES PENDANT LA CAMPAGNE PRÉSIDENTIELLE DE 2017

LA GUERRE INFORMATIONNELLE : LES ENJEUX DE LA DIGITALISATION DANS L'UE

## PISTES POUR EXPLOITER DES VIDÉOS

### • Activité 1

**Durée : 1h en classe**

1. **Projeter** la vidéo 1 en demandant aux élèves de prendre des **notes**.
2. **Diviser la classe en 2** et attribuer à chaque moitié de classe la **vidéo 2** ou la **vidéo 3**.
3. Chaque groupe visionne la vidéo qui lui est attribuée en prenant des notes, au regard des **informations obtenues** en visionnant la **vidéo 1**.
4. **En classe entière**, échanger avec les élèves et réaliser une **synthèse sous forme de carte mentale**.
5. Demander aux élèves de **définir la désinformation**, et **de la comparer avec la mésinformation, la malinformation, la surinformation et la réinformation**. La notion de **manipulation de l'information** et les **ingérences numériques étrangères** sont également à définir (cf. lexique en **Annexe 2**).
6. Les réponses sont notées au tableau, puis proposer la définition suivante (issue du **kit *Guide contre la désinformation* du Ministère des Armées**) : *La **désinformation** correspond à la diffusion d'informations inexactes dans le but de tromper et de causer un préjudice. Il ne faut pas confondre la désinformation avec la **satire** ou l'**humour**, dont le but est de faire une blague, ni avec la **mésinformation** qui correspond au partage de **fausses informations** sans savoir qu'elles ne sont pas vraies et donc sans mauvaise intention.*

### ▶ POUR ALLER PLUS LOIN

Dans le cadre d'une séance supplémentaire, on peut demander aux élèves de **rechercher à la maison un exemple de désinformation** pour chacune de ces techniques dans le média de leur choix et / ou sur les réseaux sociaux puis de présenter en classe l'article ou le post qui vise à « désinformer » et une **source fiable** qui donne des **informations vérifiées** sur le même sujet. On peut **ajouter ces exemples à la carte mentale** établie précédemment pour avoir un **document synthèse** sur la désinformation à transmettre aux élèves.

©ARTEducation - Décembre 2024

# Comprendre et déjouer les mécanismes de manipulation de l'information avec VIGINUM

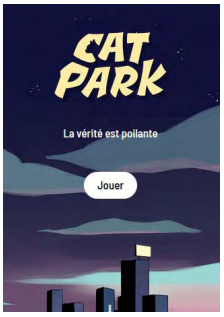
## • Activité 2

**Durée : 1h en classe**

1. Visionner l'**extrait 1** pour introduire le sujet de manière dynamique et concrète.
2. **Répartir les élèves en 6 groupes** et attribuer un **cas d'étude** à chaque groupe (cf. **Annexe 1**).
3. Chaque groupe lit les **rapports** qui le concernent et complète sa **colonne dans le tableau** en **Annexe 1**.
4. Chaque groupe présente ensuite son cas d'étude au reste de la classe pour permettre aux autres élèves de **compléter les autres colonnes du tableau**.

## • Activité 3

**Durée : 1h en classe et 1h à la maison**




1. **À la maison**, faire jouer les élèves à ***Cat Park*** (version française ou version anglaise), **jeu créé par le Global Engagement Center (GEC) du Gouvernement américain**. Le but du jeu est d'identifier et de comprendre les **techniques de manipulation de l'information** afin de renforcer la résilience informationnelle des joueurs. Le synopsis est le suivant : *Vous avez récemment déménagé dans une ville, et vous recevez un mystérieux message pour rejoindre un groupe opposé à la construction d'un parc à chats municipal. Votre mission est de convaincre le public de s'opposer à ce parc à chats par tous les moyens nécessaires.*
2. Demander aux élèves de réaliser un court **rapport sur les méthodes et modes opératoires** utilisés pendant le jeu, en faisant le lien avec les notions évoquées dans l'**Activité 1**.
3. **En classe**, réaliser une séance de **débats** et d'échanges autour du jeu.

## • Activité 4

**Durée : 2 x 1 h en classe + 1h à la maison**

### SÉANCE 1 - en classe :

1. Expliquer que l'objectif de la séance est de **repérer et lutter contre les manipulations de l'information sur Internet et les réseaux sociaux**.
2. Projeter l'**extrait 2**. Les élèves prennent des notes sur les **enjeux de la digitalisation de l'économie** aujourd'hui.
3. En classe entière, échanger et réaliser une **synthèse sous forme de carte mentale**.
4. Écouter les 15 premières minutes de l'émission de radio *Les dessous de l'infox* : ***Viginum se muscle face à la recrudescence des ingérences numériques étrangères***.
   Les élèves prennent des notes sur les moyens pour **lutter contre les manipulations de l'information**.

5. Compléter la **carte mentale** en ajoutant dans une couleur différente les **moyens** mis en œuvre pour lutter contre les manipulations de l'information et les ingérences étrangères.

### ACTIVITÉ À RÉALISER À LA MAISON POUR PRÉPARER LA SÉANCE 2 :

1. **Lire** :
   - Le Guide créé par la Commission européenne ***Comment repérer et combattre la désinformation***
   - Le ***Guide contre la désinformation*** du Ministère des Armées
2. **Visionner** les **vidéo 2**, **vidéo 3**, **vidéo 4**, **vidéo 5** : l'enseignant·e attribue **au moins deux élèves par épisode de *Dopamine*** pour que tous puissent être visionnés.

©ARTEducation - Décembre 2024

# Comprendre et déjouer les mécanismes de manipulation de l'information avec VIGINUM

**SÉANCE 2 - en classe :**

1. **Individuellement**, à partir des informations prélevées sur les guides et les vidéos, les élèves réalisent un **sketchnote** : ils doivent être munis de feutres et de crayons de couleur.

! **Mise en garde pédagogique** : cette activité doit impérativement être réalisée **en classe** pour éviter la triche. Il convient également de bien donner le **timing de l'activité** aux élèves pour qu'ils puissent **gérer leur temps** sans difficulté.

3. Cette activité peut constituer une **évaluation** et s'insérer au sein d'un **projet de prévention dans le cadre du CESC** par exemple ou autre **projet transdisciplinaire et d'« Éducation à… »**. On peut utiliser la grille d'évaluation en Annexe 2.

## ▶ POUR ALLER PLUS LOIN

*VIGINUM SE MUSCLE FACE À LA RECRU-DESCENCE DES INGÉ-RENCES NUMÉRIQUES ÉTRANGÈRES*

*TROUVER UNE RÉPONSE FACE AUX MANIPULATIONS DE L'INFORMATION - VIE ET DESTIN DE VIGINUM*

*COMMENT REPÉRER ET COMBATTRE LA DÉSINFORMATION*

*GUIDE CONTRE LA DÉSINFORMATION*

### THÉMATIQUES EDUC'ARTE

*L'INFORMATION : LIBERTÉ, MANIPULATION, CONTRÔLE*

*FAKE NEWS ET INFOX*

*PROPAGANDE*

©ARTEducation - Décembre 2024

# ANNEXE 1
## Cas d'étude

Lire les documents qui se rapportent à votre cas d'étude et relever les éléments nécessaires pour **compléter la colonne correspondante** dans le tableau ci-dessous :

| Campagne de désinformation | RRN (ou média Reliable Recent News) | Portal Kombat 1 | Nouvelle-Caledonie | Matriochka | JOP 2024 |
|---|---|---|---|---|---|
| Acteur malveillant à l'origine de cette campagne | | | | | |
| État et populations visées par cette campagne | | | | | |
| Objectif de la campagne | | | | | |
| Modalités de mise en œuvre de la campagne | | | | | |
| Temporalité de la campagne | | | | | |

# ANNEXE 2

## Petit lexique de la désinformation tiré du Guide contre la désinformation du Ministère des Armées

**BIAIS COGNITIF** : traitement déformé et irrationnel d'une information selon différents aspects (mémoire, jugement, perception...).

**BOT** : logiciel autonome qui exécute des tâches automatisées, répétitives et prédéfinies.

**BULLE DE FILTRE** : situation dans laquelle les gens n'entendent ou ne voient que des actualités et des informations qui étayent leurs croyances et préférences existantes, en raison d'algorithmes de recommandation qui peuvent parfois ne proposer que des contenus semblables entre eux.

**CHAMBRE D'ÉCHO** : le principe de la chambre d'écho est la tendance à être enfermé dans des cercles sociaux ou des plateformes en ligne où nos opinions sont constamment confirmées, limitant ainsi notre exposition à des informations contradictoires.

**DEBUNKING** (démystification) : identification et démantèlement d'une fausse information.

**DEEPFAKE** : contenu image, audio ou vidéo réalisé ou modifié par intelligence artificielle.

**DÉSINFORMATION** : diffusion d'informations inexactes dans le but de tromper et de causer un préjudice.

**FACT-CHECKING** : technique ou procédé qui consiste en la vérification des faits énoncés.

**FAKE NEWS / INFOX** : information mensongère, délibérément tronquée, diffusée afin d'influencer l'opinion publique.

**GUERRE HYBRIDE** : emploi de moyens militaires et non-militaires, dissimulés ou non (désinformation, cyberattaques, pression économique, déploiement de groupes armés irréguliers et utilisation de forces légères).

**HOAX** (canular) : information fausse, obsolète ou invérifiable qui est virale et qui circule souvent par SMS, courriel, ou sur les réseaux sociaux.

**INTOX** : information fausse ancrée dans les perceptions des personnes par une action psychologique massive (propagande par exemple). Le mot « intox » est parfois utilisé en synonyme de « canular ».

**LUTTE INFORMATIONNELLE** : ensemble d'actions visant à garantir une supériorité sur l'adversaire par l'usage de l'information.

**MALINFORMATION** : information se fondant sur la réalité mais utilisée dans le but de nuire à une personne, une institution ou un État (exemple : vrais éléments sortis de leur contexte réel).

**MANIPULATION DE L'INFORMATION** : ensemble des actions hostiles visant à diffuser intentionnellement et de manière massive des nouvelles falsifiées, déformées (désinformation) ou encore associées à de vraies informations pour les rendre crédibles, sorties de leur contexte ou partielles (malinformation). Notion surtout utilisée à l'international (ex. : OTAN) pour désigner l'ensemble des actions de désinformation et de malinformation.

**MÉSINFORMATION** : diffusion d'une fausse information sans mauvaise intention.

**POST-VÉRITÉ** : idée selon laquelle nous serions dans une « ère de post-vérité », c'est-à-dire à une période où tout serait relatif et où les faits seraient sujets à interprétation. L'opposition entre le vrai et le faux est remise en question : l'opinion et le ressenti prendraient alors plus de valeur que les faits réels.

**PROPAGANDE** : action systématique exercée sur l'opinion publique pour lui faire accepter certaines idées ou doctrines, notamment dans le domaine politique ou social.

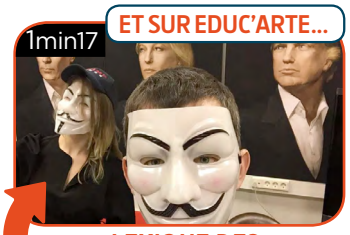
**RÉCIT HOSTILE** : récit élaboré spécifiquement dans le but de discréditer ou de diffamer une cible donnée.

**RÉINFORMATION** : pratique qui s'oppose aux médias de masse en prétendant lutter contre la désinformation. Cependant, les médias de réinformation transforment les propos ou les réduisent pour ne donner qu'une version des faits convenant aux idées de l'auteur (opinions politiques, conspirationnistes ou complotistes par exemple).

**RÉSILIENCE** : capacité d'une personne ou d'une organisation à surmonter une situation difficile (crise, agression, catastrophe, traumatisme) et à rétablir rapidement ses capacités de fonctionnement normal. Concernant l'information, la résilience cognitive consiste à maintenir son esprit critique et sa capacité d'analyse des informations reçues, malgré leur caractère éventuellement choquant, agressif, touchant ou déstabilisant.

**SATURATION / SURCHARGE INFORMATIONNELLE, INFOBÉSITÉ** : situation de démultiplication des contenus d'information en quantité supérieure à ce qu'une personne peut assimiler. En conséquence, cela peut créer une anxiété vis-à-vis de l'information, mais aussi limiter l'esprit critique par manque de temps pour vérifier les éléments d'une information. C'est un terrain propice aux pièges de la désinformation.

**TROLL** : individu cherchant l'attention par la création de ressentis négatifs ou visant à générer des polémiques. On évoque également des fermes ou des usines à trolls, lorsque cette pratique est institutionnalisée.




*LEXIQUE DES NÉOLOGISMES DE LA GUERRE DE L'INFORMATION*

# ANNEXE 3
## Grille d'évaluation d'un sketchnote

**Nom :** **Prénom :** **Classe :** **Date :**

### Grille d'évaluation d'un sketchnote pour faire passer un message

Thème de la réalisation visuelle : synthétiser et illustrer les informations sur *Repérer et combattre la désinformation dans les médias sociaux et sur Internet.*

| Critère | Niveau 1: 0 à 5 | Niveau 2 : 5 à 10 | Niveau 3 : 10 à 15 | Niveau 4 : 15 à 20 |
|---|---|---|---|---|
| **Organisation** | Mauvaise utilisation de l'espace, manque d'équilibre entre le texte et le dessin. | Utilisation satisfaisante de l'espace, manque d'équilibre entre le texte et le dessin. | Bonne utilisation de l'espace pour le texte et le dessin. | Excellente utilisation de l'espace, très bon équilibre texte et dessin. |
| **Illustration** | Insuffisance de visuelle, présentation peu attrayante. | Un certain souci du détail, quelques éléments visuels d'information exacts et pertinents, présentation assez attrayante. | Grand souci du détail, éléments d'information généralement exacts, pertinents et liés au contenu, présentation attrayante. | Excellente présentation, exactitude, abondance de détails visuels, excellente utilisation de la couleur, présentation très attrayante. |
| **Contenu du message** | Absence des points principaux, inexactitude, ambiguïté du message. | Absence de l'un des points principaux, inexactitude, clarté satisfaisante du message. | Bonne présentation des concepts et des renseignements principaux, exactitude, clarté du message. | Excellente présentation des concepts et de l'information, exactitude, imagination, grande clarté du message. |
| **Communication des connaissances requises** | Communique avec peu de clarté. | Communique avec une certaine clarté. | Communique avec clarté dans le texte et le dessin. | Souci du détail constant et exactitude dans la présentation du texte et du dessin. |

**Observations :**

# Pour aller plus loin - 1/2

## Les sites de fact-checking utiles

(tirés du Guide contre la désinformation du Ministère des Armées).

Divers médias et collectifs travaillent à vérifier l'exactitude des informations diffusées dans la presse et sur les réseaux sociaux.

### SITES DE FACT-CHECKING DE MÉDIAS FRANÇAIS

**arte**

La rubrique de fact-checking de la chaîne Arte passe à la loupe les paroles des politiques, les idées reçues et les intox, en démêlant le vrai du faux.

**rfi**

Chaque semaine, l'émission épingle une de ces tentatives de manipulation de l'information, pour en expliquer les ressorts.

**AFP Factuel**

Avec le soutien de l'*Agence France-Presse*, une des plus grandes agences de presse au monde, *AFP Factuel* bénéficie d'une portée internationale et d'une crédibilité journalistique indéniable, ce qui en fait une source essentielle de vérification des faits à l'échelle mondiale.

**LES DÉCODEURS**
VENONS-EN AUX FAITS

**Le Monde**

Reconnu pour son approche rigoureuse et son appartenance à un journal de référence en France, *Les Décodeurs* est souvent cité comme une référence dans le fact-checking francophone.

**Check News**

**Libération**

Service du quotidien répondant directement aux questions des lecteurs et vérifiant les informations circulant sur Internet et sur les réseaux sociaux.

**franceinfo:**

Segment de la chaîne dédié à la vérification d'informations, faisant souvent appel à l'interactivité avec le public.

**LE FIGARO**

Espace du quotidien consacré à la vérification des faits, notamment en politique et en économie.

**LES VÉRIFICATEURS**

**TF1 LCI TF1 INFO**

Service de fact-checking commun des rédactions de ces trois organes médiatiques.

**Fake Off**

**20 minutes**

Service du quotidien se concentrant sur la vérification des informations circulant sur Internet et sur les réseaux sociaux.

**France médias monde**

**rfi** **France 24** **MCD**

Segment de la chaîne consacré à la déconstruction des fausses informations à l'échelle internationale.

# Pour aller plus loin - 2/2

## Les sites de fact-checking utiles

(tirés du Guide contre la désinformation du Ministère des Armées).

Les Observateurs

Initiative de la chaîne focalisée sur la vérification d'images et de vidéos partagées sur les réseaux sociaux à travers le monde.

DE FACTO

Plateforme réunissant des vérifications de médias français de référence – *AFP, 20 Minutes, Libération, Les Surligneurs, France Info* – et des tutoriels, analyses et outils pour aider enseignants, chercheurs et grand public à décrypter les fake news.

### SITES INDÉPENDANTS OU SPÉCIALISÉS FRANÇAIS

LES SURLIGNEURS

Ce collectif spécialisé dans le fact-checking légal analyse les discours politiques à l'aune du droit.

CONSPIRACY WATCH
l'observatoire du conspirationnisme

Site réalisant un travail de veille et de critique afin de déconstruire les théories du complot.

### INITIATIVES INTERNATIONALES

[Fact checking]

toute l'europe .eu
Comprendre l'Europe

Rubrique de fact-checking du site touteleurope.eu spécialisée dans les sujets concernant l'Union européenne.

The Fact Checker

The Washington Post

Reconnu pour son *échelle de Pinocchio* permettant d'évaluer la véracité des déclarations politiques, le *FactChecker* du quotidien est largement suivi et respecté, y compris au-delà des États-Unis, pour son travail de vérification dans le contexte politique américain.

INTERNATIONAL FACT-CHECKING NETWORK @ Poynter.

Poynter.

Alliance mondiale de fact-checkers visant à promouvoir les meilleures pratiques dans le domaine du fact-checking à travers le monde, faisant souvent appel à l'interactivité avec le public.

# Fiches d'orientation
## Travailler chez VIGINUM

**Retrouvez ci-dessous une présentation des principaux métiers que l'on retrouve au sein de l'équipe de Viginum.**

### Chercheur analyste web

**MISSIONS PRINCIPALES :**
- Veille active et analyse approfondie des réseaux sociaux majeurs et des médias ;
- Recherche et collecte d'informations géopolitiques, économiques, sociales et culturelles en sources ouvertes ;
- Traitement et analyse des informations collectées, exploitation et croisement des informations pour confirmer ou infirmer les hypothèses faites ;
- Réalisation et production d'analyses, notes de synthèse et rapports ;
- Élaboration de dossiers thématiques.

**ÉTUDES :**
- Formation supérieure en Sciences politiques ;
- Relations internationales ;
- Langues et Civilisations étrangères ;
- Sécurité-Défense ;
- Cybersécurité (master 2).

**COMPÉTENCES RECHERCHÉES :**
- OSINT et techniques de veille et recherche sur Internet ;
- Solides connaissances des vecteurs de communication les plus efficaces sur Internet et les réseaux sociaux étranger ;
- Analyse statistique des données ;
- Compréhension et identification des méthodes de manipulation de l'information et influence en ligne ;
- Maîtrise de la sociologie des communautés sur le Web ;
- Maîtrise de la politique internationale et compréhension des dynamiques de crise ;
- Capacités rédactionnelles.

### Data scientist

**MISSIONS PRINCIPALES :**
- Assister quantitativement les analystes dans leur investigation à partir d'un grand nombre de données en créant des graphiques et des chiffres qui prouvent leurs intuitions ;
- Créer des outils et algorithmes afin de détecter plus facilement des campagnes de manipulations de l'information ;
- Faire de la Recherche & Développement pour contribuer à la recherche et au maintien à l'état de l'art du service.

**ÉTUDES :**
- École d'ingénieur ou master en Sciences de la Donnée / IA / Informatique.

**COMPÉTENCES RECHERCHÉES :**
- Appétences pour les mathématiques et les statistiques ;
- Compétence en IA et traitement de la donnée ;
- Maîtrise de l'informatique et d'un langage de code ;
- Savoir restituer ses analyses à des personnes qui ne travaillent pas dans notre domaine.

# Fiches d'orientation
## Travailler chez VIGINUM

**Chargée de mission Partenariats**

### MISSIONS PRINCIPALES :
- Identifier, structurer et animer le dialogue et les collaborations avec les partenaires extérieurs publics et privés ;
- Développer des projets de partenariat et assurer leur mise en œuvre ;
- Préparer les interventions du service dans le cadre d'évènements extérieurs (conférences, colloques, séminaires, etc.) ;
- Contribuer à la préparation des dossiers d'entretien et de déplacement des autorités.

### ÉTUDES :
- Formation supérieure en Droit ;
- Sciences politiques ;
- Relations internationales ou équivalent (master 2).

### COMPÉTENCES RECHERCHÉES :
- Compétences dans la gestion et / ou le pilotage de projet partenariaux ;
- Capacités relationnelles, rédactionnelles et de synthèse ;
- Un fort esprit d'initiative ainsi qu'une capacité à travailler en mode projet ;
- Intérêt pour les questions de défense et de sécurité nationale et les enjeux qui s'y attachent.