HAL
open science

L'Isoloir, Citoyenneté & Numérique, Documentation du joueur

Charlotte Barrois de Sarigny, Fabienne Baudin, Marie-Hélène Comte, Pascale Garreau, Ronan James, Sophie de Quatrebarbes, François Rigaud, Thierry Viéville

To cite this version:

Charlotte Barrois de Sarigny, Fabienne Baudin, Marie-Hélène Comte, Pascale Garreau, Ronan James, et al.. L'Isoloir, Citoyenneté & Numérique, Documentation du joueur. Inria. L'Isoloir, Tralalère, 2014. hal-01055891

HAL Id: hal-01055891

https://inria.hal.science/hal-01055891v1

Submitted on 14 Aug 2014

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.

L'ISOLOIR
Citoyenneté & Numérique
Documentation du joueur

Rapport Technique
version de travail
0.9999..

Juin 2014

Direction de la recherche

Version de travail

Document collectif Inria/Tralalare et partenaires

Version enrichie des documents de
http://www.isoloir.net/citoyennete-numerique

Avec Charlotte Barrois de Sarigny, Fabienne Baudin, Marie-Hélène Comte, Pascale Garreau, Ronan James, Sophie de Quatrebarbes, Francois Rigaud, Thierry Viéville.

Rapport Technique — Juin 2014.

Résumé:

Dans ce monde devenu numérique, il faut que chaque citoyenne et citoyen maîtrise, au-delà des usages, les principaux fondements de cette mutation numérique de façon à faire collectivement des choix éclairés sur ces sujets. C'est l'acquisition d'une culture scientifique et technique qui est le levier de cette appropriation. Voilà pourquoi à travers le jeu sérieux de »L'Isoloir » on offre en partage à chacune et chacun les éléments qui permettent de répondre en toute connaissance et en toute conscience à quelques questions fondamentales liées au numérique.

C'est ce que ce document rassemble ici pour permettre aux animateur-e-s des activités utilisant L'Isoloir d'avoir une vue globale du matériel proposé.

Alors que notre société vit une "transformation numérique" dont la portée et les conséquences sont loin d'être comprises et maîtrisées, L'Isoloir / Citoyenneté & Numérique se propose de mettre en débat avec les jeunes quelques-unes des grandes questions auxquelles même les adultes n'ont pas encore trouvé toutes les réponses.

En ce sens, L'Isoloir / Citoyenneté & Numérique s'inscrit dans un questionnement qui interpelle de nombreux acteurs :

1. L'article 4 de la Loi pour la refondation de l'École stipule que l'une de ses missions est de *"développe(r) les connaissances, les compétences et la culture nécessaires à l'exercice de la citoyenneté dans la société de l'information et de la communication"*.
2. Les chercheurs sont nombreux à s'interroger sur la portée de leurs actions et l'impact de leurs recherches sur la construction de la société de demain.
3. Les institutions cherchent des solutions aux nouveaux problèmes de gouvernance posés par un monde globalisé et dématérialisé.
4. Les professionnels de l'éducation et de la médiation interrogent leurs pratiques et la nécessité d'une éducation avec, au et/ou par le numérique.
5. Les acteurs économiques s'interrogent sur de nouveaux modèles économiques, encore à stabiliser ou à inventer.

Un certain nombre de questions clés tant en matière d'usage individuel que de gouvernance de l'Internet ou de construction du savoir, se posent et méritent d'être réfléchies par tous, et en particulier par les jeunes. Ce sont ces questions qui sont au cœur des débats proposés par le dispositif participatif de L'Isoloir.

Avec L'Isoloir, les partenaires du projet entreprennent de proposer un outil complémentaire des apprentissages de l'Internet responsable tel qu'abordé au sein du B2i ou des nouveaux enseignements d'Informatique et Sciences du Numérique dans les établissements scolaires. Le projet se propose, dans une démarche de pédagogie active et participative de favoriser à la fois une prise de conscience et de parole des jeunes internautes, dans le cadre d'un apprentissage réflexif de la citoyenneté.

LES QUESTIONS…

- Quelle liberté d'expression voulons-nous sur Internet ?
- Quel type d'enseignement privilégier pour que tous maîtrisent le numérique ?
- Quelle(s) identité(s) voulons-nous en ligne ?
- Internet défie les frontières. Qui doit décider comment le réguler ?
- Quelle position adopter vis-à-vis de la géolocalisation ?

Ref : http://www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

Mots-clés: médiation scientifique ; numérique ; science et société.

Contenu de ce document.

Présentation et utilisation de L'Isoloir Page 4

Question sur la liberté d'expression Page 10
Question sur l'éducation au numérique Page 25
Question sur l'identité numérique Page 42
Question sur la géolocalisation Page 53
Question sur la gouvernance d'Internet Page 64

Annexe : Quelles autres questions aborder ? Page 81
Annexe : Construire une question : l'exemple du droit des artistes Page 84
Annexe : liens et références citant L'Isoloir. Page 88

Version de travail

Présentation de L'Isoloir

Présentation vidéo.

Quel meilleur moyen d'initier à la citoyenneté numérique que de proposer aux futurs électrices et électeurs un jeu sérieux où l'on peut exprimer son opinion sur la liberté d'expression, l'identité numérique, l'éducation au numérique, la gouvernance d'internet ou la géolocalisation, puis se documenter pour faire soi-même des propositions de lois éclairées ?

> « *maîtriser les mécanismes fondamentaux qui régissent ces mutations [du numérique] et être en mesure d'apprécier les enjeux sociétaux qui en découlent* » font justement partie des objectifs de l'enseignement ISN.

Ce dispositif participatif[1] se présente en présentiel sous la forme d'une machine à voter et sur le Web sous forme de jeu sérieux. C'est une installation interactive qui invite les jeunes de 14 à 18 ans (typiquement début de lycée) à expérimenter, à faire entendre leurs voix sur l'un des grands enjeux de société qui les concerne le plus, à savoir le numérique. Il fait l'objet d'une double diffusion auprès des circuits éducatifs et du grand public. L'idée sera ensuite de porter sur la place publique les opinions des jeunes récoltées au sein de cette expérience collective.

Il s'agit de favoriser la prise de conscience et l'action citoyenne en proposant, dans un environnement ludique, de montrer l'intérêt de faire un choix éclairé sur ces sujets au-delà des idées reçues. Pour nourrir cette réflexion, des ressources de médiation scientifique, des contenus de l'actualité, des documents de Wikipédia ont été référencés et résumés : exactement le travail que nous ferions pour nous construire une vision éclairée sur un sujet.

Comment en savoir plus ? En allant l'essayer ! http://www.isoloir.net

1 L'Isoloir Citoyenneté & Numérique est une idée originale de Sophie de Quatrebarbes. C'est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus et Traces. Action financée par la région Île-de-France, avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale. Partenaire de diffusion : Internet Sans Crainte, programme soutenu par la Commission européenne.

L'ISOLOIR

donne le droit de vote aux – de 18 ans

5%

FAITES L'EXPÉRIENCE
DE L'ACTION CITOYENNE

25%

20%

VOTEZ AVEC VOTRE CŒUR
MAIS AUSSI VOTRE TÊTE

DÉBATTEZ AVEC VOS AMIS

FAITES ENTENDRE VOTRE VOIX
SUR DE GRANDS ENJEUX
DE SOCIÉTÉ

42%

Tralalere présente l'ISOLOIR
une action financée
par la Région Ile de France

tralalere

FUTUR EN SEINE

île de France

Utilisation de L'Isoloir : **Comment ça marche ?**

Choisir une question ;

Se positionner à travers un vote d'opinion ;

S'informer grâce à des documentations, articles et vidéos ;

Revoir alors ou confirmer sa position à travers un vote informé ;

Consulter les arguments des autres participants ;

Argumenter soi-même pour débattre avec les autres jeunes ;

Consulter les propositions déjà soumises ;

Proposer une solution alternative à faire adopter.

➔ Voici concrètement le chemin d'éducation civique citoyenne qui est proposé.

Le dispositif est basé sur un mécanisme de vote évolutif permettant au "joueur-citoyen" de revoir ses positions au fil d'un parcours réflexif. Le joueur est ainsi invité successivement à émettre, sur des propositions concernant de grands débats de société : un premier vote d'opinion basé sur son vécu, ses convictions, mais aussi parfois des idées reçues. Un deuxième vote informé, qui repose sur la consultation de documents proposés au sein du jeu. Et enfin un vote motivé, qui prend en compte les arguments apportés par les autres joueurs qui s'intéressent à cette question. À l'issue de ce cheminement, le participant peut également soumettre une nouvelle proposition à l'ensemble des joueurs. Le dispositif favorise une démarche collective en permettant au joueur, à certains niveaux, de visualiser sa participation et son impact sur le débat.

Deux modes de jeu online, accessibles via le site http://www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/connexion-inscription :

Mode individuel

Le joueur individuel peut s'inscrire (pour enregistrer sa progression) ou accéder au jeu directement de façon anonyme. Le dispositif est *gamifié* via un système de points / trophées et une progression par niveaux de façon à guider et enrichir son expérience (voir le déroulé en mode individuel ci-dessous).

Mode atelier

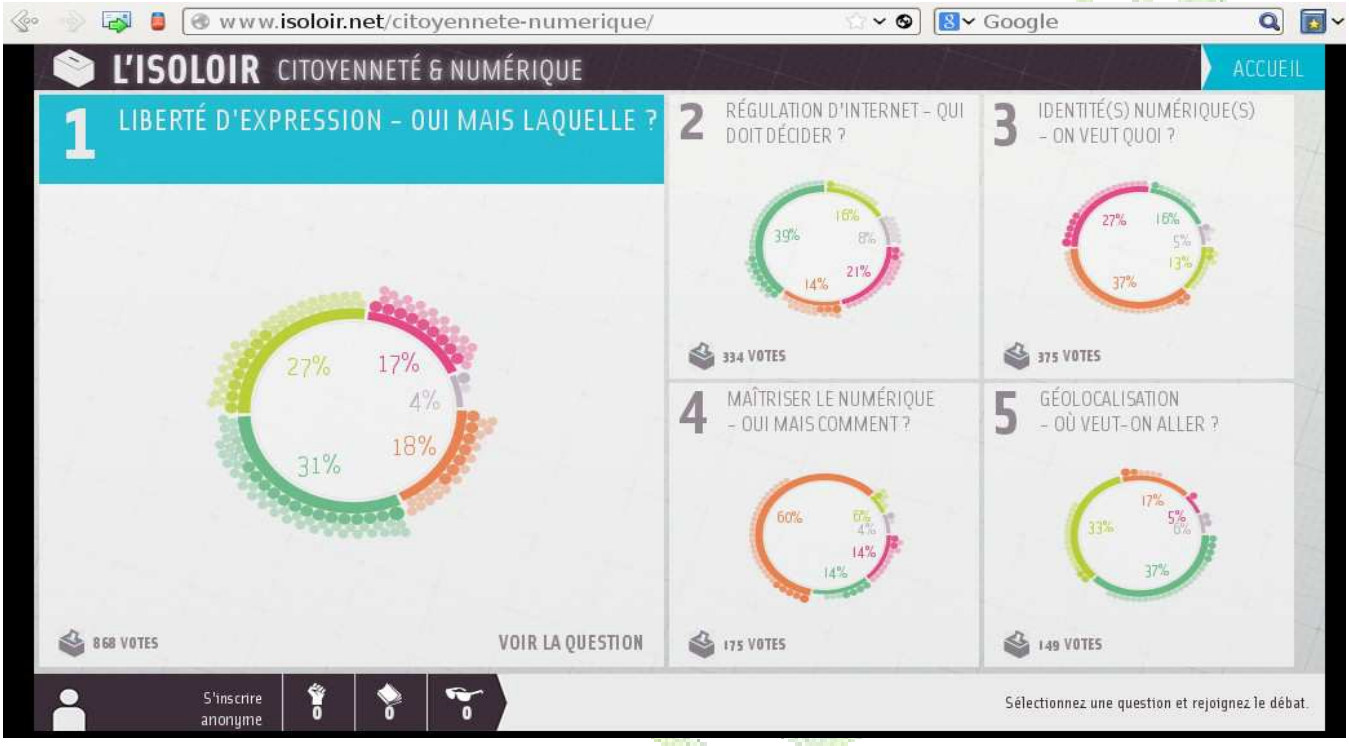
C'est l'animateur de l'atelier qui crée la session et dirige la séance librement car le parcours est libre. Le dispositif met à sa disposition des questions avec des choix de réponse, des documents à consulter et des espaces de publication. L'animateur va conduire la séance en expérimentant un ou plusieurs type de vote, en utilisant les documents et en guidant les débats. En fonction de ses objectifs et du temps dont il dispose, il passera plus ou moins de temps sur chacune de ses étapes.

Une fiche pédagogique téléchargeable sur le site de L'Isoloir (http://www.isoloir.net/sites/default/files/fiche_pedagogique_lisoloir-citoyennetenumerique.pdf) propose un déroulé de séance collective sur une durée de 50mn.

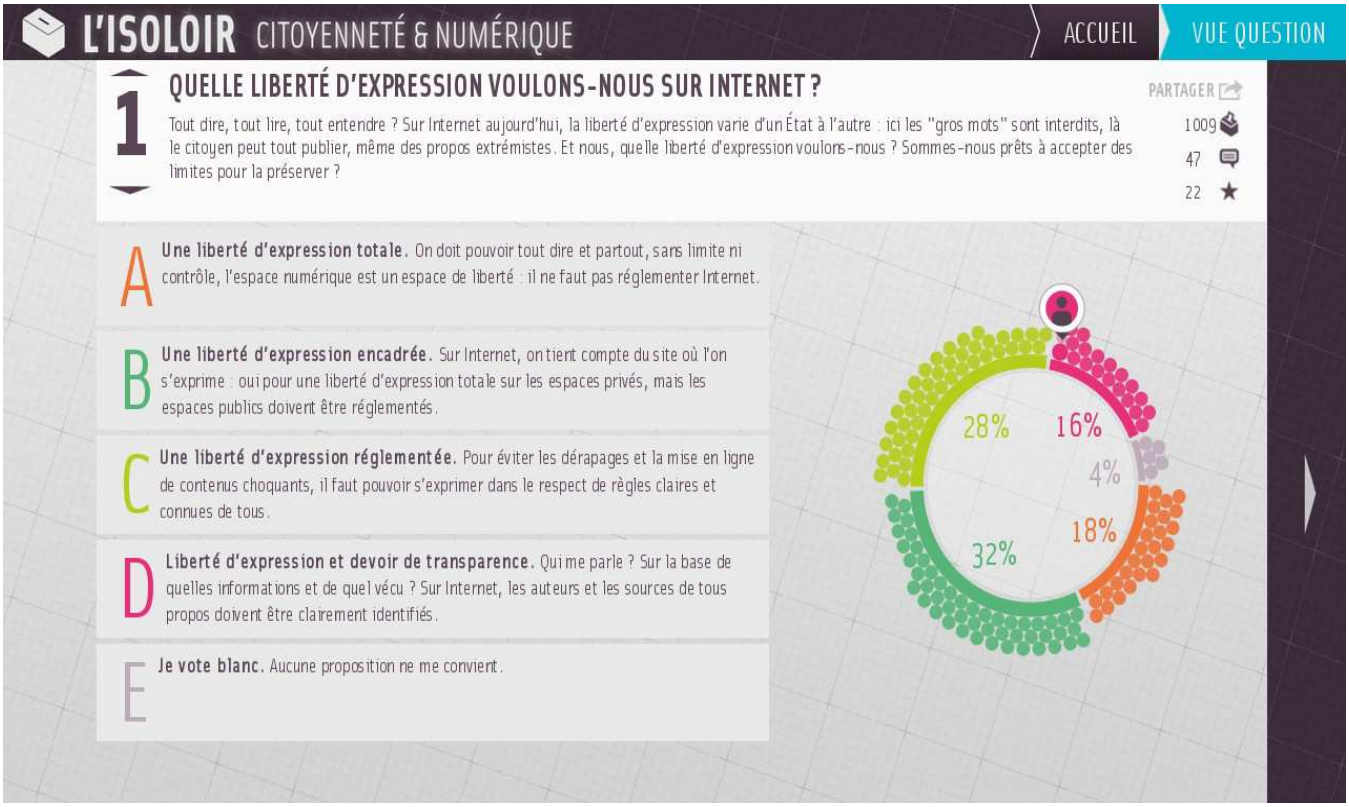
Un autre déroulé est proposé ci-dessous.

Jouer à l'isoloir en quatre illustrations :

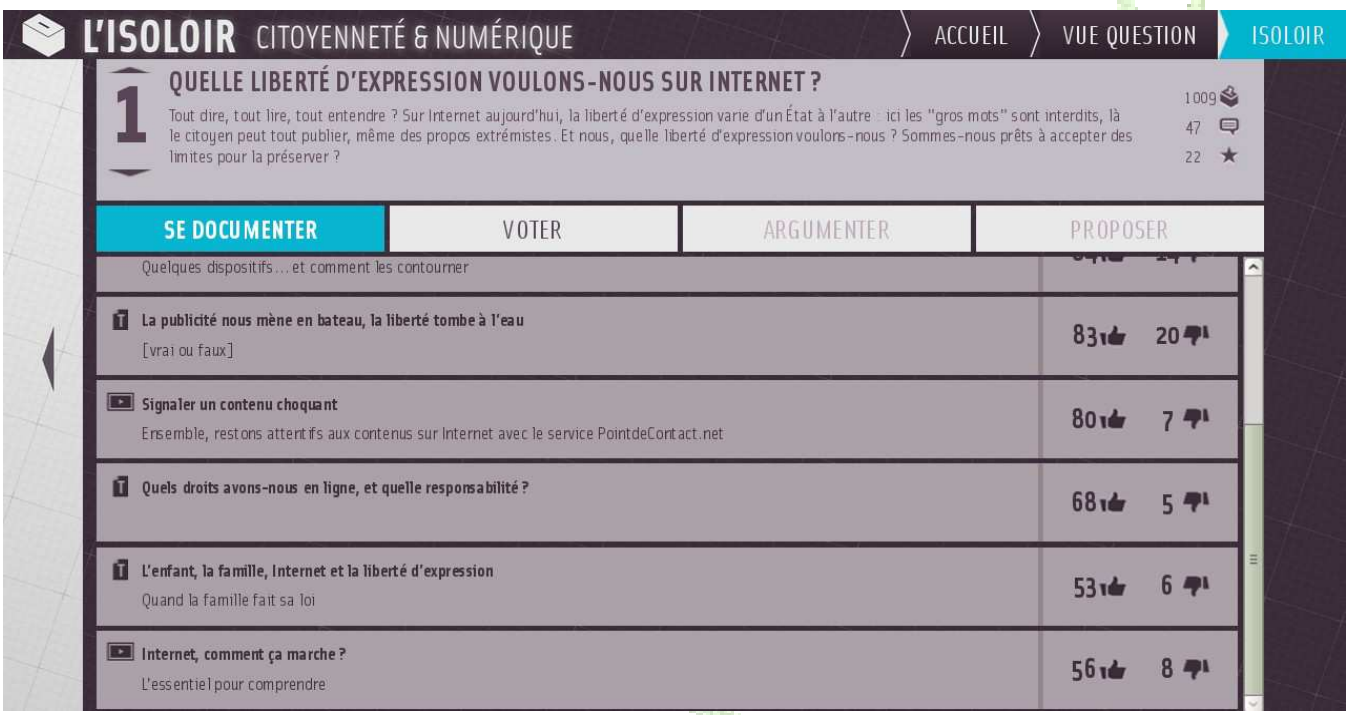
Choisir sa question :



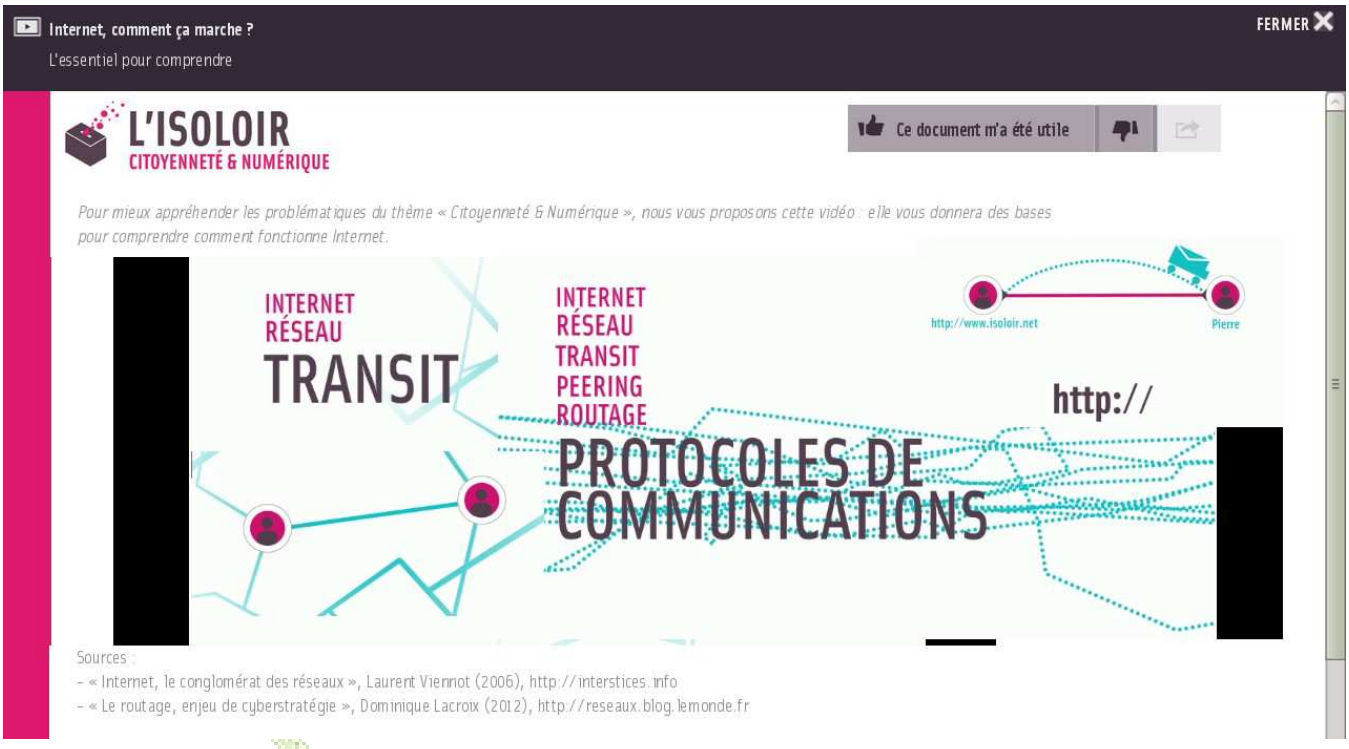
Exprimer son opinion :



Se documenter pour faire un choix éclairé :



Aller plus loin en comprenant le numérique :



Déroulé du jeu en mode individuel : petit précis de L'Isoloir.

Niveau 1 (Tutoriel) :

- Il faut **voter**, **consulter au moins 1 doc**, et **confirmer / modifier son vote** (le tout sur la même question) pour passer au …

Niveau 2 :

- Il faut en plus **ouvrir un 2e doc** sur la même question et **donner votre avis** pour passer au…

Niveau 3 :

- Vous accédez aux arguments en ayant voté, consulté au moins 2 docs et donné votre avis sur au moins 1 doc (cf. actions réalisées en N1 et N2). Pour passer au niveau 4, il faut **donner votre avis sur au moins 5 arguments publiés** par les autres joueurs.

Niveau 4 :

- Il faut **argumenter** votre choix de vote sur la question en cours et le **publier** pour passer au niveau 5, - uniquement sur cette question.

Niveau 5 :

- Vous accédez aux publications de **propositions alternatives des autres joueurs**. **Donnez votre avis** sur au moins 5 d'entre elles pour passer au…

Niveau 6 :

- Vous êtes au niveau maximum et avez la possibilité de **publier votre propre proposition alternative**.

Nota bene *:*

- Une fois le niveau 3 débloqué sur une question, vous êtes automatiquement au niveau 3 sur les autres questions. Pour atteindre le niveau 4 sur la question en cours, vous devrez toujours avoir : voté, consulté 2 docs, donné votre avis sur au moins 1 doc et 5 arguments d'autres joueurs. Vous pourrez choisir l'ordre dans lequel effectuer ces actions.

- Le passage du niveau 3 au niveau 6 se fait question par question. Vous pouvez être niveau 4 sur la question 1, niveau 6 sur la question 3 et niveau 3 sur toutes les autres questions.

- Tout le monde (anonymes et inscrits) peut voter, se documenter et voir les arguments des autres joueurs.

- Il faut être inscrit pour publier ses propres arguments et propositions alternatives. L'inscription est donc obligatoire à partir du niveau 4.

Version

Un déroulé possible du jeu en mode collectif : quatre pistes pour une animation.

L'animateur sélectionne la question qu'il souhaite travailler ou propose au groupe de choisir.

Ces quatre pistes sont bien entendu données à titre indicatif.

- *Piste 1, objectif possible : Expérimenter l'ensemble des étapes du parcours réflexif* :
  - L'animateur va suivre le déroulé proposé en mode individuel.
  - VOTE A PRIORI > Les participants prennent connaissance des propositions de réponses à la question et l'animateur propose un vote à main levée à froid. Un secrétaire désigné au préalable renseigne le nombre de votants pour chaque proposition dans le dispositif. Le groupe visualise la répartition de la classe sur ce 1er tour.
  - CONSULTATION DE DOCUMENT > L'animateur propose un document en particulier pour l'étudier plus en profondeur avec le groupe.
  - VOTE DOCUMENTÉ > Nouveau tour de vote « éclairé ». Visualisation de la nouvelle répartition des votes et comparaison avec le 1er tour. Débat : en quoi l'apport d'un document a pu conforter ou modifier les choix de votes.
  - ARGUMENTATION > Chaque groupe est appelé à défendre sa prise de position et avancer ses arguments. Le débat qui s'ensuit peut être suivi d'un nouveau tour de vote si le temps le permet.
  - PROPOSITION > L'ensemble des participants est appelé à se concerter pour trouver un consensus et élaborer une proposition de réponse alternative, commune à l'ensemble du groupe.

  Nota bene : ce déroulé permet d'expérimenter l'ensemble des possibilités du dispositif et constitue une bonne initiation à la démarche citoyenne mais, dans un délai de 50 mn d'une séance type – suppose que chaque étape soit strictement minutée et les débats contenus.

- *Piste 2, objectif possible : Expérimenter les différents types de votes :*
  - VOTE A PRIORI > Les participants prennent connaissance des propositions de réponses à la question et l'animateur propose un vote à main levée à froid. Un secrétaire désigné au préalable renseigne le nombre de votants pour chaque proposition dans le dispositif. Le groupe visualise la répartition de la classe sur ce 1er tour.
  - VOTE DOCUMENTÉ > Le groupe consulte un ou plusieurs documents et l'animateur lance un débat sur l'éclairage que la documentation a pu apporter sur la question. Il initie un 2ème tour de vote. Le groupe visualise la nouvelle répartition des votes sur la question et peut comparer avec le 1er tour.
  - VOTE DÉBATTU > Les votants pour une même proposition se regroupent et mettent au point un argumentaire pour défendre leur prise de position. Le secrétaire publie les arguments de chaque groupe dans le dispositif pendant qu'un élève est désigné par chaque groupe pour présenter ses arguments. Les différents groupes débattent sous la conduite de l'animateur. À l'issue du débat, celui-ci peut proposer un 3ème tour de vote pour déterminer l'évolution des prises de position du groupe. Comme précédemment, il est possible de comparer la répartition des votes des différents tours.
  - CONCLUSION > Discussion sur les différents types de votes, sur l'évolution de son opinion suite à une confrontation à des documents et / ou aux autres. Bénéfices des discussions, des débats…

  Nota bene : les votants ne sont pas identifiés : on peut donc visualiser l'évolution globale de la répartition des votes mais pas suivre individuellement le parcours des participants. Il est possible de visualiser la répartition des votes sur la plateforme de jeu en mode individuel.

- *Piste 3, objectif possible : Travailler sur l'implication citoyenne.*
    - Les participants prennent connaissance des propositions de votes et débattent autour de la question.
    - CONSULTATION DES DOCUMENTS > L'animateur peut choisir de travailler sur un document en profondeur avec l'ensemble des participants ou former des groupes. Chaque groupe devra lire un document puis restituer son contenu à l'ensemble de la classe.
    - Discussion autour des documents.
    - L'animateur demande aux participants d'élaborer une proposition faisant consensus pour l'ensemble du groupe et présentant une alternative aux propositions de L'ISOLOIR.
    - *Nota bene :* l'objectif de ce dernier déroulé est clairement de formuler une réponse alternative portant les attentes du groupe et de montrer qu'en s'informant sur un sujet, tous peuvent avoir des solutions à apporter. Ce travail permet également de travailler sur le respect des convictions des autres, l'écoute, la formulation de ses arguments au niveau individuel, et la recherche d'un consensus au niveau collectif pour trouver une solution la plus satisfaisante possible pour tous. On pourra se dispenser de procéder aux votes qui s'avèrent secondaires pour atteindre l'objectif.

- *Piste 4, objectif possible : contribuer à l'avis collectif partagé sur l'Isoloir.*
    - *Avant la séance :* L'enseignant demande aux élèves de s'inscrire en individuel et de participer sur une question donnée (documents à lire, préparation des arguments, d'une proposition etc).
    - *En séance, temps 1 :* Chaque joueur commence à jouer librement, en sollicitant l'animateur pour lui demander une explication à propos d'un document, lui poser une question qui n'est pas dans un document. Le joueur est renvoyé au jeu pour exprimer son opinion ou faire une nouvelle proposition.
    - *En séance, temps 2 :* Retour sur la question choisie et lancement d'un débat en présentiel avec : explications éventuelles, débat sur les votes débattus, et élaboration des arguments pour chaque proposition votée et d'une proposition collective.
        - Il pourra proposer que les participants se regroupent par proposition, en ne gardant que les deux, trois ou quatre propositions qui ont retenues l'attention du groupe, puis demander à un porte-parole (qui peut changer au fil du débat) de chaque groupe de prendre la parole
        - Il pourra garder deux options et engager un débat contradictoire de 5 à moins de 10 minutes entre deux personnes, le reste du groupe étant invité à écouter puis à évaluer le débat effectué.
    - L'animateur peut éditer un compte-rendu de chaque atelier via son espace. C'est un bon historique de l'atelier (chaque action a été enregistrée, on remonte la répartition des votes, les étapes suivies, les textes publiés, les documents consultés…). On peut ensuite partager ce travail sur les réseaux sociaux.
        - Les avis du groupe (éventuellement contradictoires) sur le questionnement choisi, et sur le dispositif l'activité proposée (suggestions d'amélioration) sont évidemment bienvenus.

L'Isoloir est un dispositif participatif : le mode atelier est un mode privé qui propose cependant des ouvertures vers le jeu public en ligne. L'animateur est ainsi invité à publier sur la plateforme publique individuelle les résultats des votes ainsi que les arguments et la proposition de chaque groupe qu'ils s'agrègent aux participations des joueurs individuels. Les participants des ateliers sont également invités à découvrir le dispositif en mode individuel. participants prennent connaissance des propositions de votes et débattent autour de la question.

Question sur la liberté d'expression.

L'ISOLOIR CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

ACCUEIL

QUELLE LIBERTÉ D'EXPRESSION VOULONS-NOUS SUR INTERNET ?

PARTAGER

Tout dire, tout lire, tout entendre ? Sur Internet aujourd'hui, la liberté d'expression varie d'un État à l'autre : ici les "gros mots" sont interdits, là le citoyen peut tout publier, même des propos extrémistes. Et nous, quelle liberté d'expression voulons-nous ? Sommes-nous prêts à accepter des limites pour la préserver ?

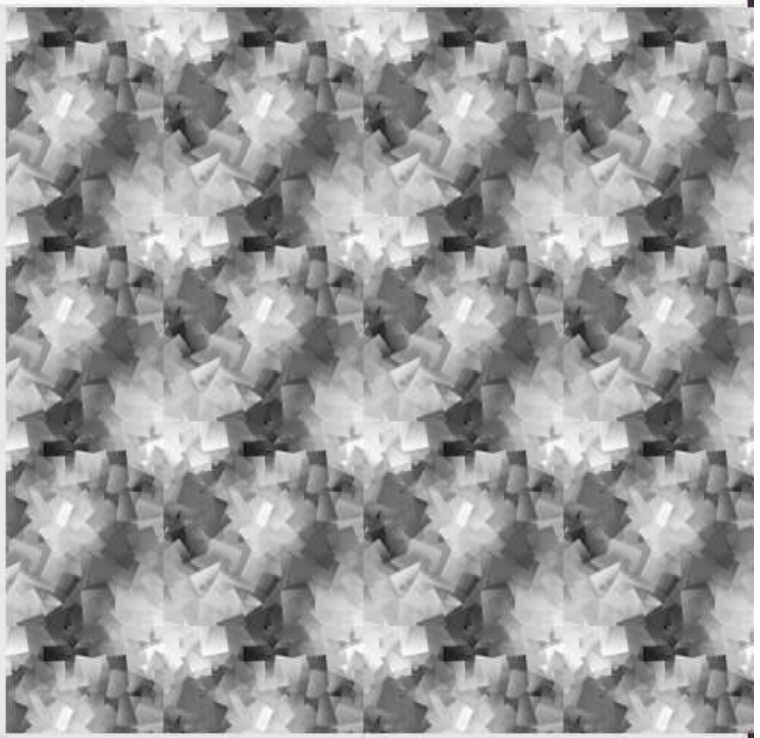
A **Une liberté d'expression totale.** On doit pouvoir tout dire et partout, sans limite ni contrôle, l'espace numérique est un espace de liberté : il ne faut pas réglementer Internet.

B **Une liberté d'expression encadrée.** Sur Internet, on tient compte du site où l'on s'exprime : oui pour une liberté d'expression totale sur les espaces privés, mais les espaces publics doivent être réglementés.

C **Une liberté d'expression réglementée.** Pour éviter les dérapages et la mise en ligne de contenus choquants, il faut pouvoir s'exprimer dans le respect de règles claires et connues de tous.

D **Liberté d'expression et devoir de transparence.** Qui me parle ? Sur la base de quelles informations et de quel vécu ? Sur Internet, les auteurs et les sources de tous propos doivent être clairement identifiés.

E **Je vote blanc.** Aucune proposition ne me convient.



Travailler sur la liberté d'expression : quelques éléments clés.

Le questionnement va rapidement s'articuler autour de deux grands axes :

1/ Liberté totale ou liberté encadrée : peut-on finalement tout dire ou bien cette liberté d'expression doit-elle aussi respecter le droit des autres de ne pas tout devoir/vouloir entendre ?
Très vite la différence entre les pays non-totalitaires où outrepasser ce qui est possible en termes de liberté d'expression reste bénin et les autres va se dessiner.
Entre l'espace de vie usuel et l'espace numérique, deux grandes différences qualitatives vont apparaître à ce niveau : (i) globalisation des échanges, donc un espace où l'application du droit et des règles devient floue, (ii) globalisation des prises de parole, donc un espace où un propos peut être « noyé » dans la masse ou au contraire « faire le buzz », voire être compris de travers selon le contexte culturel. Dans cet espace, avoir le droit de s'exprimer, n'est plus tant un droit de parler qu'un droit et un devoir à être écouté.

2/ Le devoir de transparence face au devoir de protection des sources : c'est la question duale. Que pouvons-nous dire ? (liberté d'expression) versus que devons-nous dire ? (devoir de transparence). À ce niveau de la réflexion, on va distinguer le droit individuel à la liberté d'expression avec les devoirs qui l'accompagnent, du droit collectif des structures. La liberté d'expression s'assortit alors immédiatement du « devoir de transparence ». On ne doit pas mentir, même par omission. Sauf nécessité.

Quels concepts comprendre pour avoir un avis éclairé ?

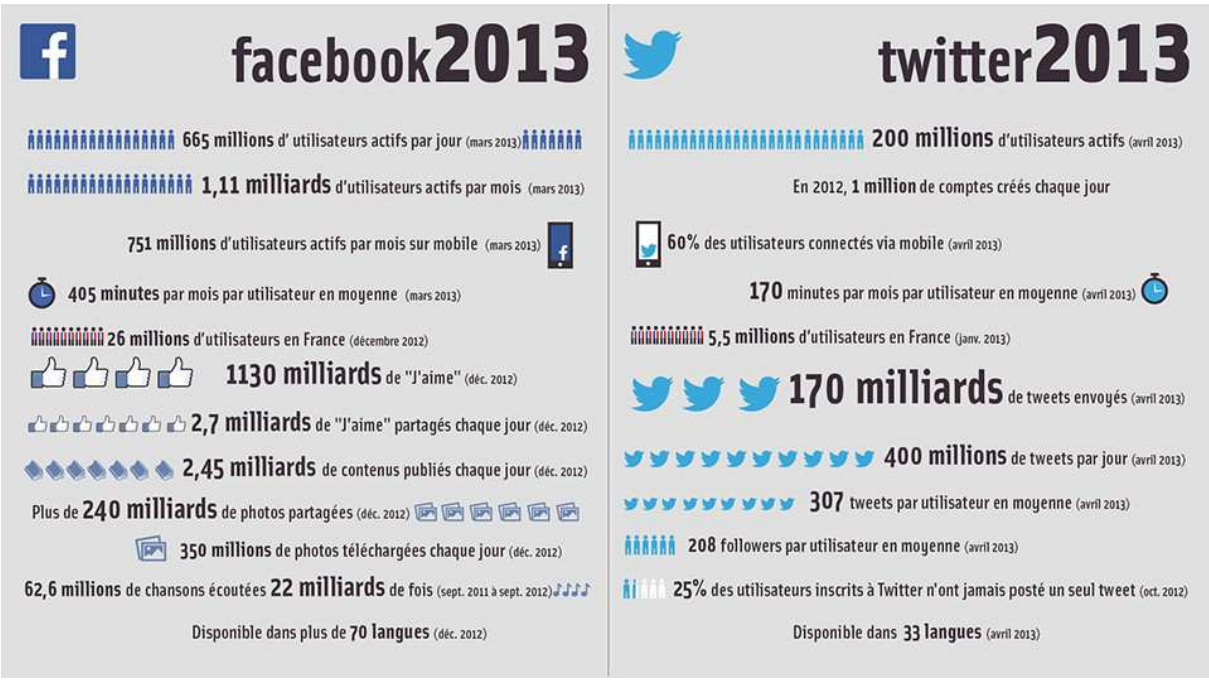
Il faut évidemment comprendre comment marche Internet pour ne pas deviser sans savoir (par exemple comment marchent les passerelles qui relient ce réseau des réseaux et comment elles peuvent servir à brider l'information qui circule ; comprendre les mécanismes de proxys et de réseau virtuel dit VPN qui peuvent permettre - ou pas - de passer outre des restrictions, …).

Ces concepts informatiques sont relativement peu nombreux et faciles à partager. Ils permettent de comprendre la notion clé de *neutralité du Net* et celui de ses *applications* (ou plateformes). Ils permettent de prendre alors la mesure des fractures en termes de droit international, mais aussi des solutions qui ont été trouvées par les citoyen-ne-s pour qui la liberté d'expression est un combat. Ils permettent, par exemple, de dénoncer les produits de surveillance des utilisateurs, vendus par des régimes démocratiques à des régimes de terreur, qui se rendent donc complices d'actes criminels.

LE FLUX DES RÉSEAUX SOCIAUX - FACEBOOK & TWITTER : QUELQUES CHIFFRES-CLÉS

Une masse toujours plus importante d'informations de toutes sortes circule sur Internet. Des informations auxquelles vous avez accès, que vous stockez, que vous créez, que vous diffusez, notamment via les réseaux sociaux.
Comme utilisateurs de fait ou à venir, vous êtes concernés. Positionnez-vous et faites vos recommandations avec L'Isoloir.

Visuel (à consulter sur le site : www.isoloir.net/citoyennete-numerique/#question/71/document/143) :



Sources :
- « Facebook Reports First Quarter 2013 Results », http://investor.fb.com
- « Facebook Annual Report 2012 », http://investor.fb.com/annuals.cfm
- « Facebook : les derniers chiffres clés », Benoît Darcy (mai 2013), http://www.zdnet.fr
- « Who's on Twitter? » (2013), https://business.twitter.com/twitter-101
- « By The Number: 16 Amazing Twitter Stats », Craig Smith (may 2013), http://expandedramblings.com
- « An Exhaustive Study of Twitter Users Across the World » (oct. 2012), http://www.beevolve.com/twitter-statistics
- « 20 Twitter Stats From 2012 », Allison Stadd (dec. 2012), http://www.mediabistro.com/alltwitter/twitter-stats_b32050
- « Who Is Using Twitter in France? », (jan. 2013), http://www.comscoredatamine.com/2013

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

LA LIBERTÉ TOTALE D'EXPRESSION SUR INTERNET, ÇA EXISTE POUR LA PRESSE EN ISLANDE

MOTS-CLÉS : LIBERTÉ D'EXPRESSION, INDÉPENDANCE DE L'INFORMATION, LOI, NUMÉRIQUE, TRANSPARENCE

Une loi islandaise - unique au monde - garantit aux journalistes d'investigation une liberté d'expression totale sur Internet. L'Islande n'est pas pour autant ouverte à toutes les libertés en ligne.

L'Icelandic Modern Media Initiative (IMMI) est une loi votée en juin 2010 à l'unanimité par *l'Althing*, le parlement islandais. Elle permet aux journalistes ou bloggers du monde entier de publier, sur des sites hébergés en Islande, tout document, même ceux dont la diffusion est interdite ailleurs. L'IMMI autorise les autorités islandaises à *« ne pas observer les décisions de justice étrangères qui violeraient la protection islandaise de la liberté d'expression »*.

Un « paradis de la transparence » ?

> *« L'Islande va devenir l'inverse d'un paradis fiscal ; en offrant aux journalistes et aux éditeurs une des protections les plus importantes au monde en faveur de la liberté d'expression et du journalisme d'investigation. L'objectif du paradis fiscal est de rendre tout opaque. Notre objectif consiste à tout rendre transparent. »*
>
> Birgitta Jónsdóttir (députée au parlement islandais)

Des partenaires à travers le monde pour cette initiative islandaise

L'IMMI a été rédigée avec l'aide de personnalités politiques issues de plusieurs pays (Eva Joly, par exemple). Soutenue par le *Free Knowledge Institute*, la *Quadrature du Net* et *Global Voices*, le projet de loi a été préparé avec le concours de Julian Assange, rédacteur en chef de WikiLeaks (association qui a pour objectif de porter à la connaissance du public des informations et des documents).

Une protection de la liberté d'expression et des sources

L'IMMI permet aux journalistes de protéger leurs sources et d'être eux-mêmes protégés contre toute forme de procès et d'action en justice. Elle favorise notamment :

- la protection des intermédiaires (les fournisseurs d'accès à Internet - FAI) ;
- la protection des sources : on peut s'adresser à l'opinion publique en faisant promettre à un journaliste ou à un média de garder l'anonymat ;
- la protection des lanceurs d'alerte qui révèlent des affaires d'intérêt public ;
- une limitation de la restriction préalable que peut exercer une autorité pour empêcher un éditeur de publier un document.

Une liberté tout de même en débat

Acquise pour la presse, la liberté d'expression totale sur Internet est en débat en Islande. Ainsi, le ministre de l'Intérieur envisage une loi permettant de bloquer l'accès aux sites pornographiques. Pour Birgitta Jónsdóttir, une telle censure de l'Internet est techniquement inapplicable et ne pourrait pas être adoptée par le parlement.

Liberté totale d'expression pour la presse sur Internet et projet de loi pour interdire la pornographie en ligne : ces débats islandais questionnent les démocraties du monde entier. Qu'en pensez-vous ? Que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « Initiative islandaise pour la Modernisation des Médias », Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Initiative_islandaise_pour_la_Modernisation_des_Médias
- « Sur le Net : Icelandic Modern Media Initiative », La Quadrature du Net (19 /02/2010), http://www.laquadrature.net/fr/france24-sur-le-net-icelandic-modern-media-initiative
- « L'Islande veut devenir un «paradis de la transparence », Pierre Prier (2010), http://www.lefigaro.fr/international/2010/08/12/01003-20100812ARTFIG00579-l-islande-veut-devenir-un-paradis-de-la-transparence.php
- « Censurer le porno sur internet ? Polémique en Islande », Gilles Klein (19/02/2013),http://www.arretsurimages.net/breves/2013-02-19/Censurer-le-porno-sur-Internet-Polemique-en-Islande-id15167

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

COMMENT LIMITER LA LIBERTÉ D'EXPRESSION EN LIGNE ? QUELQUES DISPOSITIFS... ET COMMENT LES CONTOURNER

MOTS-CLÉS : LIBERTÉ D'EXPRESSION, RÉGULATION, CONTRÔLE, RÉSEAUX

Pour ou contre une liberté d'expression totale sur Internet, le débat se poursuit, mais techniquement, quels mécanismes est-il possible de mettre en place pour la limiter ? Voici quelques exemples.

Bloquer un site, ou en limiter l'accès

C'est la méthode radicale : toutes les données sont filtrées par une ou plusieurs « passerelles » (des routeurs du trafic internet), on y contrôle les contenus, mais aussi qui est à l'origine des données et qui veut y accéder.
Ce contrôle peut être exercé par des nations, ou par des opérateurs qui ralentissent l'accès à des sources pour exercer une pression commerciale. Ce type de dispositif est efficace ! Mais il reste contournable par des internautes initiés. On peut ***chiffrer les données***, avec un tunnel VPN par exemple, (mais les réseaux surveillés bloquent souvent les données cryptées). On peut aussi ***utiliser d'autres réseaux*** pour accéder au Web. En Tunisie, pendant la *Révolution de Jasmin*, on se connectait à Internet - coupé par les opérateurs - via des téléphones portables.

Passer à l'attaque !

- *Hors service*. À partir de sources qui changent constamment et artificiellement d'adresse, des internautes lancent un très grand nombre de requêtes. Débordé, le site ne peut plus trier les vraies des fausses ni répondre : il devient inaccessible.
- « L'attaque de l'homme du milieu » : elle consiste à détourner l'information en mettant en ligne un site qui « prend la place » du site initial.
- Le « craquage ». On se connecte à un site malgré les mots de passe, en général pour en altérer les contenus.
- Des organisations militantes ou des groupes sectaires « punissent » ainsi des prises de parole inadéquates à leurs yeux.

Il est possible d'utiliser des réseaux sociaux ou d'autres applications de l'Internet pour faire circuler l'information, à condition que ces applications ne soient pas bloquées.

Noyer l'information

Sur Internet ou ailleurs, c'est un moyen très pernicieux de limiter la liberté d'expression. Pour un site web, on fait en sorte qu'il ne trouve pas son public. On l'empêche d'être bien référencé dans les moteurs de recherche en générant des contenus qui « passent devant » ; on peut aussi créer des sites avec les mêmes mots-clés : il se retrouve alors « noyé ».

Contrôles, blocages, attaques en ligne : il est important de bien comprendre leur fonctionnement et leurs enjeux, mais aussi de bien connaître Internet - et de faire preuve d'inventivité - pour les contourner. Qu'en pensez-vous ? Que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :

- Passerelle Internet, Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Passerelle_%28informatique%29
- Chiffrement des données, Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Chiffrement
- Tunnel VPN, Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Réseau_privé_virtuel
- Un média de distribution libre, http://owni.fr
- « Des anonymes attaquent L'Express et la liberté d'expression », Guillaume Champeau (01/2012), http://www.numerama.com/magazine/21376-des-anonymes-attaquent-l-express-et-la-liberte-d-expression.html
- « Le gouvernement compte revoir le cadre de la liberté d'expression », Julien Lausson (02/.2013), http://www.numerama.com/magazine/25157-le-gouvernement-compte-revoir-le-cadre-de-la-liberte-d-expression.html
- « Le Conseil des Droits de l'Homme de l'ONU adopte une résolution pour Internet », Julien Lausson (07/2012), http://www.numerama.com/magazine/23125-le-conseil-des-droits-de-l-homme-de-l-onu-adopte-une-resolution-pour-internet.html

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*

Édition Inria / Tralalere 2013

Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ENFANT, LA FAMILLE, INTERNET ET LES LIBERTÉS D'EXPRESSION ET D'ACCÈS À L'INFORMATION

MOTS-CLÉS : CONTRÔLE PARENTAL, ÉDUCATION, ENFANT, MINEUR, FAMILLE, RÉGLEMENTATION, PROTECTION, DROITS, LIBERTÉ D'EXPRESSION

Que peut dire et faire un enfant sur Internet ? Cette question de société et d'éducation se pose aussi au sein de la famille où par le biais ***des logiciels de contrôle parental*** *les parents peuvent « encadrer » la liberté d'accès à l'information et d'expression des mineurs.*

Un logiciel de contrôle parental, c'est quoi ?

Il propose aux parents des outils pour gérer l'utilisation d'Internet par les enfants, principalement en limitant l'accès à certains sites afin de réduire les risques, pour les jeunes internautes, de tomber sur des contenus qui ne leur sont pas destinés. Cette protection s'articule autour de quelques dispositifs :

- Limiter ou interdire l'accès à une liste de sites.
- Réglementer les connexions selon des plages horaires définies par les parents.
- Bloquer l'accès à certaines applications.
- Limiter l'accès à des jeux ou à d'autres logiciels.

La loi en France

Elle impose à tous les fournisseurs d'accès à Internet de mettre gratuitement à disposition de leurs abonnés un logiciel de ce type.

Et la liberté d'expression des enfants dans tout ça ?

À l'origine, ce filtre a été conçu pour limiter l'exposition des enfants à des contenus qui pourraient les choquer (pornographie, violences, racisme, sexisme, etc.).
Mais en définitive, est-ce qu'il ne restreint pas la liberté d'accès à l'information des enfants, donc la liberté d'expression à l'égard des enfants et leur liberté de s'exprimer eux-mêmes ?
Bloquer l'accès à des plateformes d'expression (Facebook, des jeux, chats ou forums) ; permettre au parent de consulter l'historique des sites visités par l'enfant (« *mais tu as fait quoi sur ce site ?* ») ; empêcher la saisie d'informations personnelles (interdire à l'enfant de donner son numéro de téléphone, par exemple) ; éviter - pour le protéger - qu'un enfant ne s'exprime sur un site pour adultes ou adolescents : est-ce que ce sont des atteintes à sa liberté d'expression ?

Entre protection et liberté d'expression : quelles priorités pour les droits de l'enfant, que faut-il faire ?
Être conscient que sans relation de confiance, aucun logiciel n'est « infaillible », accompagner les outils de contrôle parental d'une vraie politique éducative, et quoi d'autre encore ?
À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- Internet Sans Crainte, http://www.internetsanscrainte.fr

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

SIGNALER UN CONTENU CHOQUANT : POINTDECONTACT.NET

Parce que nous sommes des citoyens et que ça nous concerne, nous devons être « Internet responsables ».
Pointdecontact.net est le service français de signalement en ligne, soutenu par la Commission Européenne, permettant à tous les internautes de signaler par le biais d'un formulaire simple et anonyme, tout contenu choquant rencontré sur Internet.

Vidéo : www.isoloir.net/citoyennete-numerique/#question/71/document/119

«Vous avez rencontré un document choquant lors de votre navigation ?

pointdecontact.net est le service français de signalement en ligne ouvert à tous. Il permet de signaler anonymement, par le biais d'un formulaire, tout contenu choquant rencontré sur Internet.

Ensemble restons attentifs aux contenus Internet.

Signaler : pornographie infantile ; incitation à la violence, à la discrimination ou à la haine ; contenus choquants accessibles aux mineurs ; provocation au suicide ; provocation au terrorisme et à la fabrication de bombes ; apologie de crimes contre l'humanité.

Chaque contenu signalé est visualisé et qualifié juridiquement. Si le contenu est manifestement illégal, **pointdecontact.net** le transmet à une unité de police spécialisée et le localise sur le Net afin qu'il soit retiré.

Pour lutter contre la pornographie infantile **pointdecontact.net** va plus loin et transmet les contenus localisés à l'étranger, à ses partenaires du réseau Inhope établis partout dans le monde, pour que ces images disparaissent du Net.»

Sources :
- AFA, Association des Fournisseurs d'Accès et de Services Internet, http://www.afa-france.com
- Point de Contact.net, http://www.pointdecontact.net
- Inhope international http://www.inhope.org
- Radiographie des contenus choquants en ligne, Parents3.0 http://parents3point0.com/radiographie-des-contenus-choquants-en-ligne

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

QUELS DROITS AVONS-NOUS EN LIGNE, ET QUELLE RESPONSABILITÉ ?

MOTS-CLÉS : LOI, RÈGLES, DROIT PÉNAL, INFRACTIONS, SANCTIONS, RESPONSABILITÉ, RESPECT

La liberté d'expression sur Internet est un droit précieux… qui a des limites. Aujourd'hui en France, la calomnie, la diffamation, les provocations au racisme, à la violence ou au suicide, et toutes les rumeurs sont clairement illégales. Droits et interdits sont encadrés par des lois qu'on voudrait mieux connaître.

En France, quels sont nos droits en ligne ?

- **Voir notre dignité et notre réputation respectées.**
- **Exercer notre droit de réponse pour faire connaitre notre version des faits si nous ne sommes pas d'accord avec une publication.**
- **Faire retirer une publication si on ne parvient pas à faire entendre raison à une personne qui a franchi la ligne rouge. Voire demander la fermeture du compte par le site qui l'héberge.**
- **Faire appel à la justice si aucune de ces démarches n'aboutit.**

Sur Internet, qu'est-ce qui est illégal ?

Le code pénal nous le dit, il rassemble les règles pour juger et sanctionner les **infractions à la loi**.

La diffamation et la désinformation

> *« La publication, la diffusion ou la reproduction, par quelque moyen que ce soit, de nouvelles fausses, de pièces fabriquées, falsifiées ou mensongèrement attribuées à des tiers lorsque, faites de mauvaise foi,… »* (Article 27)

Peines maximales encourues : amende de 45 000 euros. Les peines sont alourdies lorsque l'armée ou un membre du gouvernement est mis en cause, pouvant aller jusqu'à 135 000 euros d'amende.

Les injures

> *« Toute allégation ou imputation d'un fait qui porte atteinte à l'honneur ou à la considération de la personne ou du corps auquel le fait est imputé est une diffamation. La publication directe ou par voie de reproduction de cette allégation ou de cette imputation est punissable, même si elle est faite sous forme dubitative ou si elle vise une personne ou un corps non expressément nommés… Toute expression outrageante, termes de mépris ou invective qui ne renferme l'imputation d'aucun fait est une injure… »* (Article 19).

L'expression négationniste

La contestation d'un crime contre l'humanité - sa négation (Article 24)

Le harcèlement

Le harcèlement moral est sanctionné » (Article 222-32-2).
La peine peut aller jusqu'à un an de prison et 15 000 euros d'amende.

La provocation au suicide

> *« La propagande ou la publicité, quel qu'en soit le mode, en faveur de produits, d'objets ou de méthodes préconisés comme moyens de se donner la mort […] »* (Article *223-14*).

L'incitation à la haine

Toutes actions incitant à la haine ou la violence à l'égard d'une personne ou un groupe en raison de leur sexe, orientation sexuelle ou handicap ; les actes de diffamation en raison de l'origine ethnique, ou de la religion d'une personne.

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Ces délits sont passibles de 1 à 3 ans de prison et 45 000 euros d'amende.

Et pour les mineurs ?

Quelques repères essentiels

> « *L'enfant a droit à la liberté d'expression* » (Article 13 de la convention internationale des droits de l'enfant).
>
> « *Nul enfant ne fera l'objet [...] d'atteintes illégales à son honneur et à sa réputation* » (Article 16 de la convention internationale des droits de l'enfant).

Vous êtes mineur, qui est responsable ?

Pour le droit civil (celui qui encadre les désaccords entre les particuliers), vous êtes sous l'autorité de vos parents ou tuteur. Mais pour le droit pénal (c'est-à-dire dès qu'il y a infraction à la loi), vous êtes responsable de vos actions. Au-delà de 13 ans, vous pouvez être exposé à des amendes et à des peines de prison.

Facebook, Skype, Twitter et les autres... plateformes américaines

Des textes racistes ou homophobes (par exemple) peuvent y circuler, parce que le Premier amendement à la Constitution des États-Unis interdit de limiter la liberté de religion et d'expression. Mais vous, en tant que citoyen français (traçable par votre adresse IP), vous n'avez pas le droit de publier de tels contenus.

Les lois font-elles obstacle à la liberté d'expression sur Internet, ou permettent-elles à chacun d'être respecté ? Sans elles, que verrait-on circuler en ligne ? Faut-il les appliquer à la lettre ? Et les règles de conduite *(ce qui se fait ou ne se fait pas)* ? Ces questions se posent à tous : à vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Sources :

- Fiche informative sur les droits et responsabilités en ligne, http://www.internetsanscrainte.fr
- « On a tous des droits en ligne. Respect ! », http://www.internetsanscrainte.fr
- Legifrance, service public de la diffusion du droit, http://www.legifrance.gouv.fr/
- Internet responsable, ministère de l'Éducation, http://eduscol.education.fr/internet-responsable/

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

L'ISOLOIR – Citoyenneté & Numérique
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

LA PUBLICITÉ NOUS MÈNE EN BATEAU, LA LIBERTÉ TOMBE À L'EAU [VRAI OU FAUX]

MOTS-CLÉS : LIBERTÉ D'EXPRESSION, LIBERTÉ DE PENSÉE, CITOYENS, ENTREPRISES, PUBLICITÉ, ÉGALITÉ, POUVOIR, PROPAGANDE

La liberté d'expression, ça concerne tous les citoyens, mais est-il bon que les entreprises et la publicité en disposent sans restriction ? Certains pensent que non.

La liberté d'expression, ça paraît évident d'*être pour* sans restriction, mais certains estiment qu'il faudrait accorder une liberté d'expression différente aux citoyens (individus ou groupes) et aux entreprises. Un texte publié en 2001 par Frédéric Barbe soutient ce point de vue, voyons ses arguments.

De la liberté d'expression à la propagande

Les entreprises font grand usage de la publicité. Selon la Cour européenne des droits de l'Homme, la liberté d'expression s'applique à la publicité commerciale comme aux autres domaines d'expression. Mais pour Frédéric Barbe, la publicité serait *« fondée sur un abus de pouvoir initial : la captation par les firmes de la liberté d'expression et son industrialisation progressive »*. D'autres pensent comme lui : la liberté de la publicité mettrait en cause celle de son « spectateur » à qui elle impose des messages qu'il n'a pas sollicités. Les *pubs* - au nom de la liberté d'expression - auraient le droit de *tout dire… « au bénéfice exclusif de ceux qui les payent »*. De la liberté d'expression, on passe à la propagande commerciale.

La liberté… de faire consommer plus ?

Créative et parfois drôle, la publicité peut aussi jouer sur le registre de la provocation « pseudo-contestataire » pour attirer l'attention. *« Les pauvres sont dégueulasses, ils polluent »* : par ce slogan publicitaire provocateur, un loueur de voiture affirmait en 2008 diffuser un message politique en faveur de voitures plus propres pour tous. On y croit ou non.

Une réponse juridique et politique

Selon certains, pour défendre la liberté de pensée, l'État, les citoyens, le politique, devraient donc encadrer la liberté d'expression des entreprises qui est celle des plus puissants, de la logique industrielle, du pouvoir de l'argent. Il serait nécessaire de distinguer :

- Le droit d'expression des citoyens, individus ou groupes qui devrait être total (dans la limite de la liberté de l'autre bien sûr).
- Le droit d'expression des entreprises, qui devrait être encadré pour protéger les citoyens de la propagande à travers la publicité.

Ce cadrage concerne évidemment tous les médias, pas uniquement les contenus numériques.

Par ailleurs, la liberté d'expression publicitaire est déjà soumise à une règlementation pour ne pas atteindre aux intérêts individuels et collectifs. Mais ce qui change avec le numérique, c'est que la cible de la publicité est identifiée et que l'action publicitaire devient ciblée donc beaucoup plus intrusive.

Pour Frédéric Barbe et pour d'autres, la publicité serait une entrave à la liberté de pensée et à l'égalité d'expression. Elle deviendrait *« la référence première »* et gagnerait sans cesse du terrain. Il n'est pas rare, par exemple, de voir des affiches publicitaires « squatter » les panneaux associatifs et d'opinion. Qu'en pensez-vous ? Que faut-il faire ? À vous de répondre avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « La liberté d'expression n'est pas une marchandise », Frédéric Barbe, 09/2001, http://www.acrimed.org/article558.html
- « La pub contre la liberté d'expression », Jean-François Chalot, 21/05/ 2013, http://www.agoravox.fr/actualites/politique/article/la-pub-contre-la-liberte-d-136098
- « Affichage publicitaire et liberté d'expression : éléments de réflexion », Jean Morange, 17/04/ 2007, http://www.deboulonneurs.org/article146.html
- « Publicité et religion : où s'arrête la liberté d'expression ? », 01/2007, http://www.immateria.fr/fr/blog/keyword/liberte-d-expression/view/6/publicite-et-religion-ou-sarrete-la-liberte-dexpression/?of=2
- « Les pauvres sont dégueulasses, ils polluent », 15/05/2008, http://archives-lepost.huffingtonpost.fr/article/2008/05/15/1193430_les-pauvres-sont-degueulasses-ils-polluent.html
- Principaux textes de droit de la publicité, Autorité de régulation professionnelle de la publicité http://www.arpp-pub.org/Droit-de-la-publicite.html (identification de l'annonceur et de la publicité, absence de publicité mensongère,..)
- Tous traqués : comment Internet bouleverse la publicité, Sandrine Cassini et Julien Dupont-Calbo (2013) Le monde économique http://lemonde.fr/economie/article/2013/04/02/tous-traques-comment-internet-bouleverse-la-publicite_3151920_3234.html

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

Question sur l'éducation au numérique.

L'ISOLOIR CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

ACCUEIL

QUEL TYPE D'ENSEIGNEMENT PRIVILÉGIER POUR QUE TOUS MAÎTRISENT LE NUMÉRIQUE ?

PARTAGER

Révolution numérique oblige, une éducation pour tous au numérique s'impose. Mais comment éduquer ? Faut-il plutôt former des consommateurs avertis, faire en sorte d'accroître le niveau de connaissance scientifique des citoyens ou encore développer leur esprit critique ? Quel est l'angle à privilégier ?

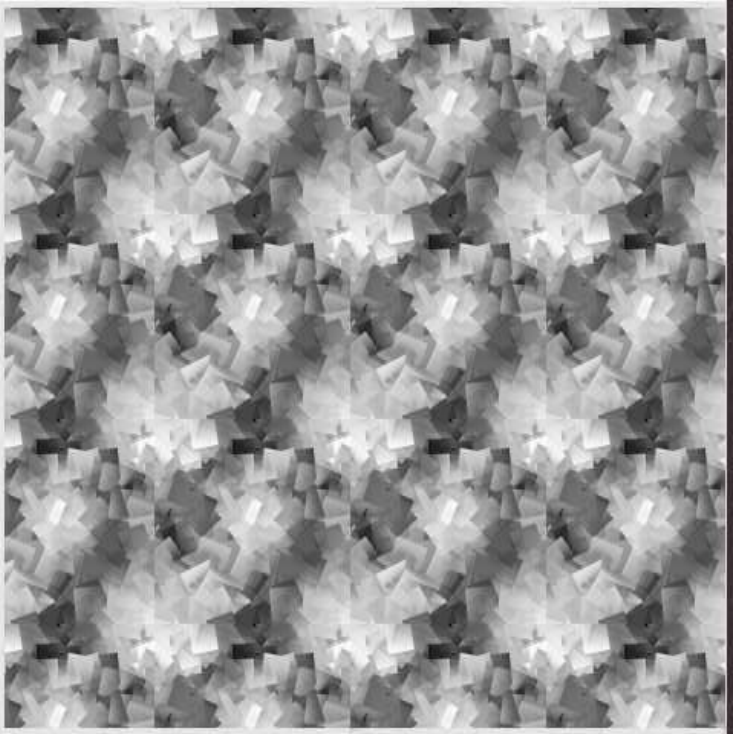
A **Un enseignement scientifique.** Comprendre les principes de l'algorithmique et du codage, la façon dont les données circulent ou encore les méthodes qui permettent de traiter l'information est essentiel.

B **Une approche d'auto-formation.** En mettant ordinateurs, tablettes, smartphones dans les mains du plus grand nombre et en favorisant les pratiques numériques, les citoyens apprendront d'eux-mêmes.

C **Une appropriation des usages.** On doit être formé pour savoir maîtriser les services et les logiciels courants, mais aussi chercher correctement de l'information, protéger ses données, gérer sa vie sociale… avec un regard critique.

D **Une formation économique.** Pour utiliser au mieux Internet et protéger nos données, il faut connaître les nouveaux modèles économiques issus du numérique et comprendre leurs enjeux.

E **Je vote blanc.** Aucune proposition ne me convient.



Travailler sur l'éducation au numérique : quelques éléments clés.

Jeu oblige, artificiellement on « fait choisir » entre éducation scientifique / économique / ou par les usages ou sur l'auto-formation. Il va de soi que la « bonne » réponse inclut tout cela. Cette démarche permet surtout de comprendre les *liens* entre ces différentes facettes de l'éducation au numérique. L'éducation au numérique qui « rejetterait » une des options serait invalidante. Deux axes de réflexion illustrent ce point levier.

1/ De l'auto-formation à la formation participative : ce qui caractérise l'éducation au numérique, que ce soit au niveau de l'apprentissage de la programmation ou celui de l'usage des outils et plateformes logicielles, c'est que la façon d'apprendre (pas uniquement les savoirs ou savoir-faire) a changé. La science informatique s'apprend à travers des projets et la construction d'objets informatiques : c'est une démarche où on apprend en faisant. C'est aussi le cas des notions indispensables de sciences humaines (économie, …) que l'on maîtrisera évidemment à travers des études de cas concrets. C'est surtout le cas des usages, qui ne s'apprennent pas efficacement sans des partages de bonnes pratiques (sinon on se retrouve devant un « mode-d'emploi » insipide et forcément inadapté dès que le produit commercial évolue, c'est-à-dire tout le temps). De la dualité auto-formation ou formation dirigée, on passe à une notion de formation participative.

2/ Quand l'apprentissage du codage aide à décoder le numérique : de l'apprentissage du code (c'est-à-dire des rudiments de la programmation pour comprendre les sciences et techniques sous-jacentes) et du codage (c'est-à-dire de la façon dont sont codées nos données numériques) à la littératie numérique (qui vise à donner une vision éclairée de cet univers numérique, à l'utiliser mais aussi à le co-créer), le point levier est que chaque facette est une brique indispensable pour maîtriser les autres volets de cette éducation (l'exemple typique est l'utilisation du tableur qui nécessite de savoir programmer pour utiliser des cellules dynamiques ou de connaitre le type des données pour comprendre le fonctionnement des outils proposés). Mieux encore, les différentes facettes deviennent bien plus intéressantes à apprendre, quand elles s'appuient sur les connaissances et le savoir-faire des autres. Cette complémentarité est aujourd’hui occultée par le fait que dans quelques pays européens dont la France, un des piliers de cette éducation (l'enseignement de l'informatique) n'est pas enseigné.

Le passage du choix « forcé » entre ces options à une vision plus large va conduire cette question à être « remise en cause » par les jeunes qui après avoir pris position sur tel ou tel aspect pourraient naturellement être amenés à dire : la solution est dans le fait de dépasser ces clivages. Ce serait un succès.

APPRENDRE À CODER ? UN JEU D'ENFANT POUR LES V.I.P.

MOTS-CLÉS : CODE.ORG, PROGRAMMATION, ENSEIGNEMENT

Apprendre la programmation comme les maths ou la physique, c'est le projet que soutient Code.org aux États-Unis.

La programmation à l'école

Aux États-Unis, le projet *Code.org* s'engage auprès des écoles pour permettre à chaque élève d'apprendre à coder. Depuis plusieurs années, cette fondation à but non lucratif milite pour que les sciences de l'informatique et la programmation fassent partie de l'enseignement scolaire, comme les mathématiques, la biologie, la physique ou l'algèbre. *Code.org* a développé une série de programmes pédagogiques pour enseigner aux jeunes comment créer leur page web ou une application Smartphone, ou programmer un robot.

Very Important Persons

Pour mieux se faire entendre, *Code.org* a rallié des V.I.P. à sa cause. Des célébrités du monde politique, scientifique ou du spectacle soutiennent le projet en proposant de courtes vidéos en ligne. Elles partagent leurs expériences de la programmation et leurs convictions : le code est essentiel, pour elles et pour tous, et pas besoin d'être un génie de l'informatique pour programmer. Ce « parrainage » est un succès : ces vidéos ont été vues plus de 12 millions de fois !

Un tissu associatif qui se structure

Dans le domaine associatif, des dizaines d'acteurs proposent de s'initier au code de manière ludique. Le but est d'aider à démystifier le numérique, comprendre par le savoir-faire comment marche le numérique et apprendre non seulement à lire, mais aussi à écrire des objets numériques. Une carte de France de ces initiatives est accessible sur le site de jecode.org.

« Tout le monde dans ce pays devrait apprendre à programmer un ordinateur, parce que ça vous apprend à penser ».

On trouve cette phrase de Steve Jobs, fondateur et ancien PDG d'Apple sur le site de Code.org : qu'en dites-vous ? Et la programmation à l'école, qu'en pensez-vous ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « Code.Org's 'Learn To Code' Video With Mark Zuckerberg And Bill Gates Hits 12 Million Views », Michael Rundle (mar 2013), Huffington Post UK, http://www.huffingtonpost.co.uk/2013/03/13/codeorgs-learn-to-code-video-zuckerberg-gates_n_2867251.html
- Mark Zuckerberg et Bill Gates mettent leur patte dans le projet Code.org, Pascal Samama 15/10/13, http://www.01net.com/editorial/605580/mark-zuckerberg-et-bill-gates-mettent-leur-patte-dans-le-projet-code-org
- Gates, Zuckerberg, Newell... défendent la programmation à l'école, Guillaume Champeau Numerama, 05/03/2013, http://www.numerama.com/magazine/25275-gates-zuckerberg-newell-defendent-la-programmation-a-l-ecole.html
- Magic Makers, des ateliers de programmation créative pour les enfants, http://magicmakers.fr
- Simplon de Montreuil, Sophie Pene, Lea Douhard et Serge Abiteboul http://binaire.blog.lemonde.fr/?p=413
- L'initiative des coding-gouters, http://codinggouter.org

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

COMMENT GAGNER DE L'ARGENT QUAND C'EST GRATUIT ? - LES MODÈLES ÉCONOMIQUES DANS LE MONDE NUMÉRIQUE

MOTS-CLÉS : ÉCONOMIE NUMÉRIQUE, BIENS RIVAUX

Le numérique a la particularité de produire des biens que l'on peut dupliquer et partager pour (presque) rien ; ce principe oblige à revoir les enjeux de son économie.

La pomme et la vidéo

Dans l'économie classique, on produit des **« biens rivaux »**. On achète une pomme, on la mange : elle ne peut plus être mangée par quelqu'un d'autre. Prenons maintenant un fichier numérique, une vidéo par exemple : on la visionne et cela n'empêche nullement quelqu'un d'autre de la visionner aussi ! Le bien numérique est **« non rival »**, il peut être consommé par plusieurs personnes sans accuser la moindre perte. Son coût est principalement lié à sa conception et à sa production.

Rival / Non rival

Bien rival :	Conception du bien ► Production + ou – coûteuse ► Distribution matérielle ► Acheteur unique
Bien numérique :	Conception du bien ► Production + ou – coûteuse ► Duplication sans coût ► Distribution immatérielle ► Acheteurs multiples

Cette analyse conduit à un paradoxe : pourquoi moi, le premier consommateur, devrais-je payer la vidéo, s'il me suffit d'attendre d'être le second pour l'avoir gratuitement ? Comment les producteurs de biens « non rivaux » répondent-ils à cette question ?

Plusieurs options :

- **Imiter le marché des biens rivaux :** la consommation d'un bien est réservée à ceux qui le paient et interdite à ceux qui ne le paient pas. L'accès à certaines chaînes de télévision est impossible sans abonnement, même si laisser tout le monde regarder ces chaînes ne coûterait rien de plus.
- **À chaque activité sa facture :** certains logiciels sont payants pour les entreprises, moins chers pour les particuliers, gratuits pour les étudiants.
- **Appel aux dons :** c'est le cas de radios, sites, applications, etc., qui sont gratuits mais rappellent à leurs « consommateurs » qu'un don serait bienvenu pour leur permettre de poursuivre leur activité. Le montant des dons est laissé au libre choix des consommateurs. Comme il y a beaucoup de consommateurs, une foule de petits dons permet un grand financement.
- **Un bien contre du temps et de l'attention :** c'est la réponse des chaînes de télévision qui « demandent » à leurs consommateurs d'accorder du temps et de l'attention à des publicités.
- **Distribuer un bien gratuitement pour créer de la demande** pour un « bien rival » : on distribue un logiciel gratuitement, mais on fait payer - par exemple - les cours pour apprendre à s'en servir.
- **Faire payer tout le monde :** les chaînes de télévision publiques, par exemple, sont payées par un impôt dédié.

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

- **Un bien contre un service.** Des entreprises développent un logiciel pour leur besoins propres, laissent ensuite tout le monde en profiter et aussi… l'améliorer, ce dont elles bénéficient en retour.

Connaissiez-vous ces nouveaux modèles économiques ? D'après vous, comment vos sites favoris - comme Facebook, Twitter, Youtube – ou vos jeux gratuits en ligne font pour être rentables ? Qu'en pensez-vous ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Sources :
- Ce document est extrait et résumé de : Informatique et Sciences du Numérique. Spécialité ISN en Terminale S. Cap 11. (2012) Gilles Dowek et al. https://wiki.inria.fr/sciencinfolycee/Informatique_et_Sciences_du_Num%C3%A9rique_-_Sp%C3%A9cialit%C3%A9_ISN_en_Terminale_S

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :
- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

L'ISOLOIR – Citoyenneté & Numérique
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

APPRENDRE EN FAISANT : LES CLÉS D'UNE RÉUSSITE

MOTS-CLÉS : INFORMATIQUE, APPRENTISSAGE

Certains élèves ont des difficultés à s'exprimer, à rédiger, ou à accéder à des abstractions mathématiques, mais ils sont bons en informatique. Ce domaine est pourtant complexe, il exige de s'approprier de vraies abstractions, alors pourquoi cette réussite ?

Une pédagogie participative

Avec un enseignement par mini-projets, le cours d'informatique est moins magistral, plus orienté vers le travail en groupe. Enseigner la programmation d'un logiciel, c'est donner des clés, mais aussi la liberté de s'approprier ces clés et de les mettre en pratique en s'amusant : il y a plusieurs façons de mettre en œuvre la solution.

L'apprentissage de la rigueur scientifique « autrement »

Quand on développe et teste un programme, on procède par essais-erreurs. Le résultat n'est satisfaisant que si tout est correct, mais l'ordinateur est « neutre ». Une machine ne juge pas et donne indéfiniment une nouvelle chance de tester, reprendre, corriger…

L'informatique peut être pragmatique

La pensée informatique peut être rendue très proche de notre façon de penser au quotidien. Pour cela, on part d'un objet concret de notre quotidien pour aller vers un concept général plus complexe. Cette méthode ouvre des portes à ceux qu'une approche plus académique décourage.

Encore quelques bonnes raisons de trouver l'enseignement de l'informatique attractif !

- L'informatique échappe au clivage lycée général (pour les bons élèves) / lycée technique/professionnel (pour les autres) car c'est une discipline technique, mais très attractive intellectuellement. Débouchant sur des métiers considérés comme manuels mais où l'on ne se salit pas les mains ! Dans cette filière, il y a moins de « castes », chaque élève peut trouver un métier à son goût, à tous les niveaux scolaires.
- L'informatique est aussi un levier pour l'apprentissage des sciences, un outil pour apprendre à manier les abstractions, pour mieux comprendre des notions universelles (la notion d'information, par exemple) ou fondamentales (le calcul « mécaniste »).
- Si l'informatique est une forme de mathématiques, alors on peut parler de mathématiques « incarnées ». Elle met en évidence l'intérêt des sciences théoriques, pas toujours facile à percevoir pour des jeunes…
- L'informatique offre la découverte de notions nouvelles : les suites aléatoires, les fonctions récursives…

« La pensée informatique » serait un excellent levier pour apprivoiser les abstractions, accéder aux savoirs et à la rigueur scientifiques, développer des méthodes d'apprentissage innovantes. Qu'en pensez-vous ? Que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir.

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « L'enseignement de l'informatique en France : il est urgent de ne plus attendre », Rapport de l'Académie des sciences, mai 2013, http://www.academie-sciences.fr/activite/rapport/rads_0513.pdf
- Enseigner l'Informatique, Werner Hatmann, 2012, Springer France
- « La pensée informatique », adaptation de l'article de Jeannette Wing : Computational Thinking, paru dans les Communications de l'ACM vol. 49, n° 3, Mars 2006, https://interstices.info/jcms/c_43267/la-pensee-informatique
- To code or not to code, telle est la question, Etienne Portais (2014) http://www.maddyness.com/startup/live/2014/03/26/code-apprentissage

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

ET LES PARENTS, COMMENT LES ÉDUQUER ?

Les enfants et les adolescents seraient des virtuoses du numérique, bien plus à l'aise que leurs parents pour déverrouiller un Smartphone ou envoyer des textos ! Les sites, eux, cherchent à capter un public de plus en plus jeune : comment - dans un environnement dont ils maîtrisent mal les outils et les enjeux - les parents parviennent-ils alors à protéger et à éduquer leurs enfants, notamment les mineurs ? Et comment éduquer les parents pour qu'ils puissent accompagner la révolution numérique ?

Vidéo (à consulter sur le site http://www.isoloir.net/citoyennete-numerique/#question/77/document/428) :

« Paroles de jeunes » - Les parents, il faut tout leur expliquer !

« Une fois, par curiosité, j'ai voulu regarder l'indice de mot de passe que mon père avait mis et j'ai découvert qu'en fait c'était sa date de naissance ! Je lui ai donc fait remarquer que c'était vraiment très facile et il m'a dit qu'il allait le changer. J'ai donc regardé une nouvelle fois le nouvel indice… et j'ai vu que c'était son année de naissance… »

« Moi une fois j'ai dû aider la mère d'une amie à s'inscrire sur Facebook, parce que elle, elle n'y arrivait pas. »

« Moi une fois, j'ai dû aider ma grand-mère à déverrouiller son Smartphone.»

« Moi, quand mon père a reçu son Smartphone, je lui ai expliqué clairement comment envoyer des SMS, il a jamais pu retenir et maintenant, à chaque fois qu'il doit envoyer un SMS, il est obligé de me demander… »

On a tous à apprendre

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « Les parents, il faut tout leur expliquer ! », Paroles de jeunes, Tralalere, 2013, dans le cadre du programme Internet sans crainte avec la participation de MAE SOLIDARITÉ, http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=0X_rrTCAOAA
- « Mineurs : Facebook modifie ses paramètres, les observateurs partagés », AFP, 17/10/2013, http://www.lepoint.fr/societe/mineurs-facebook-modifie-ses-parametres-les-observateurs-partages-17-10-2013-1745134_23.php

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

INFORMATIQUE ET SCIENCES DU NUMÉRIQUE (ISN) AU LYCÉE - QUE FAUT-IL ENSEIGNER À « PETITE POUCETTE » * ?

MOTS-CLÉS : SCIENCE, INFORMATIQUE, ENSEIGNEMENT

On vous appelle la « génération Y », celle pour qui les nouvelles technologies seraient une « seconde nature ». Ou encore, comme Michel Serres, « Petite Poucette », par référence à cette habileté à jouer de vos pouces pour envoyer des SMS. Le monde numérique est le vôtre. Alors pourquoi mettre au programme du lycée l'Informatique et les Sciences du Numérique (ISN) ? Pour devenir un(e) véritable citoyen(ne) du monde numérique, qu'avez-vous besoin d'apprendre ?

« Petite Poucette »

> *« Elle est l'enfant d'Internet et du téléphone mobile, l'ordinateur fait partie intégrante de sa vie. [...] Poucette n'a plus le même corps, cerveau, ni la même intelligence. Elle crée de nouvelles appartenances, de nouveaux liens sociaux, bouscule le rapport au savoir et le rapport à l'autorité. Elle construit un nouveau monde ».*
>
> Michel Serres - philosophe et historien des sciences

Savoirs et savoir-faire : les essentiels

Que vous vouliez ou non faire de l'informatique votre métier, l'ISN pour tous au lycée permet d'acquérir une base commune de savoirs et de savoir-faire.

- **Comment coder l'information.** L'information est une quantité abstraite et universelle qui se mesure en « bits », deux informations indépendantes s'ajoutent, le codage binaire avec 0 ou 1 correspond à un « atome » d'information... On comprend comment sont codées nos données numériques - textes, images et sons – et comment créer, écouter, transformer la musique ou les vidéos, compresser des données, les protéger, etc.
- **S'initier à la « pensée algorithmique ».** Elle permet de maîtriser des logiciels, de ne pas être seulement un consommateur mais un acteur du monde numérique où nous vivons.
- **Science, numérique et culture.** Il est important de comprendre comment fonctionnent les réseaux ou les robots, mais aussi de connaître l'histoire humaine qui, au XXe siècle, a engendré l'ère numérique avec tous ses nouveaux enjeux juridiques et sociétaux.

Un tour du monde de l'enseignement de l'ISN

Les pays où l'ISN est enseigné comme une science (computer science) - les États-Unis ou l'Inde - dominent aujourd'hui le monde numérique avec Google, Facebook, Apple, etc. En Tunisie, le pays du Maghreb le plus engagé dans la révolution numérique, l'ISN s'apprend au lycée depuis 1992 et au collège depuis 2006. La Grande-Bretagne a créé un enseignement d'informatique obligatoire pour tous au lycée à la rentrée 2013. En Suisse - on y trouve les laboratoires parmi les plus renommés - l'informatique s'apprend au « gymnase » (au lycée). La France a réintroduit cet enseignement en 2009 en 2nde (en mathématiques) et en 2012 en terminale.

En France, les métiers du numérique - dont certains ne sont pas techniques - représentent plus d'un million d'emplois et environ 25% de la croissance économique. Comment développer la formation à ces professions ? Qu'en pensez-vous ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- *Petite Poucette, Michel Serres, 2012, Editions le Pommier
- « Programme de la spécialité ISN de Terminale S », https://wiki.inria.fr/sciencinfolycee/Textes_officiels_et_programmes
- « Pourquoi et comment le monde est devenu numérique », Gérard Berry, 2009, leçon inaugurale au Collège de France, http://www.dailymotion.com/video/xb6dzp_pourquoi-et-comment-le-monde-devien_tech
- « Le plan numérique du gouvernement pour soutenir l'emploi », Paul Laubacher, 02/ 2013, http://obsession.nouvelobs.com/high-tech/20130228.OBS0318/le-plan-numerique-du-gouvernement-pour-soutenir-l-emploi.html
- « La France, pleinement engagée dans la révolution numérique », investinfrance.org, http://www.invest-in-france.org/Medias/Publications/1673/economie-numerique-en-france-mai-2012.pdf
- Algo-quoi ? Pourquoi nous avons tous besoin des algorithmes, Thierry Vieville, 10/04/2013, http://www.inriality.fr/informatique/algorithme/culture-scientfique/algo-quoi-pourquoi-nous

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

LA NOUVELLE FRACTURE NUMÉRIQUE : LE TEMPS GASPILLÉ

MOTS-CLÉS : FRACTURE NUMÉRIQUE, ÉGALITÉ, TECHNOLOGIES, CULTURE

Instrument éducatif ou simple divertissement, Internet, pour vous, c'est du temps consacré à la culture ou du temps perdu sur les écrans ? Comment réduire les écarts entre les pratiques des jeunes internautes ? L'apprentissage des usages est essentiel pour une vraie égalité face au numérique.

L'aisance de votre génération avec les nouvelles technologies conduirait à penser qu'une connexion « naturelle » vous permet de tout connaître du numérique. À contre-courant de cette idée reçue, des chercheurs défendent l'idée qu'un « natif numérique » n'est pas nécessairement un « alphabétisé numérique » : il vous reste beaucoup à apprendre, notamment quel(s) usage(s) faire de ce fabuleux outil !

La fracture numérique

Ce terme est apparu dans les années 90 aux États-Unis, avec l'émergence d'Internet. Il désigne les disparités d'accès aux technologies informatiques. Pour réduire les inégalités, les outils numériques ont été mis entre les mains de tous les américains, en particulier les plus défavorisés. Cette politique a permis de réduire la fracture, mais elle a eu un effet secondaire inattendu…

Le temps gaspillé

Oui, la consommation numérique s'est démocratisée, mais une nouvelle fracture semble se dessiner : celle des usages. Ce nouveau fossé du « temps gaspillé » « *dépend plus de la capacité des parents à surveiller et à limiter l'usage des technologies par leurs enfants, que de l'accès à ces technologies* ».
En effet, si de nombreux jeunes utilisent aussi Internet comme un outil éducatif, ou pour la création de contenus, d'autres, issus d'environnements sociaux moins favorisés et moins accompagnés par leurs parents limitent leur temps en ligne au fait de se divertir. Ils regardent des vidéos de divertissement, jouent à des jeux sans contenu éducatif ou se connectent à des réseaux sociaux essentiellement : ils subissent les écrans. Le numérique serait-il source d'inégalité culturelle ? Aux États-Unis comme en Europe ?

Ou le temps regagné ?

En revanche, à travers des supports vidéos riches en contenus informatifs ou culturels divers, des jeux qui permettent aussi d'acquérir de nouveaux savoirs, de faire des apprentissages de savoir-faire et de positionner son savoir-être, les nouveaux supports numériques constituent aussi une chance de dépasser la fracture identifiée précédemment. La fracture entre loisir et culturel n'est pas si tranchée.

Réduire la fracture numérique, ce serait possible en mettant en place une politique numérique reposant sur deux bases complémentaires : accès aux technologies d'une part, et éducation aux usages d'autre part. Qu'en pensez-vous ? Que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « Wasting Time Is New Divide in Digital Era », Matt Richtel, may 2012, The New York Times, http://www.nytimes.com/2012/05/30/us/new-digital-divide-seen-in-wasting-time-online.html?_r=0
- « Perdre son temps : la nouvelle fracture numérique », Xavier de la Porte, juin 2012, internetACTU.net, http://www.internetactu.net/2012/06/04/perdre-son-temps-la-nouvelle-fracture-numerique
- Generation M2: Media in the Lives of 8- to 18-Year-Olds, A Kaiser Family Foundation Study, January 2010, http://kaiserfamilyfoundation.files.wordpress.com/2013/01/8010.pdf
- « L'enfant et les écrans », Jean-François Bach, Olivier Houdé, Pierre Léna, Serge Tisseron, avis de l'Académie des sciences, remis le 17/01/2013, http://www.academie-sciences.fr/activite/rapport/avis0113.pdf
- « Les écrans, le cerveau... et l'enfant », Elena Pasquinelli, Gabrielle Zimmerman, Béatrice Descamps-Latscha et Anne Bernard, 2013, Editions le Pommier, http://www.editions-lepommier.fr/ouvrage.asp?IDLivre=613
- Podcast « Les écrans, et cerveau et l'enfant », Elena Pasquinelli, Serge Tisseron, 08/02/2013, http://www.rechercheencours.fr/REC/Podcast/Entrees/2013/2/8_Les_ecrans,_le_cerveau_et_lenfant.html
- L'illectronisme, wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Illectronisme
- Citoyens d'une société numérique – Accès, Littératie, Médiations, Pouvoir d'agir: pour une nouvelle politique d'inclusion (2013) http://www.cnnumerique.fr/inclusion

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

LE MIRACLE DE SAINT DENIS PAR MICHEL SERRES – OU COMMENT « LES NOUVELLES TECHNOLOGIES NOUS ONT CONDAMNÉS À DEVENIR INTELLIGENTS ! »

« Les nouvelles technologies nous ont condamnés à devenir intelligents ! ». C'est ce que postule Michel Serres…

Le 11 décembre 2007, Michel Serres - philosophe, historien des sciences et homme de lettres français - a donné une conférence sur la révolution culturelle et cognitive engendrée par les nouvelles technologies. Il y explicite comment la révolution informatique change notre rapport au monde.
Pour lui, les nouvelles technologies ont poussé l'homme à externaliser sa mémoire. Il nous faudra donc être inventifs, intelligents, transparents pour être des acteurs de cette nouvelle période de l'Histoire.

Vidéo (à consulter sur le site : http://www.isoloir.net/citoyennete-numerique/#question/77/document/422) :

« Le christianisme apparait dès le 1er siècle à Lutèce et un soir les premiers chrétiens se rassemblent dans une salle, (…) ils viennent d'élire (…) leur évêque, et cet évêque s'appelait Denis (…) ils écoutaient un peu attentivement ce que racontait leur évêque … qui les exhortait, je ne sais pas très bien ce qu'il leur disait, mais surtout ils avaient fermé toutes les opercules, toutes les portes, toutes les fenêtres, dans le cas terrifiant où la légion romaine les envahirait, les persécuterait, les jetterait en prison, et pieusement ils suivaient les entretiens de leur évêque Denis, lorsque tout à coup le drame arriva : les portes et les fenêtres furent enfoncées, la légion romaine envahit la salle et le centurion passa par l'allée centrale, monta sur l'estrade, tira son coupe-choux et coupa le cou à l'évêque Denis et sa tête roula par terre.
Stupéfaction. Épouvante. Angoisse.
Mais miracle ! L'évêque Denis se penche et prend sa tête à deux mains (…) et la présente à ses ouailles et bien entendu les légionnaires romains, centurion compris, s'enfuient épouvantés devant le miracle en question, miracle en question que vous pouvez admirer au panthéon peint par un peintre pompier qui s'appelle Bonnat, je crois, mais qui est connu comme le miracle de Saint Denis qui est représenté et qui est un peu dans toutes les mémoires de l'histoire (…).
Lorsque, le matin, vous vous mettez devant votre ordinateur, c'est votre tête comme celle de Saint Denis ! Parce que dans votre tête [virtuelle], il y a les facultés dont je viens de vous parler, il y a la mémoire, il y a l'imagination, il y a la raison, vous avez 100000 logiciels pour faire des opérations que vous ne feriez pas sans votre tête, votre tête qui est objectivée : vous avez perdu la tête ! C'est à dire que l'homme moderne est un homme qui, pour parodier le célèbre roman de Musil, est un homme sans facultés. Les facultés désormais sont là, vous les avez perdues, elles sont là devant vous et tout le savoir, imagination, fonctions rationnelles sont là, devant vous. Vous avez à votre disposition la tête de Saint Denis.
Très bien. Question maintenant, et qui est la question finale, et péremptoire, et décisive : mais qu'est ce qu'il vous reste sur le cou ? Et si vous regardez le tableau que je suis en train de décrire, Bonnat a mis sur la tête de Saint Denis une sorte de lumière transparente et un peu incandescente.

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Et bien je voudrais conclure par un mot catastrophique. Les nouvelles technologies nous ont condamnés à devenir intelligents, c'est-à-dire : comme nous avons le savoir devant nous, comme nous avons l'imaginaire devant nous, etc… mais oui ! Nous sommes condamne à devenir inventifs, à devenir intelligents, c'est-à-dire à devenir transparents. Nous sommes à distance du savoir, à distance de l'imagination, à distance de cognition en général et il ne nous reste exactement que l'inventivité. C'est à la fois une nouvelle catastrophique pour les grognons, mais c'est une nouvelle enthousiasmante pour les nouvelles générations, c'est-à-dire que décidément aujourd'hui, le travail intellectuel est obligé d'être un travail intelligent et non pas un travail répétitif, comme il a pu l'être jusqu'à maintenant. »

Sources :

- "Les nouvelles technologies : révolution culturelle et cognitive", conférence de Michel Serres à l'occasion des 40 ans de l'INRIA, Lille, 11/12/2007, http://interstices.info/m-serres-lille

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

APPRENDRE AU QUOTIDIEN : L'APPROCHE DU B2i

MOTS-CLÉS : B2I, CITOYENNETÉ, ENSEIGNEMENT, COMPÉTENCES

En France, le Brevet Informatique a été créé en 2000 pour permettre aux élèves, avec d'autres dispositifs, de s'initier au numérique. Ce n'est pas un examen mais une attestation de compétences qui comprend 3 niveaux : le B2i École, le B2i Collège - obligatoire depuis 2010 pour obtenir le brevet des collèges - et le B2i Lycée, qui a été revu à l'été 2013.

Les objectifs du B2i

Ses objectifs sont, selon le Ministère de l'éducation :

- Permettre aux élèves d'exercer leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication, former les « cybercitoyens » actifs, éclairés et responsables de demain.
- Permettre la compréhension et l'usage autonome des médias par les élèves et les enseignants qui sont à la fois lecteurs, producteurs et diffuseurs de contenus.

Quelles sont les spécificités de l'approche du B2i ?

Cette approche par compétences repose sur l'idée que l'apprentissage du numérique ne doit pas être enseigné comme une discipline parmi d'autres (comme le français, les maths, etc.) mais, au fil des ans, dans toutes les disciplines. Ce sont donc tous les enseignants qui participent à l'éducation au numérique en développant chacun certaines compétences auprès de leurs élèves. Les Conseillers principaux d'éducation (CPE) peuvent aussi valider des aptitudes du B2i.
Par ailleurs, le B2i ne s'obtient pas comme le Brevet ou le BAC ou cours d'un examen, et ça c'est une vraie innovation ! Il se valide point par point, au fil du temps, lors d'échanges avec les enseignants. Après un travail scolaire donné les élèves peuvent demander à leur enseignant de valider telle ou telle compétence acquise. Les enseignants dans les cours peuvent aussi mettre en pratique un point particulier du B2i.

Quel est son contenu ?

Le B2i est divisé en 5 grands domaines :

- S'approprier un environnement informatique de travail : on y apprend à utiliser l'ordinateur et des logiciels courants.
- Adopter une attitude responsable : il s'agit ici d'utiliser le numérique en ayant soin de respecter autrui et de se protéger.
- Créer, produire, traiter, exploiter des données : les compétences qui figurent là permettent de devenir un producteur de contenus, pas uniquement de les consommer.
- S'informer, se documenter : l'objectif est de pouvoir bénéficier de la masse d'information qui existe en ligne et de s'y retrouver.
- Communiquer, échanger : la finalité est d'apprendre à maitriser les outils, les codes et les techniques de communication numérique.

Notons que le contenu du B2i doit être en constante évolution, puisque les logiciels dont on apprend l'usage le sont aussi.
Au-delà du B2i, il existe des C2i (certificats informatique et Internet) qui permettent d'apprendre les usages des outils numériques selon les métiers et les spécialités professionnelles.

Permettre aux élèves d'acquérir des compétences pour une bonne pratique et la maîtrise de leur environnement numérique. Les accompagner pour en faire des cybercitoyens actifs et responsables. Tels sont les objectifs du B2i. Qu'en pensez-vous ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- éduscol, Éducation aux médias et à l'information, déc. 2013, http://eduscol.education.fr/cid72525/education-aux-medias-information.html
- éduscol, Brevet informatique et internet (B2i), nov. 2013, http://eduscol.education.fr/b2i
- Référentiel Brevet informatique et internet - B2i Lycée, arrêté du 24 juillet 2013 publié au JO du 7 août 2013, http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Certification_B2i/04/6/Referentiel_B2i_lycee_2013_07_282046.pdf
- Portail des C2i, http://c2i.education.fr

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

Question sur l'identité numérique.

L'ISOLOIR CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

ACCUEIL

QUELLE(S) IDENTITÉ(S) VOULONS-NOUS EN LIGNE ?

PARTAGER

Notre identité civile est claire, elle figure sur nos papiers officiels et nous engage en tant que citoyens. En ligne, les choses se compliquent : les frontières nationales s'effacent, on s'affiche sous pseudos, on vit des vies parallèles, on se crée des avatars, on ignore parfois quelle est la loi. Alors, quelle(s) identité(s) ?

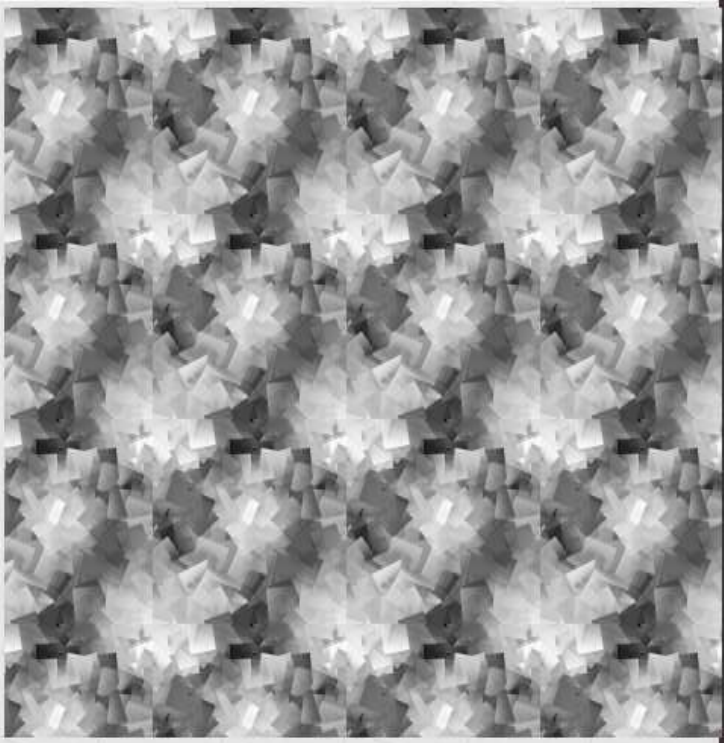
A **L'identité civile doit être la seule et l'unique.** Un citoyen est un citoyen, même derrière une machine. Dans la rue, il ne se cache pas et conserve ses papiers d'identité sur lui en cas de besoin. Ce devrait être le cas aussi sur Internet.

B **Un vrai anonymat doit être possible.** Sur Internet, on devrait être libre de ne pas décliner d'identité si on le souhaite. Et personne ne devrait avoir le droit de nous identifier, sauf décision de justice.

C **Les identités multiples doivent être reconnues.** Les internautes devraient pouvoir se présenter comme ils veulent en fonction de leurs envies ou des gens auxquels ils s'adressent. La seule limite : ne jamais usurper l'identité de quelqu'un d'autre.

D **Une identité numérique doit être créée.** Distincte de l'identité civile, elle serait demandée pour se connecter. Elle ne serait plus liée à un territoire national, mais fondée sur notre activité en ligne dont elle favoriserait la traçabilité.

E **Je vote blanc.** Aucune proposition ne me convient.



Travailler sur l'identité numérique : quelques éléments clés.

Approfondir la réflexion sur l'identité numérique va s'appuyer sur un levier précis.
Quel lien entre mon identité dans l'espace usuel et dans l'espace numérique ?

Une méthode générale pour comprendre des aspects de la vie numérique est de mettre en regard (comparer ou confronter) ce qui se passe dans les deux espaces, usuel et numérique. Pour réfléchir à l'identité cette méthode est particulièrement bien adaptée. Par exemple pour penser au droit (ou non) à l'anonymat et aux identités multiples. Quand par exemple est-il légitime de garder l'anonymat (protection des personnes, vote politique, …) ou pas hors du monde numérique ? Dans quelle mesure avons-nous plusieurs identités ou plusieurs rôles (le copain, le membre de la famille, le consommateur, le lanceur d'alerte, le citoyen, …) dans les deux cas ?

Quels concepts comprendre pour avoir un avis éclairé ?

Il faut évidemment comprendre les mécanismes d'authentification et de sécurité des données numériques, et les méthodes informatiques utilisées, pour en comprendre la puissance et les limites. L'expérience montre que ce sujet est celui où nous manquons collectivement le plus de connaissances techniques. Ce qui nous conduit à réfléchir en « aveugle » sur ce sujet. La violation massive du droit international par les services de renseignements états-uniens en 2013 (dite « affaire Snwoden ») s'est en grande partie appuyée sur cette ignorance.

Au-delà des notions techniques la notion de droit à l'oubli est centrale dans ce débat. C'est le droit à ce que mon identité ne soit pas « à tout jamais » attachée à une information donnée. Le droit à l'oubli n'est évidemment pas le même au niveau individuel (j'ai le droit de reconstruire ma vie) et collectif (le devoir de mémoire interdit le droit à l'oubli collectif). Ce droit à l'oubli est évidemment parfois inapplicable puisque le Web est hypermnésique (une information qui a été diffusée à grande échelle ne peut techniquement jamais être effacée et risque toujours d'être re-diffusée). Une nouvelle notion de « résilience numérique » surgit : c'est le travail qui consiste à construire son identité sans renier l'information passée mais en montrant sa capacité à l'avoir dépassée et à avoir pu construire quelque chose de positif dessus.

On voit alors que la notion d'identité numérique intègre tous les aspects sociaux (réputation, image, …) et psychologiques (je suis ce que les autres pensent de moi) de l'identité usuelle, et que confronter cette identité dans les deux espaces et un levier pour bien comprendre les enjeux qui y sont liés.

QUI SUIS-JE ? L'IDENTITÉ AVANT ET AVEC LE NUMÉRIQUE

MOTS-CLÉS : IDENTITÉ, INDIVIDU, COLLECTIVITÉ, IDENTIFICATION, MUTATION

« Vos Papiers ! »
Qui suis-je ? Où suis-je ? À quel(s) groupe(s) est-ce que j'appartiens ? Pour l'état civil, c'est clair, on répond à ces trois questions en quelques mots : Nom – Prénom – Naissance – Profession – Adresse ! Ils permettent de nous identifier, de nous localiser, de nous classer dans telle ou telle catégorie de la population. Cette identité civile, nous ne la choisissons pas entièrement, on nous l'assigne, elle nous est en partie imposée (on ne choisit pas ses parents ou sa date de naissance).

Un peu d'histoire

Dès la Chine ancienne, une administration collecte et enregistre ces éléments, notre liberté de choisir qui nous voulons être ou devenir est encadrée. Sans cette identification, impossible, par exemple, de partager équitablement les ressources collectives ou d'appliquer la justice. Être civilisé implique un lien entre l'individu et la société, l'identité caractérise l'individu dans cette relation.

Si je ne suis pas juste ce qui est marqué sur ma carte d'identité, alors qui suis-je ?

Moi, tout au long de ma vie, ce que je suis et serai de ma naissance à ma mort, mon unité, la conscience que j'en ai : mon identité, c'est ça et c'est fait de quoi ?
Mes racines. Mes origines, d'où je viens, mes parents, mon nom. D'anciens patronymes - qui existent encore aujourd'hui - montrent bien que sans origine connue, on n'était personne (c'est le cas du nom *Bâtard*), ou seulement un lieu ou un métier (comme pour les noms *Berry* ou *Boulanger* par exemple).
Mon parcours. L'identité qui m'a été donnée, que vais-je en faire ? Mon « curriculum vitae », par exemple, présente ce que j'ai accompli professionnellement ; mon identité aussi je la construis : elle est liée à ce que j'ai fait, ce que je fais et ferai de ma vie.
Mon rapport avec les autres. Ma réputation comme on dit. Mes relations à mon lieu de vie et aux autres, l'histoire que je partage avec eux, ma participation à un projet collectif. C'est mon équipe qui gagne les championnats, pas moi, le joueur ou le goal. Cette identité collective me définit et peut me permettre de me dépasser.

Avec le numérique, qu'est-ce qui change ?

Fondamentalement, le numérique n'a évidemment pas changé la nature humaine ! En revanche, il a modifié des paramètres, par exemple :

- L'espace Internet ne connaît pratiquement pas de limite ; aujourd'hui, je ne suis plus « ici et maintenant » mais « partout, en même temps ».
- « Moi, je », ou plutôt « Moi, nous » ? Pseudos, avatars, connexions anonymes : je peux revêtir de nombreuses identités…
- … Et les autres aussi ! Ma réputation se trouve donc entre les mains d'un grand nombre de gens dont je ne sais pas forcément qui ils sont.
- Et mon identité numérique légale ? C'est probablement une notion qui va se construire dans les années qui viennent.

Qu'en pensez-vous ? Devons-nous adapter le numérique à ce qui fait notre identité aujourd'hui ou profiter de cette mutation pour la réinventer ? Que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- Charte des droits de l'Internet (APC Internet Rights Charter), http://www.apc.org/en/node/5677
- Une déclaration des libertés sur Internet, http://www.internetdeclaration.org/fr et http://fr.globalvoicesonline.org/2012/07/19/116069
- Identité (sciences sociales), http://fr.wikipedia.org/wiki/Identité_(sciences_sociales)
- Identité (philosophie), http://fr.wikipedia.org/wiki/Identité_(philosophie)
- Identitas : identité numérique, traces numériques, empreinte numérique et e-réputation, http://www.identitas.fr
- Les nouvelles technologies : révolution culturelle et cognitive, Michel Serres, (2007), https://interstices.info/jcms/c_33030/les-nouvelles-technologies-revolution-culturelle-et-cognitive

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

PEUT-ON ÊTRE ANONYME ? - L'ANONYMAT SUR INTERNET : MYTHE OU REALITÉ ?

MOTS-CLÉS : ANONYMAT, PSEUDO(S), CRYPTAGE, TRANSPARENCE

Pseudos, cryptage, proxy... des moyens existent pour garder l'anonymat, mais masquer complètement son identité, est-ce techniquement possible sur Internet ?

Quelques astuces pour (tenter de) rester anonyme

- Prendre un ou plusieurs **pseudos**.
- **Crypter** les communications.
- Utiliser un ordinateur en **accès public** ou dans un cyber-café.
- Utiliser des **services d'anonymat** (anonymizer.secuser.com, www.idzap.com, multiproxy.org...). On passe alors par des relais - des « proxies » - qui détectent l'identité en entrée et permettent d'interagir ensuite de manière anonyme.

Mais on laisse toujours des traces

- Les **adresses « IP »** - qui identifient la source et la cible - sont indispensables pour acheminer l'information. On peut masquer cette adresse IP en utilisant un relais ou la changer au cours de la communication, mais certains logiciels parviendront à « remonter » cette chaine d'adresses. De plus, les sites qui proposent ces services d'anonymat se plient aux limites fixées par les lois de leur pays.
- Vous cryptez une information ? Sans identifier qui vous êtes, ni quelles données circulent, un moteur d'analyse du Web peut détecter la manœuvre et cette **détection** pourrait permettre, à terme, de démasquer votre anonymat.
- Vous masquez des données en les dissimulant dans une information anodine (en cachant quelques bits d'information dans un son ou une image) ? Malin, mais ça nécessite d'utiliser des logiciels spécifiques. Et les logiciels « connus » sont immédiatement **pistés** !
- Quand vous utilisez Internet, ou votre GPS (ou tout autre système numérique), même anonymement, l'**utilisation du système est enregistrée**. Et c'est le recoupement des informations laissées par toutes ces actions « anonymes » qui permet d'identifier qui agit. Sur Facebook, des logiciels peuvent identifier des personnes qui ne se sont jamais connectées à ce réseau, mais dont les autres parlent. Ces mécanismes sont efficaces.

Une situation très différente selon les pays

Dans certains pays, il peut être interdit d'intervenir sur les réseaux sociaux sans anonymat. Ce sont souvent les pays qui ont une forte censure. Mais les pays de plus grande liberté pensent parfois à interdire l'anonymat pour limiter les actions criminelles. Au prix de réduire la liberté individuelle.

Sur Internet, l'anonymat total, ça n'existe pas. Pouvoir rester anonyme ou devoir être transparent sur son identité : si c'était ça la vraie question ? Elle se pose en des termes bien différents d'un pays à l'autre. Qu'en pensez-vous ? Que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- Anonymat sur Internet, Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Anonymat_sur_Internet
- « Protection de la vie privée dans Internet : quels enjeux aujourd'hui et où allons-nous ? », Arnaud Legout, 2012, SEE, Nice, France http://www-sop.inria.fr/members/Arnaud.Legout/Papers/presentationJRSSI_ArnaudLegout_fr_pub2.pptx
- « Les quatre aveugles et l'éléphant web, ou les chroniques d'un web non documentaire », Fabien Gandon, 2010, Web conférence, DailyMotion, http://fr.slideshare.net/ADBS/les-quatre-aveugles-et-llphant-web-ou-les-chroniques-dun-web-non-documentaire-1-du-web-documentaire-au-web-structur
- Pourquoi vous ne serez jamais anonyme sur Internet, Boris Manenti (2014) http://obsession.nouvelobs.com/high-tech/20140124.OBS3696/pourquoi-vous-ne-serez-jamais-anonyme-sur-internet.html
- Rapport annuel d'Amnesty International, http://www.amnesty.org/fr/for-media/press-packs/air11
- Plus d'anonymat en Chine sur les réseaux sociaux, Élodie Dumazer, 2013, http://junon.univ-cezanne.fr/u3iredic/?p=10933

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

PROTÉGER L'IDENTITÉ NUMÉRIQUE - QUELS OUTILS, QUELLES STRATÉGIES ?

MOTS-CLÉS : CYBER IDENTITÉ, PROTECTION DE LA VIE PRIVÉE, CNIL

Au moment même où vous lisez ces lignes, votre identité change ! Vous êtes désormais celle ou celui « qui a consulté ce document ». Que l'on cherche à pister ce que vous faites dans L'Isoloir ou que l'on refuse – pour respecter votre vie privée - de garder cette trace à votre insu, le système numérique, lui, n'a aucun état d'âme ; votre machine est allée chercher ce contenu sur le Web, cette recherche a traversé le monde numérique, elle y a laissé une trace.

L'identité numérique ?

C'est le lien entre un individu (une entité réelle) et ses représentations numériques (une entité virtuelle). L'ensemble de tout ce qui se rapporte à un individu sur Internet : ses informations personnelles, ce qu'il publie, ce qu'on publie sur lui … toutes les traces laissées sur le Web le concernant. L'identité numérique, ou « cyberidentité », nécessite une présentation de l'individu, ou « *self-presentation* », et lui donne une réputation, ou « e-reputation ».

Cyberidentité : qu'est-ce qui la protège ?

Des réglementations voient le jour et des institutions se créent pour favoriser et améliorer la protection de l'identité numérique et des données personnelles.
En France, nous avons :

- La CNIL (Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés). Elle a pour mission de *« veiller à ce que le développement des nouvelles technologies ne porte atteinte ni à l'identité humaine, ni aux droits de l'homme, ni à la vie privée, ni aux libertés individuelles ou publiques »*.
- Les services de cybercriminalité de la police nationale.
- Des associations, comme l'institut PRESAJE ou l'association francophone des spécialistes de l'investigation numérique.

Technologies

Des outils d'authentification ont aussi été développés pour vérifier l'identité et garantir la confidentialité des infos privées communiquées :

- Signature numérique
- Outils de protection contre les attaques : logiciels de cryptages, …

La « résolution de Madrid » votée en 2009 renforce le droit à la protection de la vie privée et des données personnelles de tous les citoyens, notamment sur Internet. Elle insiste sur le caractère universel de ce droit : dans un monde numérique aux juridictions multiples, est-ce possible, que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- Identité numérique, Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Identité_numérique_%28Internet%29
- Identité numérique, gérer son empreinte sur Internet, David Lataste (2011), rapport de Master, U. Bordeaux 3, http://davidlataste.com/identite-numerique
- Une vue de mon identité numérique : Identité numérique, 2011, 2012, http://edutechwiki.unige.ch/fr/Identité_numérique
- L'institut PRESAJE, http://www.presaje.com
- Identité(s) numérique(s) Quelle stratégie pour l'État ?, SGMAP 2013, http://www.modernisation.gouv.fr/sites/default/files/fichiers-attaches/300413_identitenumerique_0.pdf

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

COMMENT GÉRER NOTRE IMAGE EN LIGNE ? ET LA FAIRE ÉVOLUER AVEC NOUS

MOTS-CLÉS : ÉVOLUTION PERSONNELLE, IDENTITÉS NUMÉRIQUES, RÉSILIENCE

Définir notre identité numérique est un chantier permanent. De notre activité passée en ligne, elle accumule les traces qui la construisent. Le Web pourrait-il en oublier certaines ? La question est avant tout technique, et la réponse est (plutôt) non. Si le Web n'oublie rien, alors comment gérer notre image et faire évoluer notre identité numérique au fur et à mesure de notre propre évolution dans la vie ?

Quand les internautes prennent leur identité en main

Face à la construction et au développement de l'identité en ligne, Julien Pierre - auteur du blog *Les identités numériques* (www.identites-numeriques.net) - explique que les individus déploient des stratégies propres au numérique. Voyons ci-dessous quelles sont ces stratégies :

La présentation de soi

Nous pouvons agir sur la façon dont nous nous présentons sur le Web. C'est un *« travail de gestion d'image »* ou *facework*. Une mise en scène qui valorise cette part de notre intimité que nous décidons de montrer et qui évolue sans cesse en ligne.
« Notre « facework » est investi dans les outils numériques. Nous mettons en place par exemple des avatars ou des écrits d'écrans, comme les retweets ou les likes, ces signes qui peu à peu construisent notre identité. »

L'apparence de soi

« Nous adaptons nos prises de parole à nos besoins et publions sur les sites en fonction des signaux que nous souhaitons envoyer ». Autrement dit : quelles traces décidons-nous de mettre en avant ou au contraire de cacher, voire de [tenter de] faire disparaître sur Internet ?

Les identités plurielles

Entre plusieurs profils (professionnel/perso) et plusieurs pseudos, on se forge des identités plurielles pour se montrer sous différentes facettes, à différentes personnes, avec des objectifs différents.

La « résilience numérique »

En psychologie, la résilience, c'est la faculté de rebondir face à des situations difficiles, de construire le meilleur à partir de ce qui a été vécu, même le plus traumatisant. Sur Internet, on peut aussi décider de « faire avec » certains épisodes de son passé, sans se résigner, et même de faire mieux : par exemple, cette fille ne peut pas effacer totalement les photos intimes publiées sur le Web par son ex-copain, mais elle peut communiquer sur ce problème, au nom de toutes les filles bafouées, en expliquant que la honte n'est pas sur elle(s), mais sur lui. Ça peut être ça, la résilience numérique.

Notre identité numérique évolue sans cesse et nous échappe en partie, mais la gestion de notre image et certains choix nous appartiennent. Sans oublier la résilience qui peut aussi exister dans le monde numérique et dont il reste beaucoup à apprendre et à inventer. Qu'en pensez-vous ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « L'identité et ses enjeux en contexte numérique », Claire Abrieux, 2012, http://www.rslnmag.fr/post/2012/02/27/Lidentite-et-ses-enjeux-en-contexte-numerique.aspx
- « Retour sur l'identité vue à la lumière du numérique », une conférence donnée à l'IRI (Institut de recherche et d'innovation du Centre Pompidou) par Julien Pierre, doctorant au Laboratoire GRESEC et auteur du blog Les Identités Numériques
- « Les énigmes du Moi, une présentation de la Résilience », Boris Cyrulnik, Conférence organisée par le Centre international de Valbonne en partenariat avec la Fondation Sophia Antipolis, 19 février 2009
- « Identité numérique, gérer son empreinte sur Internet », David Lataste, 2011, rapport de Master, U. Bordeaux 3

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

AVONS-NOUS DROIT À L'OUBLI SUR INTERNET ?

MOTS-CLÉS : IDENTITÉ NUMÉRIQUE, DONNÉES PERSONNELLES, VIE PRIVÉE, DROIT À L'OUBLI

De blogs en réseaux sociaux, les traces de notre passé numérique - celles laissées par nous-mêmes ou par d'autres - construisent notre identité en ligne. Le Web peut-il oublier certains épisodes de notre passé numérique ? Avons-nous droit à l'oubli sur Internet ?

Hypermnésie du Web

Tweets, jeux, applis... font circuler beaucoup d'informations sur nous en ligne. Elles sont souvent publiques et peuvent rester accessibles à tous pendant des années. Les réseaux n'oublient rien ! Devenu adulte, suis-je condamné à être l'enfant ou l'adolescent qui a publié cette opinion, cette photo, ce commentaire ? Publié un jour, sur le Web pour toujours ? N'ai-je pas le droit d'avoir changé ?

Droit à l'oubli

De cette question, est né le concept du droit à l'oubli numérique. Concrètement, le système ne conserverait pas les données personnelles à l'issue des consultations de moteurs de recherche ou de réseaux sociaux. Le droit à l'oubli numérique, ce serait le droit d'effacer ses traces sur Internet, de changer, d'évoluer, de se contredire.

Pour les jeunes ou pour tous ?

En 2015, les californiens de moins de 18 ans auront le droit d'effacer, sur simple demande, toutes leurs traces sur Internet. Ailleurs, le débat se poursuit, certains soulignent le danger lié à la toute-puissance de la mémoire informatique et préconisent le droit à l'oubli pour tous.

Droit à l'oubli et devoir de mémoire

Des questions surgissent de ces discussions : chacun peut-il librement réécrire son passé en gommant certains actes et qu'en est-il de la responsabilité individuelle ? N'est-il pas nécessaire, pour une société, de conserver toutes les traces de son histoire ? Droit à l'oubli et devoir de mémoire sont-ils compatibles ?

Il est assez probable que le droit à l'oubli soit un droit individuel (un individu a droit à cet oubli), mais pas un droit collectif (une collectivité n'a pas le droit de gommer de l'histoire humaine ce qu'elle a pu perpétrer).

En 2014, la cours européenne a affirmé la légitimité du droit individuel à l'oubli face aux géants du Web.

Pour ou contre le droit à l'oubli sur Internet, pour les jeunes ou pour tous, les débats en cours nous invitent à cultiver notre esprit critique face à ce nouvel espace d'expression aux puissantes résonances. Il faut faire quelque chose, mais quoi ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- Le droit au respect de la vie privée, Quelques articles : Tension entre droit à l'oubli et enjeu de la mémoire /Droit à l'oubli /Traces sur Google / Economie de la surveillance, 02/09/2010, http://www.internetsanscrainte.fr/formation/course/view.php?id=8
- Californie, une loi assure l'oubli numérique partiel pour les jeunes, 01net, 25/09/13, http://www.01net.com/editorial/603996/californie-une-loi-assure-l-oubli-numerique-partiel-pour-les-jeunes
- Réseaux Sociaux, Fiche info, Socle commun de connaissance, un épisode parrainé par la CNIL, http://www.2025exmachina.net/espace-pedagogique/fiche-info
- Snapchat (une application de partage de visuels avec limite de temps), Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Snapchat
- La justice européenne défend le droit à l'oubli numérique face à Google (2014), Le Point, http://www.lepoint.fr/high-tech-internet/la-justice-europeenne-defend-le-droit-a-l-oubli-numerique-face-a-google-13-05-2014-1822396_47.php

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

Question sur la géolocalisation.

L'ISOLOIR CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

ACCUEIL

QUELLE POSITION ADOPTER VIS-À-VIS DE LA GÉOLOCALISATION ?

PARTAGER

Aux extrêmes, la géolocalisation peut sauver ou ruiner des vies. Au quotidien, nous sommes tracés via nos mobiles, nos objets numériques, nombre d'applications... Parfois suspecte, possiblement intrusive, la géolocalisation offre de multiples services. Mais la limite entre consommateurs et consommés est peu claire car nous sommes souvent mal informés, notamment sur ce que deviennent nos données. Alors, que faut-il faire ?

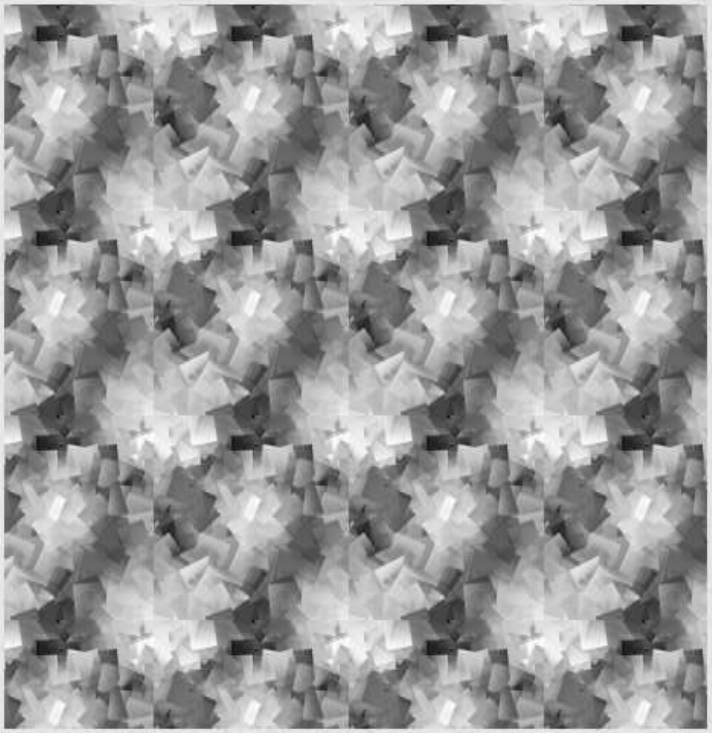
A **Appliquer et faire respecter les règles actuelles.** Les données collectées doivent être déclarées, leur conservation – si elle s'avère nécessaire – limitée dans le temps et les personnes concernées doivent y avoir accès.

B **Apprendre à chacun à faire au mieux avec la géolocalisation.** Être mieux informé pour pouvoir faire des choix, voire contourner les systèmes.

C **Interdire purement et simplement la géolocalisation.** Les problèmes qu'elle pose sont trop complexes pour être gérés et tant pis pour les avantages, après tout, on a vécu longtemps sans...

D **Ne pas imposer de limite à la géolocalisation.** Il ne faut pas brider cette nouvelle relation à l'espace ni les expérimentations et développements qui l'accompagnent.

E **Je vote blanc.** Aucune proposition ne me convient.



Travailler sur la géolocalisation : quelques éléments clés.

Approfondir la réflexion sur la géolocalisation va mettre en jeu deux problématiques différentes :

1/ Quel est mon rapport à l'espace dans un monde numérique ? La géolocalisation change mon rapport à l'espace à plusieurs niveaux : un trajet automobile, par exemple, ou un rendez-vous avec quelqu'un en ville ne s'organise plus du tout de la même façon. De même ne perd-t-on plus un objet (exemple : un bijou avec une puce RFID) ou une personne qui est géolocalisée. Mon adresse (là où on peut me trouver) qui était avant le lieu de mon habitation, puis est devenue un lieu hors de la géométrie du monde avec mon adresse « email » ou « Internet », redevient un lieu tangible avec la géolocalisation : ce n'est plus mon domicile, c'est le lieu où je suis au présent.
On est ici dans une situation exemplaire où tous les nouveaux usages liés à la géolocalisation se limitent soit à des « recettes de cuisine apprises par cœur » soit découlent naturellement de ma compréhension de ce nouveau capteur à ma disposition. C'est littéralement un 6ème sens (artificiel) lié à mon système vestibulaire (les centres de l'équilibre situés dans l'oreille interne), dont il me faut prendre pleinement conscience comme on me fit prendre conscience de mon olfaction ou de mon audition afin que l'enfant que je fus comprenne son rapport au monde.

2/ Qui profite de l'information de géolocalisation ? Le deuxième volet de la réflexion est lié aux applications et autres produits numériques qui utilisent ma géolocalisation.
Il y a d'une part un problème lié au respect de ma vie privée qui se pose de manière qualitativement inouïe avec la géolocalisation, puisque même cesser temporairement d'être géolocalisé est une source d'information à mon encontre.
Il y a d'autre part l'enjeu économique des données de géolocalisation qui traitées collectivement sont un produit commercial de grande valeur. On touche alors au problème des données numériques, à travers un exemple tangible. L'importance économique de la géolocalisation est facile à comprendre, y compris ses impacts en termes économiques. On peut par exemple se demander dans quelle mesure ce volet de l'économie doit être régulé.

Pour aborder ces problèmes de manière éclairée, il faut à la fois bien comprendre :

- les aspects techniques de base (entre le signal GPS, les antennes wifi et ou téléphoniques, comment et à quel niveau puis-je ou non être géolocalisé ?),
- les usages logiciels (selon le système Android ou Apple quelles sont les possibilités de contrôler cette géolocalisation ? -c'est totalement différent),
- et connaître le droit français et la façon dont il est correctement appliqué (ou non !) par les producteurs de contenus numériques. La gratuité se paye …

PISTÉS VIA NOS SMARTPHONES ? LES TÉLÉPHONES MOBILES MENACENT-ILS NOTRE VIE PRIVÉE AU QUOTIDIEN ?

MOTS-CLÉS : SMARTPHONE, DONNÉES PERSONNELLES, TÉLÉPHONE MOBILE, TRANSPARENCE

Aujourd'hui, plus de 24 millions de Français possèdent un Smartphone, près d' 1 million d'applications sont disponibles et font partie de leur quotidien. Pourtant, les utilisateurs savent peu de choses sur ce qui se passe à l'intérieur de ces Smartphones qui contiennent de nombreuses informations personnelles. Que font les opérateurs avec les données personnelles qu'ils collectent et comment améliorer la protection de ces informations ? Inria et la CNIL ont mené l'enquête.

L'objet de l'étude

Printemps 2012-13 : la CNIL et Inria ont analysé les données enregistrées, stockées et diffusées par 6 iPhone, utilisés pendant 3 mois par 6 volontaires, comme s'il s'agissait de leurs propres mobiles. Un logiciel développé en interne a permis de détecter les accès aux données personnelles par des applications ou programmes internes du téléphone (accès à la localisation, aux photos, au carnet d'adresses, à des identifiants du téléphone, etc.).

En 3 mois, ont été collectés :

- 9 Go de données
- 7 millions d'événements à analyser
- 189 applications utilisées
- 41 000 évènements de géolocalisation

Bilan : chaque volontaire a donc été localisé 76 fois par jour en moyenne, à son insu ou non.

Premiers constats

Sur les 189 applications utilisées durant l'expérimentation :

- Plus de 9 sur 10 accèdent au réseau Internet
- Près de la moitié accèdent à l'UDID de l'appareil (l'identifiant unique d'Apple), donc peuvent identifier la personne avec les données du fabriquant
- Près du tiers accèdent à la géolocalisation
- 16% accèdent au nom de l'appareil
- 10% accèdent à des comptes utilisateurs
- 8% au carnet d'adresse

Et premières conclusions

- Il existe des accès réseaux nombreux et quasi permanents liés aux données des utilisateurs, sans information transparente donnée aux utilisateurs.
- Beaucoup d'applications accèdent aux données personnelles des utilisateurs sans que ce soit nécessaire.
- Quelques applications très intrusives accèdent à de très nombreuses données personnelles sans que cela soit justifié par les besoins de leur fonctionnement.
- Certaines applications accèdent à des données sans lien direct avec une action de l'utilisateur ou un service offert par l'application (récupération de l'UDID, du nom de l'appareil, de la localisation).

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

- Les informations liées à la géolocalisation sont les données les plus souvent collectées. Que ce soit de façon délibérée, par facilité ou en raison d'une erreur de développement, cela conduit à une permanence des accès à la localisation par une pléiade d'applications.

Les recommandations de la CNIL et d'Inria

- Ne collecter que les données nécessaires aux fonctions et services des applications.
- Mieux former et informer les utilisateurs.
- De la transparence, toujours plus de transparence.

L'expérience se poursuit, notamment sur les plateformes Apple et Android, et permettra de prendre aussi la mesure des améliorations. La CNIL se dit prête à accompagner les développeurs en vue d'adopter de meilleures pratiques et souligne qu'il *« incombe à l'ensemble des acteurs de la chaîne de se mobiliser pour faire respecter les règles applicables en matière de protection des données »*.

Le stockage de nos données personnelles, est-ce de l'espionnage ? Que faut-il faire : faire appliquer les lois, les changer, mieux former et informer l'utilisateur, quoi d'autre encore ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Sources :

- Voyage au cœur des Smartphones et des applications mobiles avec la CNIL et Inria, 09/04/2013
http://www.cnil.fr/linstitution/actualite/article/article/voyage-au-coeur-des-smartphones-et-des-applications-mobiles-avec-la-cnil-et-inria
- Nos données privées au cœur de nos mobiles : la CNIL et Inria enquêtent, 10/04/2013 Internet Sans Crainte,
http://www.internetsanscrainte.fr/blog-actu/nos-donnees-privees-au-coeur-nos-mobile-cnil-et-inria-enquetent
- Espionner les espions ? Une mission pour Inria et la CNIL, 10/06/2013,
http://www.inria.fr/actualite/actualites-inria/espions-smartphones

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

QUAND TOUT EST GRATUIT, C'EST NOUS LE PRODUIT !

MOTS-CLÉS : GÉOLOCALISATION, DONNÉES, BIG DATA, MARKETING, ÉCONOMIE NUMÉRIQUE

La collecte des données personnelles et leur « marché » se trouvent au cœur des débats sur la géolocalisation. Mais quelle valeur économique ont donc ces informations ?

La force du nombre : les données valent de l'or, votre donnée ne vaut rien… mais vaut de l'or quand même

Les acteurs économiques ont besoin de collecter en masse les données personnelles. **Une information isolée ne vaut pas grand-chose** car elle n'est qu'une petite fraction de ce qui intéresse le marché des données.
Par exemple :
Pour vous donner envie de venir dans ma boutique, je peux acheter votre donnée pour pouvoir envoyer à votre Smartphone une invitation quand vous serez localisé à côté de chez moi. En tant que client potentiel, votre donnée m'intéresse. Mais comme il y a une chance sur cent pour que vous fassiez le détour, il faut au moins que 10.000 personnes reçoivent mon invitation chaque jour pour que mon magasin ne désemplisse pas.
En résumé, votre donnée a peu de valeur **mais 10.000 données comme la vôtre ont une vraie valeur**.

Le paradoxe de la donnée

C'est donc bien chaque donnée qui compte, mais uniquement lorsqu'elle est agglomérée à toutes les autres et à condition de ne pas être anonyme. On pourrait avancer ce curieux « paradoxe » : **les données personnelles ne valent qu'à plusieurs, mais c'est chacune d'elles qui donne de la valeur à l'ensemble.**

La géolocalisation, c'est vous au milieu de toutes et tous

Au niveau de la géolocalisation, les antennes téléphoniques, wifi ou GPS localisent chacun d'entre nous en permanence dès lors que nous avons un portable. La donnée individuelle permet de localiser un individu, de lui fournir des publicités adaptées au lieu où il se trouve, donc à l'action qu'il est en train de mener. Et la « foule » des données de géolocalisation donne une vue collective très précieuse aussi.

Big data et marketing ciblé

Le Big data, c'est une énorme quantité d'informations (données) qui proviennent de multiples sources et qui sont intégrées dans des systèmes informatiques. Collectées, par exemple, quand nous remplissons des formulaires ou communiquons en mode public sur les réseaux sociaux, ce sont aussi les informations publiques que les gouvernements mettent à la disposition de tous. Précieux pour les démarches commerciales, le Big data peut permettre à une entreprise de développer ses ventes en proposant à ses clients des produits ou des messages qui correspondent à leurs activités en ligne.
Au-delà de ces grands volumes (pour rappel en 1 minute : plus de 30 heures de vidéos sont uploadées sur Youtube, plus de 2 millions de recherches sont effectuées sur Google, plus de 100 000 nouveaux tweets sont échangés, …), l'enjeu est d'analyser des données dont plus de 80 % ne sont pas structurées, mais enfouies au sein de messages ou de vidéos, et de les analyser avec véracité et avec vélocité - car leur valeur ne dure pas forcément.

Une valeur sûre

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Les données sont devenues une ressource, semblable à une matière première, qui, selon certain, sera s un jour plus importante que le pétrole. Le Big data serait : « *l'enjeu numéro un des prochaines décennies*, *le nouvel or noir de l'économie numérique*, et même *l'arme économique de demain* ». Son marché représenterait 24 milliards de dollars en 2016. Mais là encore se glisse un paradoxe : quelle visibilité avons-nous sur le prix réel de toutes ces données collectées, vendues, achetées ?

De la géolocalisation au Big data, la multitude de données collectées modifient les modèles économiques, mais aussi nos modes de pensée. Devons-nous nous protéger de la géolocalisation ou pourrions-nous « en jouer » ? Qu'en pensez-vous ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Sources :

- « Les données, plus importantes que le pétrole », Stéphane Grumbach et Stéphane Frénot, Dossier « Data, le nouvel or noir », 28/01/2013, Inriality, http://www.inriality.fr/communication/data/donnees/data-le-nouvel-or
- « Business Intelligence, Analytics et Big Data », Conférence IDC, 19/09/2013, http://www.idc.fr/events/conferences.jsp
- Définition du Big data, IBM France (2013), http://www-01.ibm.com/software/fr/data/bigdata
- Dossier « Le big data – 2. Enjeux économiques du Big Data à l'échelle mondiale », Bénédicte Saulem, 03/05/2013, http://www.e-marketing.fr/Thematique/Strategies-1001/Fondamentaux/Le-Big-Data-255/enjeux-economiques-du-big-data-a-lechelle-mondiale-221746.htm

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux – de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

GÉOLOCALISATION ET VIE PRIVÉE : QUE POUVONS-NOUS FAIRE ?

MOTS-CLÉS : GÉOLOCALISATION, VIE PRIVÉE, GPS, OBJETS NUMÉRIQUES

La géolocalisation offre de multiples services. Avec le GPS par exemple, plus question de se perdre ! Mais elle peut aussi donner des informations sur notre vie privée sans que nous le souhaitions. Que pouvons-nous faire pour profiter des avantages de la géolocalisation sans subir ses inconvénients ?

Vous avez dit géolocalisation ?

Pour recevoir et émettre des appels, tout téléphone est forcément géolocalisé par les fournisseurs de services téléphoniques et leurs partenaires techniques. Ce type de géolocalisation est une contrainte inhérente à la mobilité, on ne peut la désactiver qu'en éteignant son portable.
Un autre type de géolocalisation, en plein développement, est lié aux applications qui l'utilisent pour offrir des services. Par exemple pour proposer un itinéraire, trouver la station de vélos la plus proche, signaler des promotions dans un magasin à proximité, etc. Ces « webapp », qu'on installe sur nos Smartphones et tablettes, nécessitent une connexion à Internet et n'ont rien à voir avec l'utilisation téléphonique. En théorie, elles doivent demander notre autorisation pour utiliser la géolocalisation.

Situer le problème

Prenons un exemple :
Trois fois par semaine, Mme X. désactive le GPS de son Smartphone quand elle arrive à l'arrêt du bus n°12 et le rétablit deux heures plus tard. Un matin, même geste, mais c'est le bus n°15 qu'elle prend après des achats en ville aux mêmes heures. En utilisant son pass de transport (équipé d'une puce), sa carte bleue, et même en désactivant sa géolocalisation, elle a laissé des traces numériques. Et sans le vouloir, Mme X. donne une information très intime sur sa santé.
Toute personne disposant de ces données – ou absence de données – peut découvrir que les deux lignes de bus se croisent en un seul point, à proximité du centre d'hémodialyse. Puis en déduire que Mme X. souffre d'insuffisance rénale et évaluer l'évolution de sa maladie à la fréquence des séances.
Cet exemple nous montre que la géolocalisation est une source d'informations sur notre vie privée. Même si nous déconnectons notre Smartphone par intermittence, des recoupements peuvent être faits à partir de toutes les traces numériques que nous laissons. Et au quotidien, nous sommes entourés d'objets numériques…

Quelle attitude adopter ?

Laisser faire. C'est la première option possible face à cette situation, notamment si on estime n'avoir rien à cacher.

Principe de précaution. Sans verser dans la paranoïa, on peut être méfiant, car ne rien avoir à cacher ne signifie pas pour autant qu'on souhaite tout montrer. Et les choses peuvent changer :

- Et si un jour, nous avions besoin de discrétion concernant notre état de santé, par exemple ? Laisser stocker toutes ces informations pourrait être source de problèmes à long terme.
- Et si nous étions submergé(e)s de propositions commerciales « personnalisées », très friandes de géolocalisation, au-delà de l'acceptable ?
- En si en s'inspirant du pistage commercial, un futur gouvernement non-démocratique mettait en place la surveillance des personnes par la géolocalisation et le justifiait par le besoin de « sécurité » ?

Une attitude radicale… en refusant d'être géolocalisé(e), dans des cas précis ou de façon systématique. On peut alors décider de désactiver le GPS de notre Smartphone, mais il faut aussi

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

enlever l'accès wifi (il peut légalement être utilisé pour localiser), voire même l'accès au réseau téléphonique (il peut aussi être utilisé par les autorités). Donc rester en mode hors-ligne sans utiliser son Smartphone voire ne pas avoir de Smartphone du tout.

Géolocalisation à la carte. Autre option : sélectionner attentivement les applications et les services qu'on autorise à nous géolocaliser, et accepter de vivre partiellement géocalisé(e). Chacun peut ainsi créer sa cartographie des acteurs qu'il estime dignes de confiance.

Comment protéger notre vie privée ? La question se pose avec la géolocalisation, tout comme avec les réseaux sociaux. Il appartient à chaque citoyenne et citoyen de garder les yeux ouverts sur l'évolution du monde numérique, d'agir selon ses convictions et de prendre position. Nous avons notre mot à dire et les mouvements d'opinion peuvent être efficaces : qu'en pensez-vous ? Que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Sources :

- « Les quatre aveugles et l'éléphant web, ou les chroniques d'un web non documentaire. 1. Du web documentaire au web structuré », Fabien Gandon (Inria), 12/04/2011, ADBS.fr http://www.dailymotion.com/video/xj1ihw_les-quatre-aveugles-et-l-elephant-web-ou-les-chroniques-d-un-web-non-documentaire-1-du-web-documenta_tech
- La gestion de données à l'heure de la Toile, Serge Abiteboul, Fernando Velez (2012) Intervention au DataTuesday http://abiteboul.com/pub/DataTuesdayJan2012.pdf
- Dossier : « Data, le nouvel or noir ? » (données de géolocalisation), Inriality, http://www.inriality.fr/communication/data/donnees/data-le-nouvel-or
- La formation restreinte de la CNIL prononce une sanction pécuniaire de 150 000 € à l'encontre de la société GOOGLE Inc., http://www.cnil.fr/linstitution/missions/sanctionner/Google
- « Ma vie disséquée à travers mes données personnelles », Alexandre Léchenet et Martin Untersinger 12/04/2014, LeMonde.fr, http://lemonde.fr/pixels/article/2014/06/10/a-la-recherche-de-mes-donnees-personnelles_4424653_4408996.html

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR donne le droit de vote aux - de 18 ans

L'ISOLOIR – Citoyenneté & Numérique
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

LA GÉOLOCALISATION ON EN PARLE, MAIS QUE DIT LA LOI ?

MOTS-CLÉS : GÉOLOCALISATION, DONNÉES PERSONNELLES, DROIT, LOI, DEVOIR DE VIGILANCE

Afin de s'assurer que la géolocalisation apporte des services aux citoyens sans nuire à leur vie privée, des lois existent déjà. Les voici.

« Loi Informatique et Libertés »

En France, la loi « Informatique et Libertés » définit les principes à respecter lors de la collecte, du traitement et de la conservation des données personnelles. Le lieu où vous vous trouvez en temps réel, c'est bien une information personnelle, non ? Les sites ou applications qui utilisent la géolocalisation doivent donc respecter ce cadre juridique.

- Ils ne peuvent collecter que des données nécessaires aux services qu'ils proposent.
- Pour une durée limitée.
- En précisant quelles données sont collectées et susceptibles d'être transmises, à qui et quels sont vos droits relatifs à vos données.
- En assurant la sécurité des informations traitées.
- Avec votre accord préalable. Et vous gardez à tout moment le droit de revenir facilement et gratuitement sur votre consentement, de consulter, modifier ou supprimer les données de localisation qui vous concernent.

Devoir d'information

L'utilisateur doit donc être informé et donner son accord avant d'être localisé. En France, aucun service ne peut géolocaliser quelqu'un sans son autorisation.
Par exemple : pour acheminer vos appels, votre téléphone portable vous géolocalise ; vous avez donc donné votre accord à l'opérateur, en cochant sur votre contrat la case « j'accepte d'être géolocalisé(e) ». Une publicité sur votre smartphone pour des promos près de chez vous ? Ce marketing ciblé est légal, si vous avez accepté que l'entreprise vous géolocalise et si elle vous a informé que vos données pourraient être utilisées pour ce type d'action commerciale.

Devoir de vigilance

C'est moins connu, mais les utilisateurs ont un devoir de vigilance ! En bref, si vous cochez sans lire…. aux yeux de la loi, vous êtes dans votre tort.

Que peut-on faire ?

Pour être et rester un acteur de la géolocalisation, on peut garder à l'esprit quelques principes :

- Réfléchir avant d'accepter la géolocalisation et lire les informations données.
- Bien choisir les applications que l'on utilise.
- Étudier les options : certains téléphones permettent de sélectionner une à une les applications pour lesquelles on accepte ou non la géolocalisation

En cas de non-respect de la loi, il est toujours possible de saisir la Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL).

La géolocalisation, c'est aussi une question de droit. Les lois qui existent sont-elles utiles, pertinentes, suffisantes ? À vous d'en juger et de répondre avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- Téléphone mobile, géolocalisation et publicité ciblée, http://www.cnil.fr/fileadmin/documents/Jeunes/cnilpedago7.pdf
- Les applications de géolocalisation sur mobile en questions, 01/06/ 2010, http://www.cnil.fr/documentation/fiches-pratiques/fiche/article/les-applications-de-geolocalisation-sur-mobile-en-questions
- Géolocalisation & vie privée : la réglementation applicable aux données collectées, 21/08/2012, http://www.journaldunet.com/ebusiness/expert/52174/geolocalisation---vie-privee---la-reglementation-applicable-aux-donnees-collectees.shtml
- Smartphones au regard du droit des personnes à la vie privée, Murielle Cahen, Avocat-online, 09/07/2012, http://www.murielle-cahen.com/publications/smartphone.asp
- Loi n°78-17 du 6 janvier 1978 relative à l'informatique, aux fichiers et aux libertés, modifiée, dite Loi Informatique et Libertés
- CNIL > Documentation > Textes fondateurs > Loi Informatique et Libertés / Loi 78-17 du 6 janvier 1978 modifiée / http://www.cnil.fr/documentation/textes-fondateurs/loi78-17
- Géolocalisation : ce qui est désormais autorisé – presque tout (2014) http://libertes.blog.lemonde.fr/2014/05/09/geolocalisation-ce-qui-est-desormais-autorise-presque-tout

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

LES NOUVELLES TECHNOLOGIES : RÉVOLUTION CULTURELLE ET COGNITIVE – « NOUS AVONS CHANGÉ L'ESPACE » MICHEL SERRES

« [Avec les nouvelles technologies] nous avons changé l'espace » constate Michel Serres…

Le 11 décembre 2007, Michel Serres - philosophe, historien des sciences et homme de lettres français - a donné une conférence sur la révolution culturelle et cognitive engendrée par les nouvelles technologies. Il y explicite comment la révolution informatique change notre rapport au monde.
Pour lui, les nouvelles technologies n'ont pas raccourci les distances, elles nous ont transportés d'un espace euclidien, cartésien, à un nouvel espace non repéré, non repérable, un espace sans distances.

Vidéo (à consulter sur le site http://www.isoloir.net/citoyennete-numerique/#question/89/document/467)

« J'ai promis de parler du temps et j'ai promis aussi de parler de l'espace. Mais je ne peux pas parler de l'espace globalement parlant, je voudrais en parler en choisissant un terme, un petit détail et en essayant de l'analyser avec un peu de précision.
Tout le monde connait le mot « adresse », et je voudrais analyser ce mot-là devant vous.
Si vous me demandez mon adresse, je vais vous répondre une réponse classique, 133 place …, Paris XIe par exemple, et cette adresse-là se réfère à un espace bien connu, où on peut définir des repères, des latitudes, des longitudes, des partages de nations, des découpages de départements, de municipalités et des distances entre les maisons, (…) cet espace (…) vous l'avez aussitôt reconnu c'est un espace euclidien, c'est un espace cartésien, référé à des points de référence connus.
Cet espace est celui dans lequel nous avons vécu et je dirais volontiers, simplement par manière de provocation, que cet espace que nous avons abandonné, que cet espace-là, d'autrefois, celui qui était celui de mon adresse, c'était tout simplement l'espace des réseaux, (…), autrefois il y avait des réseaux, de voies aériennes, de voies maritimes, de voies routières. Ces réseaux dataient d'il y a longtemps, puisque Rome avait couvert l'Europe occidentale d'un réseau de voies dites romaines, et puis même avant, au Ve siècle avant Jésus-Christ, les Grecs avaient été assez intelligents pour inventer la notion de latitude, et le monde était référé à la notion de latitude et bientôt, de longitude, par conséquent l'espace des réseaux, c'était l'espace d'autrefois.
Mais dans quel espace vivons-nous ? J'en reviens au mot « adresse ». Si aujourd'hui vous me redemandez mon adresse, je vous répondrai qu'à cette adresse je ne reçois que de la publicité, dont je vide aussitôt le contenu (…) dans la boite à ordure, donc ce n'est plus du tout l'endroit où je reçois, où je traite, où je stocke ou émet de l'information… À quelle adresse suis-je pour ces quatre opérations-là, et bienc'est très simple 06 20 02 … c'est mon téléphone portatif pour parler français et puis à michel.serres@…fr pour ce qui concerne mon adèle comme disent nos amis québécois, mon adresse électronique. Or 06 20 … et michel.serres@… ne se réfèrent plus à l'espace en question que je viens de décrire, ils se réfèrent à un espace – oh arrêtez de dire que les nouvelles technologies raccourcissent les distances ! C'est stupide ! Non, non : les nouvelles technologies nous ont transportés d'un espace à un autre, de l'espace euclidien à un nouvel espace, de l'espace cartésien à

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

un nouvel espace non repéré, non repérable, un espace topologique (c'est-à-dire sans distance) où la distance est à redéfinir, et à remettre sur [les connections d']une topologie première.
Nous avons changé d'espace. »

Sources :
- "Les nouvelles technologies : révolution culturelle et cognitive", conférence de Michel Serres à l'occasion des 40 ans de l'INRIA, Lille, 11/12/2007, http://interstices.info/m-serres-lille

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

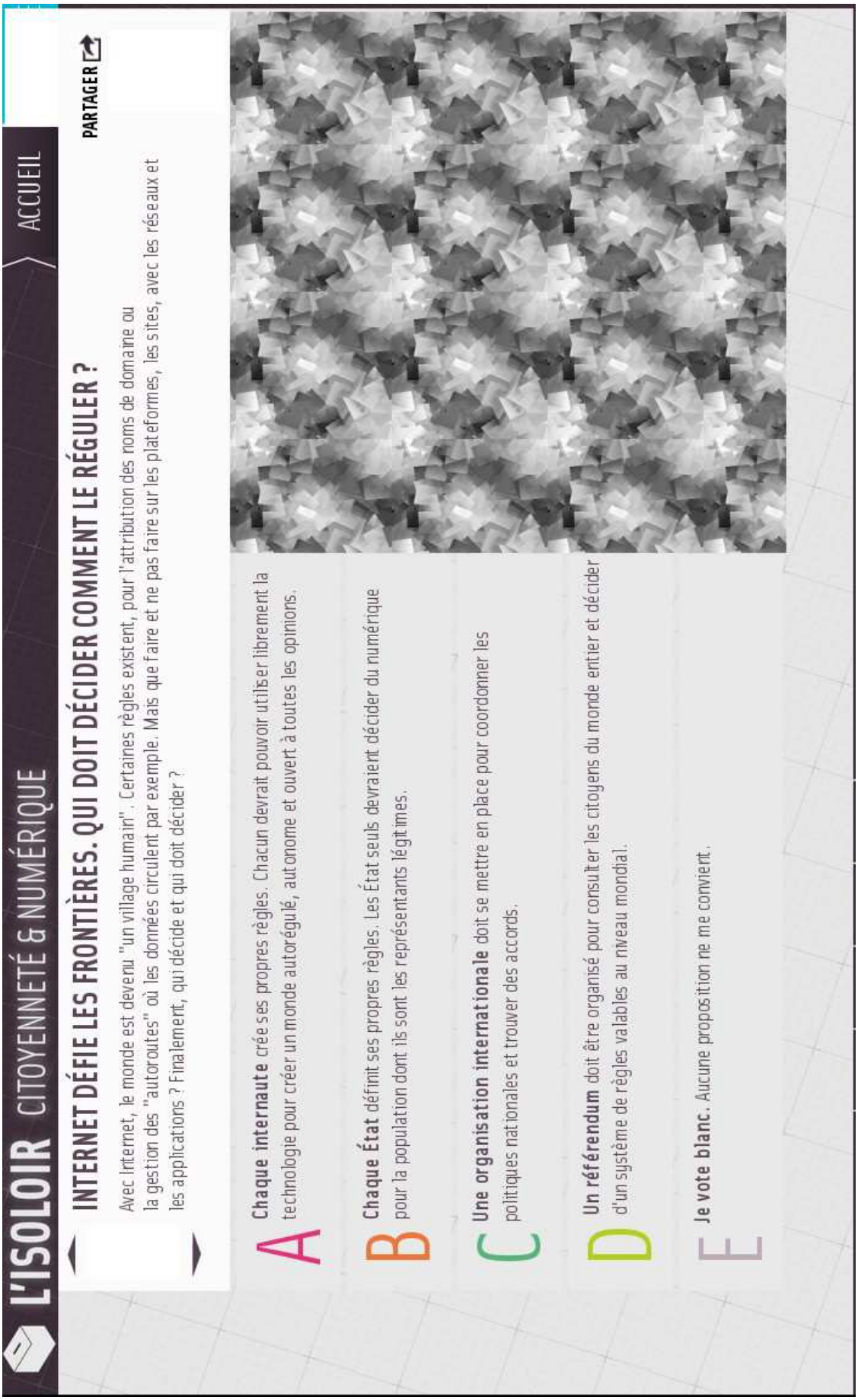
***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

Question sur la gouvernance d'Internet.



Travailler sur la gouvernance d'Internet : quelques éléments clés.

Approfondir la réflexion sur la gouvernance d'Internet est une question polyforme suivant l'un des deux niveaux où elle est posée :

1/ La gouvernance de la machine Internet : Internet, ce réseau des réseaux où chacun transporte les paquets des autres pour que tous arrivent à bon port, ne fonctionne que sur la base d'un accord unanime entre toutes les parties. Un accord sur les standards de codage des paquets de données, sur les normes pour leur transport, sur les protocoles d'échanges entre cible et source, sur les adresses Internet (noms de domaines des machines qui y sont connectées). La gouvernance est à ce niveau un ensemble d'accords entre les sociétés privées qui font fonctionner ce qui est la plus gigantesque machine humaine distribuée à travers le monde et les puissances publiques. C'est un accord obligé, avec une forte dominance états-unienne. Même les pires ennemis acceptent finalement de s'y plier.

Comprendre ce niveau permet de comprendre les enjeux qui y sont liés. Et de se projeter dans un avenir où le coût des ressources naturelles ou des bouleversements géopolitiques pourrait juste faire exploser ce consensus actuel.

2/ La gouvernance du peuple Internet : Avec plus de deux milliards d'utilisateurs (dont la moitié sur Facebook), Internet et sa principale application le Web, voici le plus grand rassemblement humain. Comment s'est-il autogéré ? Qui décide ? Qui décide quoi ? Devons-nous continuer ainsi ? Que reste-t-il du pouvoir légitime des états, issu des peuples (pouvoir déjà bien limité par les puissances économiques internationales) ? Nous sommes dans une situation à la fois paisible (les faits montrent que ce système interplanétaire s'est installé sans catastrophe majeure), mais profondément bouleversée (on fait aussi la guerre par Internet) et les puissants de ce monde agissent aujourd'hui pour faire évoluer ce système dans le sens de leurs intérêts.

Par exemple, le droit à accéder aux livres que nous avons achetés ou à la musique du domaine public se voit remis en cause sous leurs formes numériques sur certaines plateformes.

Réciproquement, le fait que le peuple soit rassemblé sur Internet dans un contexte purement intellectuel peut servir de levier à de nouvelles formes de fonctionnement démocratique.

Comprendre cette situation permet de se forger une opinion citoyenne éclairée sur ces sujets, sans peur infondée, mais sans se cacher les enjeux colossaux pour notre avenir et celui des nôtres qui sont en train de se jouer.

QUI DOIT FIXER LES RÈGLES SUR LE WEB : LA LOI OU LES ENTREPRISES ?

MOTS-CLÉS : LÉGISLATION, AUTORÉGULATION

Sur Internet aujourd'hui, ce sont les Conditions Générales d'Utilisation qui font loi. Pour améliorer cette situation, serait-il préférable d'imposer de nouvelles règles aux entreprises du Web ou de miser sur leur autorégulation ? Le débat fait rage, essayons de mieux comprendre ses enjeux.

L'autorégulation, c'est quoi ?

A priori, le principe est simple : les autorités incitent les entreprises à respecter certains règles essentielles ; en échange, et si la majorité joue le jeu, elles n'imposent pas de lois plus contraignantes.

Prenons un exemple : la CEO Coalition

La *CEO Coalition* est un exemple d'autorégulation dans un esprit participatif. Elle a été créée pour « *faire d'Internet un meilleur espace pour les enfants* » et lancée en décembre 2011 par la *Commission européenne*.

Règles d'or

- Peut participer qui le souhaite, sur la base du volontariat.
- Ceux qui participent s'engagent à définir des approches communes et à améliorer leurs pratiques. Ils travaillent ensemble sur cinq actions :
  - Mettre à disposition des utilisateurs des outils de signalement simples et fiables.
  - Proposer des règles de protection de la vie privée adaptées à l'âge des utilisateurs.
  - Utiliser largement la classification des contenus.
  - Favoriser une utilisation renforcée des contrôles parentaux.
  - Retirer tout contenu pédopornographique.

Apple, Dailymotion, Facebook et les autres

La *CEO Coalition* regroupe 31 entreprises, toutes présentes sur le secteur « numérique et enfance » en Europe, citons parmi elles : *Apple*, *Dailymotion*, *Deutsche Telekom*, *Facebook*, *France Telecom - Orange*, *Google*, *Microsoft*, *Nokia*, *RTL Group*, *Samsung*, *Skyrock*, *Vivendi et Vodafone*, etc.

Première évaluation

En Février 2013, les membres de la *CEO Coalition* ont rendu compte des travaux accomplis. L'évaluation de leurs progrès individuels et collectifs a été réalisée par eux-mêmes et par des experts indépendants issus du monde associatif, de la protection de l'enfance, de la protection de la liberté d'expression et de la recherche.

Pour ou contre l'autorégulation ?

Pour

Pourquoi faire des lois qui ne sont pas appliquées et dont les dispositifs coûtent cher ? L'autorégulation est un choix plus économique, plus efficace et plus participatif. C'est inciter les industriels à réfléchir et à travailler ensemble.

Contre

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Ce système permet à beaucoup de partenaires… de ne rien faire du tout. De plus, les entreprises privées n'ont pas pour vocation d'être éthiques et encore moins de perdre de l'argent ! Seules des lois peuvent les convaincre de prendre des mesures éventuellement contraires à leurs intérêts financiers.

Quelles responsabilités pour chacun dans la construction d'un meilleur Internet pour tous et comment participer à l'autorégulation ? Les citoyens s'organisent en associations ou en collectifs pour y réfléchir. Conséquence ? Une tendance, pour les entreprises du Web, à demander aux utilisateurs d'autoréguler leurs pratiques. Cela vous dit quelque chose ? Que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir.

Sources :

- La république des réseaux, périls et promesses de la révolution numérique, Jean Rognetta, Julie Jammot, Frédéric Tardy (2012), Fayard, http://www.republiquedesreseaux.com
- « Self-regulation for a Better Internet for Kids », http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/self-regulation-better-internet-kids
- « Better Internet for Kids: CEO Coalition 1 year on », 05/02/2013, http://ec.europa.eu/digital-agenda/en/news/better-internet-kids-ceo-coalition-1-year
- Le web a 25 ans ! Tim Berners-Lee en appelle à une charte de l'Internet (2014) Framalog, http://www.framablog.org/index.php/post/2014/03/12/web-25-ans-berners-lee

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

L'ISOLOIR – Citoyenneté & Numérique
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

INTERNET, COMMENT ÇA MARCHE ? L'ESSENTIEL POUR COMPRENDRE

Une masse toujours plus importante d'informations de toutes sortes circule sur Internet. Des informations auxquelles vous avez accès, que vous stockez, que vous créez, que vous diffusez, notamment via les réseaux sociaux.
Comme utilisateurs de fait ou à venir, vous êtes concernés. Positionnez-vous et faites vos recommandations avec L'Isoloir.

Vidéo (à consulter sur le site http://www.isoloir.net/citoyennete-numerique/#question/71/document/77)

« **Internet, c'est le réseau des réseaux**.

« *Internetting* » : désigne le fait d'interconnecter des réseaux. Chaque objet numérique se connecte à un réseau qui lui-même se connecte à une hiérarchie de réseaux de réseaux…
Le TRANSIT consiste à se déclarer auprès des autres pour être identifié comme un acteur du réseau Internet.
Mais ce sont des accords entre les opérateurs deux à deux - « le PEERING » - qui permettent de mettre en œuvre, cette interconnexion.

C'est le *routage* des paquets d'information, qui vont transiter au gré des possibilités de connexion, qui forme le mécanisme de base assurant que nous sommes libre d'accéder à l'information que nous voulons et d'exprimer ce que nous souhaitons.
En moyenne, ces paquets vont être relayés par une quinzaine de routeurs informatiques, et passer par une demi-douzaine d'opérateurs déclarés dans le monde.

Des protocoles de communications informatiques permettent de faire marcher cet océan d'échanges de paquets. Grâce à eux, nos informations seront transmises en quelques fractions de secondes. Ils sont basés sur le fait qu'il y a tellement de paquets, qu'il suffit de calculer "en moyenne" les échanges pour que ça marche : chaque transfert d'informations est garanti sans que celles-ci soient identifiées une à une.
Mais cela fonctionne aussi grâce aux accords mondiaux qui garantissent que chacun joue le jeu collectif de véhiculer les paquets des autres en échange du transit des siens.

Chaque paquet de données contient l'adresse de l'émissaire et l'adresse du destinataire. Ces adresses numériques sont appelées Adresses Internet Protocol ou IP.
Ordinateur, imprimante, serveur, tout matériel connecté au réseau Internet a une adresse IP qui leur permet de communiquer entre eux.

L'adresse IP est un numéro d'immatriculation fixe ou temporaire, composée d'une suite de chiffres séparés par des points. Par exemple 89.107.169.86 est l'adresse IP du serveur sur lequel est hébergé le site nommé isoloir.net

Mais comment savoir que isoloir.net correspond à 89.107.169.86 ?

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

C'est le rôle du serveur de noms (ou serveur DNS pour Domain Name System). Ce dernier traduit les noms du site en adresse IP. Une fois l'adresse obtenue, les protocoles de routage ou le protocole IP l'utilisent pour acheminer les paquets à destination.

Les données peuvent être cryptées (c'est-à-dire cachées avec un code secret) ou pas. Avez-vous noté qu'il y a des adresses de site Web de la forme http:// et d'autres de la forme https:// ? Et bien le ``s´´ signifie que l'information est cryptée entre la source et la cible : on ne peut alors pas lire ces données lors de leur transit.
Par contre, les adresses de source et de cible ne peuvent évidemment pas être cryptées (sinon on ne saurait plus acheminer les données !).»

Sources :
- « Internet, le conglomérat des réseaux », Laurent Viennot (2006), https://interstices.info/internet
- « Le routage, enjeu de cyberstratégie », Dominique Lacroix (2012), http://reseaux.blog.lemonde.fr/2012/11/04/routage-enjeu-cyberstrategie

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

PLEINS FEUX SUR LES NOMS DE DOMAINE, OU COMMENT ÊTRE VISIBLE SUR LE NET

MOTS-CLÉS : NOM DE DOMAINE, VISIBILITÉ, ÉTATS-UNIS, MONOPOLE

Sur Internet, pour exister, être visible, il faut un nom de domaine. De quoi est-il composé, par qui est-il attribué, quels enjeux y-a-t-il à la clé ?

Nom de domaine, adresse IP : c'est quoi au juste ?

Le nom de domaine, c'est le nom « courant » d'un site Internet : www.isoloir.net par exemple. Il est utilisé pour l'ensemble des services liés à Internet : hébergement de site internet, messagerie, etc.
L'adresse IP (Internet Protocol), c'est une suite de chiffres, un identifiant unique pour chaque machine reliée à Internet (ordinateurs, imprimantes, etc.).
À chaque adresse IP correspond un nom de domaine, plus facile à mémoriser. La correspondance entre le nom de domaine et l'adresse IP est assurée par le DNS (Système de Noms de domaines).

C'est fait comment et ça sert à quoi ?

Le nom de domaine se compose d'un nom de personne, de marque, d'association de société (etc.), suivi d'une extension - un « domaine de premier niveau » - qui précise l'origine géographique (*.fr*, *.es*, *.it*, *.us*...) ou l'activité (*.com* pour commercial, *.asso* pour association, *.org* pour organisation à titre non lucratif, ...). Bien créer son nom de domaine, c'est favoriser une bonne visibilité. Chaque extension correspond à une catégorie de site, mais en pratique, il est fréquent et possible, pour augmenter sa visibilité, de « prendre » plusieurs domaines (exemple : *http://interstices.info* et http://interstices.fr). Plus on a d'adresses, plus on est visible !

C'est géré par qui ?

L'ICANN contrôle la définition et l'attribution des noms de domaines de premier niveau. Des adresses IP également. C'est une organisation internationale créée à l'initiative des États-Unis. En pratique, elle délègue la vente des noms de domaines à des organisations : VeriSign pour les *.com* et *.net*, l'AFNIC pour *.fr*. Les adresses s'achètent donc auprès de prestataires intermédiaires.

Une valeur commerciale ?

Un nom de domaine est unique, c'est le premier qui le demande qui l'obtient. Il peut être actif ou inactif. Certaines personnes ou compagnies peuvent acheter des noms pour les revendre. Dans les faits, c'est une activité commerciale réduite (les noms de marques déposées sont protégés et le prix d'un nom de domaine est en général inférieur à 10 euros à par an), mais certains noms peuvent avoir une vraie valeur en termes de communication.

Trop de pouvoir ?

Un nom de domaine est une ressource rare : celui qui l'attribue a un grand pouvoir économique. L'ICANN possède le monopole sur cette ressource qui concerne le monde entier. Elle choisit à qui elle concède la gestion des noms de domaines (les domaines en *.fr*, par exemple, sont gérés en France par l'AFNIC, mais avec l'aval du département du Commerce américain) et toute demande de modification d'un registre doit passer par elle, donc par le département du Commerce américain.
Les activités numériques de tous les pays doivent-elles dépendre d'un seul ?
Fin 2013, suite à la découverte de la surveillance de données personnelles par le gouvernement des États-Unis, les autorités elles-mêmes ont demandé à devenir des autorités indépendantes.

Et si les noms de domaines étaient gérés par une organisation internationale où aucun pays ne serait privilégié ? Qu'en pensez-vous, que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- Internet Corporation for Assigned Names and Numbers, Wikipedia, https://fr.wikipedia.org/wiki/Internet_Corporation_for_Assigned_Names_and_Numbers
- Actualité de l'ICANN (2014), http://lemonde.fr/icann
- « Revendre des noms de domaine ou comment faire de l'argent de poche sans le vouloir », 1/03/2007, http://www.presse-citron.net/revendre-des-noms-de-domaine-ou-comment-faire-de-l-argent-de-poche-sans-le-vouloir
- « Adresse IP », Octobre 2013, http://www.commentcamarche.net/contents/523-adresse-ip
- « Nom de domaine », http://fr.wikipedia.org/wiki/Nom_de_domaine
- " Internet Corporation for Assigned Names and Numbers", http://fr.wikipedia.org/wiki/ICANN
- « Les noms de domaine, enjeu de la géopolitique américaine », Céline Delacourt, 06/05/2003, http://www.zdnet.fr/actualites/les-noms-de-domaine-enjeu-de-la-geopolitique-americaine-2134301.htm
- « Sociétés de l'information: enjeux économiques et juridiques », sous la direction de Philippe Barbet et Isabelle Liotard, Éditions L'Harmattan, 2006
- « Noms de domaine - Définition des noms de domaine », http://www.lesmoteursderecherche.com/ressources_creation_nomdedomaineexplic2.htm
- «Les instances de gouvernance d'Internet veulent s'émanciper des États-Unis », Guénaël Pépin, 18/10/2013, Le Monde.fr, http://www.lemonde.fr/technologies/article/2013/10/18/les-instances-de-gouvernance-d-internet-veulent-s-emanciper-des-etats-unis_3497011_651865.html

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

LES INTERNAUTES SONT-ILS LIBRES ET ÉGAUX EN DROIT ?

MOTS-CLÉS : COMMUNAUTÉ NUMÉRIQUE, RÉSEAU, RÉVOLUTION, ÉGALITÉ DE DROITS

Déclaration des droits de l'homme et du citoyen du « siècle des lumières », Déclaration universelle des droits de l'homme des Nations unies : en écho à ces textes essentiels, des Déclarations des droits de l'internaute voient le jour, elles tentent de jeter les bases d'une gouvernance éclairée du Web.

Une communauté numérique internationale

partipirate.org, par exemple, entend réagir à ce qui porte atteinte aux droits fondamentaux des internautes. Quels droits inaliénables ce mouvement revendique-t-il pour la cybercommunauté mondiale ? En voici un aperçu :

« À l'aube de cette ère de paix et de révolution numérique, nous, Internautes, déclarons ici » :
[...]

- L'accès à Internet est un droit inaliénable. Les Internautes sont égaux en droits et en devoirs.
- Internet est un réseau (ouvert), neutre et décentralisé. [..] aucune information n'a priorité sur une autre. Seul le pouvoir judiciaire peut autoriser la surveillance, l'interception ou l'interdiction d'un flux ou d'une donnée.
- Nul ne peut être arbitrairement privé de l'accès à Internet. Le droit à la communication est un droit inaliénable au titre de la liberté d'expression et du droit à l'information [...]. Tout individu dispose d'une protection égale de ses droits sur Internet afin que la liberté de consultation et de diffusion de contenus des uns ne porte atteinte à l'intégrité physique ou morale des autres.
- Internet est un espace universel ouvert à tous, et nulle entité ne peut se l'approprier dans sa globalité. Le déploiement de ses infrastructures doit favoriser la communication et l'échange pour tous. Nulle entité, privée ou publique, ne peut s'approprier arbitrairement les données ou les contenus qui y transitent pour servir ses intérêts.
- Chaque individu a droit au respect de sa vie privée et à l'anonymat.
- Nul ne peut imposer l'usage ni la possession d'une technologie numérique particulière, tant pour le matériel que pour les logiciels.
- Internet est un bien commun. Ses bienfaits éducatifs et culturels doivent profiter à tous.
- La garantie des droits de l'internaute est assurée par l'autorité publique.

[...]

Quel sens politique et quel impact juridique ?

Ces revendications montrent bien que l'espace numérique cherche à s'appuyer sur des principes éthiques et politiques, au-delà des règles marchandes qui limiteraient le rôle du « citoyen » Internet à celui de « consommateur » de biens numériques. Ces déclarations ont encore peu d'impact juridique, mais la notion de droits des Internautes fait son chemin, y compris au niveau des institutions - comme la CNIL en France - qui veillent aux libertés dans le monde numérique.

La Déclaration des droits de l'homme et du citoyen de 1793, c'était la naissance de la première république. Que devrait fonder une Déclaration des droits de l'internaute, à quelle « république numérique » pourrait-elle conduire et serait-elle universelle ? Qu'en pensez-vous ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « Déclaration des Droits de L'Internaute » (archives), 01/01/2010, https://partipirate.org/blog/com.php?id=56
- « Déclaration des droits fondamentaux numériques », Hervé Morin, Président du Nouveau Centre, http://www.nouveaucentre.fr/page/declaration-des-droits-fondamentaux-numeriques
- «Les droits des internautes européens sont insuffisants», Isabelle Falque-Pierrotin, présidente de la CNIL, (interview), http://www.lefigaro.fr/medias/2012/12/14/20004-20121214ARTFIG00610-les-particuliers-seront-informes-en-cas-de-faille-de-securitesur-internet.php
- « Commission nationale de l'informatique et des libertés (CNIL) », http://fr.wikipedia.org/wiki/Cnil

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

YOU'VE GOT THE POWER! LES INTERNAUTES ONT-ILS LE POUVOIR DE DIRE NON ?

MOTS-CLÉS : RÉSEAUX SOCIAUX, PROTESTATION, PHÉNOMÈNES COLLECTIFS

Sur le Web, la prospérité des services - et en particulier des réseaux sociaux - repose sur la masse des utilisateurs et des données échangées. Ceux-ci possèdent donc un vrai pouvoir collectif : celui de choisir ce qu'ils consomment ou non… ce qui leur permet parfois de dicter leur loi !

Réseaux d'influence et protestations en série

Facebook seul contre tous
Février 2009, Facebook modifie ses conditions d'utilisation : les utilisateurs craignent qu'il puisse garder la propriété de leurs données même une fois leur profil fermé. En quelques heures, et malgré le démenti de Mark Zuckerberg (PDG du réseau social), c'est un véritable « soulèvement » à travers le monde, un groupe parvient à réunir plus de 72 000 personnes (ils sont 100 000 aujourd'hui), certains ferment leur compte, une action en justice est sur le point d'être engagée… Quelques jours plus tard, Facebook revient à la version antérieure de ses conditions d'utilisation. Et met en place un système de consultation des Facebookers sur les améliorations à apporter à ce contrat.

Nouvelle vague
Janvier 2011, Facebook annonce qu'il va permettre à ses développeurs d'accéder aux numéros de téléphone et aux adresses des usagers publiées sur leur profil lors de la procédure d'autorisation de nouvelles applications. Rares sont les utilisateurs qui lisent les informations accompagnant ces procédures… Nouvelle vague de protestation : Facebook entend la critique, n'abandonne pas son projet, mais fait un effort pour mieux informer l'utilisateur : « *[…] nous avons reçu des commentaires nous disant que nous pourrions informer les gens plus clairement au moment où ils autorisent l'accès à leurs données. Nous sommes d'accord avec cela et apportons quelques modifications pour faire en sorte que vous partagiez ces informations seulement quand vous avez l'intention de le faire* ».

Grève des usagers
Décembre 2012, Instagram (une application de partage de photos, rachetée par Facebook en avril 2012) décide de changer ses conditions d'utilisation et se donne le droit de vendre les photos publiées par ses utilisateurs à des annonceurs. Les internautes crient au scandale sur Twitter ; certains « font grève » en n'utilisant plus leur compte ou le ferment carrément. La presse relaye le mouvement. Au final, Instagram renonce et son co-fondateur l'annonce dans une lettre publique.

Le choix des usagers de passer d'un service à un service concurrent pèse donc sur les décisions des réseaux. Mais les raisons du succès de ces phénomènes collectifs spontanés nous échappent. Certains mouvements d'internautes ne « prennent pas » (réclamations concernant la propriété des données perdues lors de la fermeture d'un compte Facebook, l'opacité de la gestion des données par Google+, …). Mieux comprendre ces phénomènes de buzz est une affaire à suivre… et en attendant, à votre tour : soulevez l'opinion avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « La rébellion des usagers fait reculer Facebook », Francis Pisani, 20/02/2009, http://www.agoravox.fr/actualites/technologies/article/la-rebellion-des-usagers-fait-51954
- « Partage des données privées : Facebook recule », Emmanuel Perrin, 18/01/2011, http://www.maxisciences.com/facebook/partage-des-donnees-privees-facebook-recule_art11896.html
- « Facebook recule sous la pression des internautes », sandrab, 19/01/2011, http://actualites.sympatico.ca/decouverte/editorial-decouverte/facebook-recule-sous-la-pression-des-internautes
- « Protesters demand answers from Facebook regarding new policy », Elise Ackerman,
- 02/17/2009 http://www.siliconvalley.com/news/ci_11726781
- « Thank you, and we're listening », Kevin Systrom co-founder, Instagram, http://blog.instagram.com/post/38252135408/thank-you-and-were-listening
- « Instagram, la saga continue », Vincent Deniset, 07/01/2013, http://www.contenus-en-ligne.com/instagram-la-saga-continue
- « Instagram recule face au tollé provoqué par les nouvelles conditions d'utilisation », 19/12/2012, http://www.latribune.fr/technos-medias/internet/20121219trib000738248/instagram-recule-face-au-tolle-provoque-par-les-nouvelles-conditions-d-utilisation.html
- « Dans le viseur, Instagram recule », Camille GÉVAUDAN, 19/12/2012 http://www.liberation.fr/medias/2012/12/19/dans-le-viseur-instagram-recule_868972
- DODESCADEN (étude de popularité sur les réseaux sociaux) Eitan Altman (2013) http://www-sop.inria.fr/members/Eitan.Altman/dodescaden.html

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

LA NEUTRALITÉ DU NET

C'est bien connu, ceux qui sont riches, qui habitent dans des pays puissants et qui ont du pouvoir sont souvent un peu plus égaux que les autres et ont plus de libertés et de moyens pour faire entendre leur voix... Les mêmes problèmes se posent sur Internet, avec des solutions spécifiques à son environnement économique et technique.

Vidéo (à consulter sur le site http://www.isoloir.net/citoyennete-numerique/#question/152/document/329)

Le point clé qui garantit la liberté d'expression sur Internet

« La Neutralité de l'Internet est tout simplement le principe de non-discrimination des utilisateurs : un utilisateur, quel qu'il soit - grand média ou petit blog, célébrité ou anonyme -, doit pouvoir accéder et diffuser de la même manière les informations. C'est cette extrême égalité qui a permis que se développent les services ultra-innovants sur Internet.

Cela signifie concrètement plusieurs choses :

- D'abord, acheminer les données sans en examiner le contenu, sans en altérer le contenu, et sans tenir compte de la source, de la cible et de la façon dont on communique (on parle du *protocole de communication*). C'est la neutralité au niveau des "tuyaux" de l'information.
- Mais il faut aussi garantir la visibilité de l'information (c'est-à-dire garantir qu'elle ne sera pas "noyée" dans une masse d'informations davantage mises en valeur.

Bloquer ou ralentir les vidéos d'un concurrent pour un fournisseur d'accès Internet ou bloquer certains contenus à cause de l'opinion exprimée sur un réseau social sont deux exemples de rupture de neutralité.

C'est pourquoi, au sujet de la neutralité d'Internet, le CNNum (Conseil National du Numérique) recommande que : « *la neutralité des réseaux de communication, des infrastructures et des services d'accès et de communication ouverts au public par voie électronique garantisse l'accès à l'information et aux moyens d'expression à des conditions non-discriminatoires, équitables et transparentes* ».

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- Rapport sur la neutralité du Net, Christine Balagué (2013), Conseil national du numérique (CNNum), http://www.cnnumerique.fr//neutralite
- « Neutralité du réseau », WikipédiA, https://fr.wikipedia.org/wiki/Neutralité_du_réseau
- « La neutralité du net ne suffit pas », Serge Abiteboul (2013), http://abiteboul.blogspot.fr et http://www.inria.fr/actualite/actualites-inria/la-neutralite-ne-suffit-pas
- La Quadrature du Net : « Organisation de défense des droits et libertés des citoyens sur Internet », http://www.laquadrature.net/fr
- Neutralité du Net : STOP, arrêtez tout, vous devez voir ça ! (et le faire voir) Guillaume Champeau 03/06/2014 Numerama http://www.numerama.com/magazine/29576-neutralite-du-net-stop-arretez-tout-vous-devez-voir-ca-et-le-faire-voir.html

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

LA CENSURE D'ÉTAT SUR INTERNET : EST-CE POLITIQUEMENT CORRECT ?

MOTS-CLÉS : CENSURE

Internet est un acteur de la vie politique, culturelle, religieuse. Les États intègrent sa régulation dans leur politique nationale : qu'est ce qui ne passe pas le filtre de leur censure sur le Web ? La censure d'État en quelques exemples, originaux (ou moins).

Les États censurent quoi ?

- Les contenus illégaux dans un pays donné ou dans le pays où la plateforme est hébergée : pédopornographie, incitation à la haine ou au racisme.
- Les contenus frappés d'interdiction politique ou morale : ceux qui heurtent la morale établie, ou font écho à une opposition politique interdite.

À noter : c'est en général la loi du pays où l'internaute publie les contenus qui s'applique, même si la loi est différente dans le pays où la plateforme est hébergée.

La censure mode d'emploi

Faire opposition aux opposants

- Bloquer l'accès à certains sites Web d'information « *inappropriés* » : les sites des opposants politiques, par exemple.

Liste noire

- Bloquer l'accès à certains sites dont le nom serait indésirable. On établit une liste de termes, s'ils se trouvent dans le nom du site, on demande aux fournisseurs d'accès de le bloquer.
- Empêcher les recherches sur le Web avec des mots « *impertinents* » : termes politiques, à connotation sexuelle, « gros mots » qui heurtent la morale d'État.
- Bloquer les messages utilisant des mots «incorrects » ou « incontrôlés » : même principe mais appliqué aux messages échangés sur un réseau social, par mail ou SMS.

La censure des États existe, mais elle n'a pas tout à fait le même visage d'un pays à l'autre. Le Pakistan a banni 1 500 mots ou expressions des échanges SMS et au Vietnam, le *décret 72* interdit d'utiliser les réseaux sociaux pour discuter de l'actualité politique. Que faut-il faire ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :
- « OUI ! - Le Pakistan bannit 1 500 mots des échanges SMS », 18/11/2011, http://bigbrowser.blog.lemonde.fr/2011/11/18/oui-le-pakistan-bannit-1-500-mots-des-echanges-sms
- "TİB's "forbidden words list" inconsistent with law, say Turkish web providers", Erisa Dautaj Şenerdem, 29/4/2011, Hürriyet Daily News, http://www.hurriyetdailynews.com/default.aspx?pageid=438&n=tibs-forbidden-words-list-inconsistent-with-law-2011-04-29
- « La Turquie interdit l'usage de 138 mots sur Internet, dont "Interdit" », Vincent Hermann, 03/05/2011, http://www.pcinpact.com/news/63387-turquie-interdiction-liste-138-mots-rsf-yaman-akdeniz.htm
- « Censure d'Internet en République populaire de Chine », http://fr.wikipedia.org/wiki/Censure_d%27Internet_en_République_populaire_de_Chine
- « La carte du monde de la censure d'Internet », Emmanuel Tellier, 03/03/2011, http://www.telerama.fr/techno/la-carte-du-monde-de-la-censure-d-internet,66333.php
- « Le Vietnam censure à son tour les réseaux sociaux », Setra Rkt, 2/09/ 2013, http://www.presse-citron.net/le-vietnam-censure-a-son-tour-les-reseaux-sociaux
- « Censure inédite de l'Internet et de la téléphonie mobile en Égypte », Patricia Blettery, 28/01/ 2011, http://www.rfi.fr/afrique/20110128-censure-inedite-internet-telephonie-mobile
- Carte du monde de la censure sur Internet, Jeffrey Ogden (W163), 02/2013, sur la base des cartes de Reporters sans Frontières et the Open Net Initiative, http://commons.wikimedia.org/wiki/File:Internet_Censorship_World_Map.svg

---

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

LA GUERRE ÉLECTRONIQUE A DÉJÀ LIEU

MOTS-CLÉS : ESPIONNAGE NUMÉRIQUE, GUERRE, CONTRE-POUVOIR, RESPONSABILITÉ

Espionnage de données ou révélation d'informations classées secrètes : Internet est une arme pour les États, mais aussi un outil de contre-pouvoir. Comprendre son implication dans la sphère géopolitique est important pour bien choisir sa gouvernance. En clair : pour bien gouverner Internet, n'oublions pas qu'il gouverne bien des aspects économiques et politiques de la vie internationale.

Et si un joueur voit toutes les cartes ?

Conçu au sein de l'université, Internet véhicule une image de partage au-delà des frontières et en dehors des *pouvoirs*, que vient aujourd'hui altérer l'usage qu'en font les États. Les États-Unis, mais aussi la Chine et d'autres grandes puissances y exercent un pouvoir sans limite : l'espionnage des données numériques, celles des personnes, des États, des transactions commerciales (à la commission européenne par exemple).
Ces pratiques ne sont pas de la science-fiction, Edward Snowden a révélé celles de la NSA, l'*agence nationale* américaine de *sécurité* dont il fut un collaborateur.
On peut donc parler d'espionnage numérique qui déséquilibre complètement les rapports de force, comme dans un jeu de poker où l'un des joueurs verrait toutes les cartes.

Combattants sans visage

Des guerres se livrent à l'insu du plus grand nombre dans le cyberespace. Hier, on coordonnait l'aviation et les forces terrestres ou marines, aujourd'hui, le réseau est au cœur des combats : davantage de bande passante et informations en temps réel font la force des armées. Drones télécommandés et virus informatiques ont prouvé leur efficacité contre Al-Qaïda et contre le nucléaire iranien.
Dans une dizaine d'années, la guerre sera menée par des robots partiellement en autonomes et en réseau : avions de chasse sans pilote, torpilles-robots… les actions « confidentielles » de ces combattants sans visage permettent aux États d'agir en dehors de leurs propres lois. Mais n'oublions pas : quel que soit le degré d'automatisation, les humains aux commandes sont responsables des actes commis. Et dans les démocraties, les gouvernants qui prennent les décisions ont été élus par le peuple.

Contre-pouvoir

Internet peut aussi être un outil de contre-pouvoir. Diffuser sans délai et massivement des informations est un puissant moyen de changer les rapports de force. Citons le site Wikileaks qui a rendu publiques des masses d'informations classées secrètes par les États !

On ne maîtrise pas bien « *l'effet viral* » du Web. Informations réelles et fausses rumeurs peuvent se diffuser de manière incontrôlable, faire tomber un homme politique, ou changer le cours d'un mouvement populaire (comme lors de la *révolution de Jasmin* en Tunisie en 2011). La gouvernance d'Internet, serait-ce gouverner l'ingouvernable ? Qu'en pensez-vous ? À vous de faire vos recommandations avec L'Isoloir !

Édition Inria / Tralalere 2013 - L'Isoloir est une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

Sources :

- « Les USA suspectent l'Iran d'avoir piraté ses sociétés d'énergie », Numerama, 25/05/2013, http://www.numerama.com/magazine/26050-les-usa-suspectent-l-iran-d-avoir-pirate-ses-societes-d-energie.html
- « Les réseaux télécoms peuvent désormais être contrôlés par l'État », Numerama, 20/11/2012, http://www.numerama.com/magazine/24303-les-reseaux-telecoms-peuvent-desormais-etre-controles-par-l-etat.html
- « La république des réseaux », Jean Rogneta, http://www.republiquedesreseaux.com/
- « Obama pris dans les dilemmes de la "guerre des drones" », Le Monde, 08/08/2013, http://abonnes.lemonde.fr/a-la-une/article/2013/08/08/obama-pris-dans-les-dilemmes-de-la-guerre-des-drones_3458911_3208.html
- La Crimée, théâtre d'une cyberguerre entre pro et anti Russes, Lélia de Matharel, 18/03/2014, http://www.usine-digitale.fr/article/la-crimee-theatre-d-une-cyberguerre-entre-pro-et-anti-russes.N249155

À propos de L'ISOLOIR

Dans une démarche d'éducation critique et de pédagogie active, L'Isoloir - nouveau dispositif participatif de Tralalere - invite les jeunes à faire entendre leur voix sur de grands enjeux de société. Il a pour double objectif :

- *d'inciter les jeunes de 14 à 18 ans à faire l'expérience de l'action citoyenne,*
- *de porter sur la place publique leurs opinions.*

www.isoloir.net

L'ISOLOIR
donne le droit de vote aux - de 18 ans

***L'ISOLOIR** – Citoyenneté & Numérique*
Édition Inria / Tralalere 2013
Une coproduction Tralalere, Universcience, Inria, Les Atomes Crochus, Traces

Réalisée avec le soutien du Ministère de l'éducation nationale.

www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique

L'ISOLOIR
CITOYENNETÉ & NUMÉRIQUE

Annexe : Quelles autres questions aborder ?

Les cinq questions du jeu ont été choisies pour leur intérêt en soi (vraie question sociétale qui concerne aussi les jeunes, sujets récurrents de l'actualité, leviers pour apprendre des éléments de culture scientifique liés au numérique), le fait qu'elles soient accessibles pour le public visé, et la documentation disponible.

Mais on peut aller plus loin et aborder d'autres questions afin de diversifier la réflexion.

Quelques autres questionnements possibles

- Que va-t-on faire de mes données après ma mort ? C'est évidemment une façon de se questionner sur nos données personnelles, et sur le fait que les plateformes du Web (réseaux sociaux, ...) prennent possession de nos données dont nous leur cédons les droits lorsque nous les déposons chez elles. C'est aussi une façon de se rendre compte que ces espaces sont des « espaces de droit privé » c'est-à-dire que ce n'est pas le droit public français, européen ou du pays d'hébergement qui s'applique. Nous sommes dans un espace numérique privé qui appartient à la société qui met à disposition la plateforme. Cependant, les consommateurs de ces espaces ne sont pas sans influence et dans les faits, des arrangements sont mis en place.
Si on se réfère au droit français, il y a un exécuteur testamentaire, une personne de confiance du défunt, qui doit prendre connaissance des données et prendre la décision de les diffuser (ou non, si ce sont des données qui peuvent nuire aux vivants), en respectant les volontés du défunt. Cette notion fondamentale n'est pas reconnue par les plateformes puisque les données ne sont juridiquement pas en France, donc sont régies par les droits d'un autre pays.
Les propositions de réponses :
-1- Les confier à mes héritiers : appliquons au niveau du numérique les lois de notre pays tout simplement, toutes mes données doivent être confiées à la personne* qui s'occupe de ça.
-2- Les confier à la société où sont mes données (Facebook, Instagram, Google) puisqu'en déposant mes données chez eux, je leur ai implicitement cédé les droits.
-3- Nos données tombent dans le domaine public, elles appartiennent à tout le monde. C'est la meilleure façon de ne pas complètement partir.
-4- Il faudrait demander, au moment de l'inscription sur un site, ce que l'on souhaite faire des codes d'authentification après notre mort : les envoyer à telle adresse ou telle personne, les oublier pour tout le monde, ou les détruire.
Une référence :
- Quelle vie en ligne après votre mort ? Alexandre Léchenet, 19/05/2014, LeMonde.fr, http://lemonde.fr/pixels/article/2014/05/19/quelle-vie-en-ligne-apres-votre-mort_4420808_4408996.html

- **Comment améliorer ou moderniser la démocratie ?** En lien avec la question de la gouvernance d'Internet, on peut se demander en quoi le numérique peut révolutionner la démocratie et aider à passer d'une démocratie essentiellement représentative (on vote pour ceux qui vont choisir pour nous) à une démocratie participative (on intervient directement dans ces choix). Si un référendum usuel ne permet uniquement qu'un choix binaire « oui-non », un sondage en ligne permet d'écouter l'opinion publique à un degré plus sophistiqué. Mais quelle serait alors la légitimité d'une étude statistique ? Serions-nous plus investis dans la vie de notre cité si nous avions les moyens de faire valoir plus souvent et plus finement notre opinion ? Quand est-ce de l'intérêt général de laisser le pouvoir à la foule ?
Une telle problématique est aussi un moyen de réfléchir à notre démocratie actuelle, à la façon dont elle fonctionne et au pouvoir qu'elle détient (ou pas) par rapport aux grands intérêts privés internationaux.
Il ne faut pas non plus oublier que dans le cas d'une société où chacune et chacun n'accède pas au numérique ou ne sait pas comment y accéder par manque d'éducation, provoquer un tel bouleversement génère évidemment la même fracture que lorsque des personnes qui ne savaient pas lire dans un monde sans télévision ni radio devaient choisir entre plusieurs programmes politiques écrits sur papier.

Des propositions de réponses : -1- Compléter le processus de notre démocratie représentative en élisant des représentants au sein des différents espaces numériques.
-2- Donner plus de poids à la démocratie participative. Avec les pétitions en ligne, les forums numériques de réflexion publique, l'opinion publique peut s'exprimer mieux et beaucoup plus avec le numérique.
-3- Laisser la démocratie actuelle faire son travail. Le Web participe et modifie déjà le fonctionnement démocratique en proposant un nouvel espace d'échange et d'information, et de nouveaux rapports de force entre internautes, laissons vivre cela.
-4- Se mobiliser contre la mondialisation que fabrique Internet et qui détruit nos démocraties.

- **Le numérique peut-il aider à sauver notre planète ?** Ce questionnement contient en fait une contradiction :
- D'une part l'empreinte écologique (consommation énergétique, utilisation de ressources naturelles, génération de déchets) du numérique est devenue prépondérante (supérieure à celle du trafic aérien depuis quelques années).
- D'autre part, le développement de technologies numériques offrent des solutions fantastiques en terme de développement durable (développement de systèmes d'énergie renouvelables impossibles à mettre en œuvre sans des modèles informatiques et mathématiques, réduction énorme des coûts de transport avec des réunions en visioconférence et les outils numériques de télé-travail collaboratif, optimisation de grands systèmes comme ceux de la distribution de l'énergie ou du commerce électronique, optimisation des appareils domestiques en les robotisant, ...).
Plus fondamentalement, l'activité économique en se tournant vers la création et le développement de biens immatériels, devrait réduire ceux de biens réels donc plus impactant pour la planète.
Ceci n'est évidemment possible que si le système économique intègre ses contraintes environnementales dans ses coûts. Aujourd'hui, l'obsolescence programmée (c'est-à-dire la conception intentionnelle d'appareils avec des pièces à durée de fonctionnement limitée pour obliger à racheter l'ensemble) et le saucissonnage des évolutions technologiques pour nous obliger à racheter un appareil plus innovant au bout de quelques mois, permet de maximiser le profit et le plaisir d'avoir du neuf et du « dernier cri ». Pour le pire en termes de développement durable.
On voit donc que ce débat a plusieurs facettes :
- commençons par le marché des biens informatiques : avec des appareils de longue durée, dont la consommation est minimisée (on parle de Green-IT pour technologie de l'information verte) ;
- posons la question en terme de régulation du marché économique (par les états et par les comportements collectifs des consommateurs) ;
- encourageons les initiatives innovantes (on parle par exemple de smart-citées pour ce qui est lié à la politique urbaine) ou participatives (Fablabs où on peut venir fabriquer, réparer ou recycler un appareil, ...)
C'est un sujet qui se traitera clairement plus sous forme d'exposés suivis de débats que dans un gameplay plus fermé.

- **Mon smartphone modifie-t-il mon cerveau et son éducation ?** Ce questionnement vise à regrouper toutes les questions liées aux liens entre le numérique et notre cognition (notre activité intellectuelle au sens large). La réflexion s'intercale entre deux certitudes :
- Une révolution cognitive : après l'invention de l'écriture qui a profondément modifié notre rapport à notre mémoire et à l'information, en nous permettant de garder et de transmettre notre héritage et nos créations intellectuelles hors de notre cerveau (diffusion qui explose avec l'invention de l'imprimerie), le numérique en mécanisant la partie « formalisable » de nos opérations intellectuelles (avec des algorithmes) et en rendant potentiellement disponible la globalité de l'héritage intellectuel humain à chaque instant a évidemment bouleversé notre rapport à la connaissance, aux calculs et au traitement de toutes les informations (textes, images, sons, objets, processus, ..). Même si le numérique nous devenait inaccessible (pour des raisons de coût énergétique, par exemple), la façon de penser notre rapport à l'information est définitivement modifié.
- Une certitude neurophysiologique : notre système nerveux a atteint un degré de complexité maximale dans la nature, qui s'accompagne d'une totale stabilité structurelle (architecture, fonctionnements

microscopique et macroscopique). Nous avons quasiment le même cerveau que celui du primate (nous avons donc détourné les aires fonctionnelles ancestrales pour les fonctions cognitives récentes comme celles liées au langage ou au calcul) et quelques millions d'années et de mutation génétiques n'ont modifié qu'à la marge cet édifice. Car à ce degré de sophistication toute modification n'a de chance de se faire que vers le pire, notre système nerveux est donc devenu hautement conservatoire. Le numérique ne va donc pas changer cette réalité neurophysiologique.

Quelles sont alors les modifications que nous pouvons déjà observer ?

- Des modifications liées à notre santé : l'enfant qui resterait dans enfermé (pour jouer avec son smartphone) souffrirait des mêmes manquent de développement sensorimoteur que s'il était victime d'une autre forme d'enfermement ; à l'inverse, la surveillance de notre santé à travers des applications peut nous aider à adopter des comportements sains.
- Des modifications intellectuelles de toutes natures : l'enseignant n'est plus un diffuseur de savoir (Wikipédia est là) mais un facilitateur d'accès au savoir, il apprend plus à apprendre, qu'il n'enseigne ; le patient arrive chez son médecin informé de ce que le Web a pu lui suggérer (de vrai ou de faux), le dialogue soignant-soigné est donc d'une autre nature ; le bien culturel se consomme autrement ; la transparence politique devient la norme de gré ou de force. De ce magma hétéroclite se dégage quelques invariances :
- On doit se souvenir de *où* est la connaissance (dans quel espace numérique, dans quel système de classification) plus de que de la connaissance elle-même ; en fait à l'intérieur de notre cerveau la même problématique est présente, se remémorer un contenu est un geste cognitif qui implique effectivement de retrouver un tel chemin vers l'information mémorisée pour la reconstruire ; du coup on peut donner une vision assez pertinente de nos contenus numériques : ils fonctionnent comme des « extensions » de notre mémoire et de nos processus intellectuels de tri, calcul, … Un peu comme une voiture que l'on conduit « naturellement » comme une extension corporelle à notre motricité.
- Ce n'est plus détenir et comprendre un savoir qui rend savant, c'est la capacité à en bénéficier, à le faire fonctionner dans un contexte donné ; le rapport pouvoir/savoir est modifié. Cet état de fait change le rapport à nos apprentissages : de l'acquisition de savoirs (fondamentaux dans un monde sans accès direct à l'information) nous voilà dans une démarche d'apprentissage de savoir-faire et de savoir-être (exemple : plus besoin de se souvenir que la bataille de Marignan a eu lieu en 1515, mais pour ré-accéder à cette information, il faut savoir utiliser une source fiable, et du coup on va nous demander plus, par exemple sur la pertinence de l'information, pourquoi diable cette bataille est-elle si importante dans l'histoire de France ?).

C'est un sujet qui se traitera clairement plus sous forme d'exposés suivis de débats que dans un gameplay plus fermé.

Annexe : Construire une question : l'exemple du droit des artistes

Témoignons de manière détaillée dans cette annexe de la façon dont peut construire un tel questionnement pour une activité collective de réflexion sur les enjeux du numérique. Nous pouvons décomposer le travail en deux étapes : choisir la question et les réponses initiales, analyser la problématique posée, puis rechercher la documentation pour éclairer le sujet.

Mettre en place la question.

> *Comment concilier la liberté d'accéder aux biens culturels avec le respect du droit des artistes ?*
> *-1- Créer un impôt pour permettre à toutes et tous de profiter sans entrave de ce qui est un bien commun.*
> *-2- Inventer de nouvelle manières de rémunérer les artistes, notamment en augmentant les contacts réels entre les gens.*
> *-3- Faire payer les œuvres sur le Web comme dans la vrai vie.*
> *-4- Faire en sorte que les œuvres rapportent de l'argent par l'argent qu'elle génèrent en vente dérivée et publicité affichée.*

Discussion : ici nous voulons aborder à la fois les problèmes de droits au niveau des biens immatériels (dons les problèmes sociétaux liés à la main mise par des entreprises dominantes sur les biens culturels et réponse illégale à travers le piratage) et leurs solutions à savoir la mise en œuvre de nouveaux modèles économiques. Le levier pédagogique est de proposer au jeune d'être non pas dans le rôle du consommateur mais celui du créateur de l'œuvre numérique. Il n'est donc pas le pirate potentiel (comme souvent dans des démarches d'éducation au numérique très moralisantes), ni la victime (fantasme récurrent de « on m'a volé ma création qui aurait pu me rendre célèbre et riche »), mais quelqu'un à qui on propose de dépasser ce clivage. On est donc dans une démarche dialectique où (i) s'opposent à prime abord la « liberté d'accéder aux biens culturels » et « respect des droits (droit d'auteur qui a créé l'œuvre et droit patrimonial des producteurs qui diffusent l'œuvre) », mais où (ii) au lieu de discuter à « qui à tort ou raison » on propose de discuter les possibles solutions qui permettent de concilier les deux intérêts. C'est aussi un positionnement engagé au sens où on ne parle pas de respecter servilement (ou non) les droits commerciaux des grandes majors culturelles mais celui des artistes. Il n'est pas impossible que ces nouveaux modèles économiques remettent en cause de tels monopoles de distribution.

La problématique posée et la recherche de documentation. Les notions clé ici sont la notion de bien non-rival déjà abordée dans les questions précédentes du jeu et l'émergence de nouveaux modèles économiques liés au monde numérique. On profitera donc des fiches documentaires déjà disponibles. Plusieurs notions sont en revanche spécifiques de la question. La notion de droit d'auteur (Comment est-il défini ? Comment en bénéficier ? Qu'est ce qu'il ne couvre pas?) est la notion majeure et elle nécessite de donner quelques éléments juridiques et de décrire plusieurs structures. La notion de licence libre ou propriétaire est la deuxième notion clé. Dans tous les cas, c'est la création de solutions innovantes et l'équilibre entre les intérêts privés de quelques uns et l'intérêt collectif qui seront les leviers d'un réponse constructive à cette question.

Doc 0 : Quelques mots et notions clés.

Organisations :

ADAMI : Société civile pour l'Administration des Droits des Artistes et Musiciens Interprètes
L'Adami est une société de gestion collective des droits de propriété intellectuelle des artistes-interprètes. Gérée par et pour les artistes depuis plus de 50 ans, elle perçoit et répartit les droits des comédiens, des danseurs solistes et, pour le secteur musical, ceux des artistes-interprètes principaux : chanteurs, musiciens solistes et chefs d'orchestre pour la diffusion de leur travail enregistré.

SACEM : La Sacem (Société des Auteurs, Compositeurs et Éditeurs de musique) est une société de services, société civile à but non lucratif, gérée par les créateurs et éditeurs de musique. Elle favorise la création musicale en protégeant, représentant et servant les intérêts des auteurs, compositeurs et éditeurs de musique. Elle a pour mission essentielle de collecter les droits d'auteur en France et de les redistribuer aux créateurs français et du monde entier. Cette mission est fondamentale pour pérenniser la création et le fonctionnement de la filière musicale.

Creative Commons : Organisation à but non lucratif qui facilite le partage et la réutilisation de la créativité et de la connaissance à travers des outils juridiques gratuits. Installée à San Francisco depuis 2001, CC a lancé la première version des licences CC en 2002. Le réseau affilié à Creative Commons est constitué de plus de 100 institutions travaillant dans plus de 70 juridictions pour développer les licences et les activités de CC dans le monde. Le CERSA est l'institution affiliée à Creative Commons en France depuis 2003. Le CERSA est le Centre d'Études et de Recherches en Sciences Administrative et Politique, unité mixte CNRS/Université de Paris II.

Organisation mondiale de la propriété intellectuelle (OMPI) : Ou Orlando Intellectual Property Organization (WIPO) est une institution spécialisée des Nations unies. Sa mission officielle est de stimuler la créativité et le développement économique en promouvant un système international de propriété intellectuelle, notamment en favorisant la coopération entre les États. Son siège est situé à Genève en Suisse. Dotée d'un effectif de 950 personnes venant de plus de 100 pays, l'OMPI comporte 185 États membres et administre 24 traités internationaux.

Dispositifs techniques et juridiques :

Droit d'auteur (ou copyright en anglais).. Les œuvres littéraires (livres, journaux, pièces de théâtre…), les œuvres d'art (peintures, sculptures, photographies, images infographiées …), les monuments, les œuvres musicales et audiovisuelles (musiques, films, dessins animés, émissions télévisées…), les créations informatiques (logiciels, sites web, jeux vidéos…) sont protégées par le droit d'auteur. Selon la loi française, l'auteur est le propriétaire exclusif de son œuvre et vous n'avez aucune démarche à effectuer (dépôt ou enregistrement). Le droit d'auteur en France est l'un des plus exigeants du monde. Toute œuvre, dès lors qu'elle est matérialisée, originale et qu'elle est l'expression de la personnalité de l'auteur, est automatiquement protégée en France par le droit d'auteur. Et ce, sans aucune formalité, dès sa création. Le copyright est l'équivalent du droit d'auteur, en matière de protection des œuvres, dans les pays anglo-saxons. D'origine américaine, le copyright peut être appliqué aussi à des œuvres françaises pour assurer leurs protections au titre de droit d'auteur à l'international. Voir aussi le Doc1.

Digital Rights Management: DRM est l'abréviation anglaise de Digital Rights Management ; en français, la gestion des droits numériques. La technologie DRM est utilisée par les fournisseurs de

contenu tels que les magasins en ligne pour contrôler la façon dont les fichiers numériques audio (musique) ou vidéo qu'ils vous ont procurés sont utilisés et distribués. Les magasins en ligne vendent et louent des morceaux de musique et des films auxquels la gestion des droits numériques s'applique. Un fichier auquel la gestion des droits numériques a été appliquée est un fichier protégé. Le Lecteur Windows Média ainsi que certains magasins en ligne et les périphériques prennent en charge ou utilisent une sorte de DRM appelée Windows Média Digital Rights Management.

Droit d'auteur et droits voisins dans la société de l'information : La loi relative au droit d'auteur et aux droits voisins dans la société de l'information, dite loi DADVSI, est une loi française issue de la transposition en droit français de la directive européenne 2001/29/CE sur l'harmonisation de certains aspects du droit d'auteur et des droits voisins dans la société de l'information. Ce texte a été adopté par l'Assemblée nationale et le Sénat le 30 juin 2006, avant d'être examiné par le Conseil constitutionnel qui en a supprimé certaines dispositions. Le texte, publié au Journal officiel le 3 août 2006, prévoit des amendes d'un montant de 300 000 euros ainsi que 3 ans de prison pour toute personne éditant un logiciel manifestement destiné à la mise à disposition du public non autorisée d'œuvres ou d'objets protégés, et jusqu'à 6 mois de prison et 30 000 euros d'amende pour toute personne diffusant ou facilitant la diffusion d'un logiciel permettant de casser les mesures techniques de protection (DRM, pour Digital Rights Management) qui selon ses défenseurs visent à empêcher la contrefaçon. Le projet de « licence globale », prévu en décembre 2005, n'a pas été retenu (mais reste au programme de plusieurs partis d'opposition), et le droit à la copie privée limité par les dispositifs DRM. La loi est officiellement applicable en France, certaines dispositions devant être précisées par les décrets d'application.

Création collective versus création collaborative : Prenons l'exemple d'une une œuvre créée par plusieurs élèves avec leur professeur au collège ou au lycée ? S'il s'agit d'une création collective, alors c'est l'établissement qui a les droits d'auteur S'il s'agit d'une création collaborative, alors chaque contributeur possède les droits d'auteur sur le contenu qu'il a apporté, donc possède une proportion des droits d'auteur de l'œuvre complète.

Loi Hadopi : La loi Hadopi ou loi Création et Internet, ou plus formellement « loi n°2009-669 du 12 juin 2009 favorisant la diffusion et la protection de la création sur internet », est une loi française qui vise à principalement mettre un terme aux partages de fichiers en pair à pair lorsque ces partages se font en infraction avec les droits d'auteur. Cette loi comporte six chapitres et deux volets : le volet de riposte graduée et le volet d'amélioration de l'offre licite. La récidive est punie de manière croissante et le législateur parle de « riposte graduée ». Cette loi crée une « Haute autorité pour la diffusion des œuvres et la protection des droits sur Internet » (Hadopi), organisme indépendant français de régulation qui doit être constituée au plus tard le 1er novembre 2009 (article 19 de la loi). Cette loi va forcément évoluer avec la meilleure compréhension collective de la diffusion de biens non rivaux.

Doc1 : C'est quoi un auteur à l'ère du numérique ?

Lien avec la question : Si l'on veut réinventer de nouvelles façons de vivre en tant qu'artiste, le premier point pourrait-être de s'interroger sur la définition même de l'artiste ? Actuellement, c'est au plan économique surtout une personne d'exception qui a des droits. Pendant des siècles, c'était un artisan parmi d'autres, un travailleur qui produisait.

Mise en contexte : *l'auteur est une espèce récente***.** La notion d'auteur (artiste) n'existait ni en Grèce, ni au moyen-âge. En ces temps, la source de la création, l'inspiration n'était autre que le divin. L'artiste n'était qu'un médium. Jusqu'à la renaissance, l'artiste est un artisan comme les autres. Ce qui explique aussi que les plus grands peintres comme Michel Ange ne signaient pas plus leur œuvre que le potier son vase ou le forgeron ses fers. D'autant que certains travaillaient en atelier, pour des créations collectives sous la direction du Maître. Avant le XVIII les artistes étaient parfois tout simplement des gens fortunés qui finançaient leur création sans rechercher contrepartie financière. Souvent, les artistes travaillaient à la commande. Ils vendaient leur temps, leur force de travail. D'autres vivaient grâce aux mécènes. La notion d'auteur de son œuvre, va naitre avec l'imprimerie qui instaure un droit de «monopole» pour imprimer et diffuser un livre sur un territoire et une durée déterminés. Le concept d'artiste-auteur, ayant des droits associés à son œuvre, est acté dans le courant du XVIIIe siècle. De, l'impression en littérature, il s'impose ensuite en Europe dans les beaux arts, puis les autres types de création artistique.

Éléments factuels. Aujourd'hui, le droit d'auteur couvre deux notions/ Le droit moral, qui reconnaît à l'auteur la paternité de l'œuvre et qui vise aussi le respect de l'intégrité de l'œuvre. Les droits patrimoniaux, qui cadrent l'exploitation économique de l'œuvre, pour une durée variable au terme de laquelle l'œuvre entre dans le « domaine public ».

Le droit d'auteur, dans sa dimension patrimoniale, est lié à la notion de diffusion, d'utilisation d'une œuvre originale et non pas à sa production. Si aujourd'hui les artistes reposent souvent sur ces droits pour vivre, on rappellera qu'avant la naissance du concept d'auteur, d'autres modes de rémunération ont existé.

Comment protéger mes droits d'auteur ? Pour prévenir un plagiat ou un litige, mieux vaut pouvoir prouver l'antériorité de votre œuvre, par exemple chez un notaire ou huissier, ou plus simplement en s'adressant une instance du contenu de l'œuvre par courrier cacheté et recommandé à son adresse sans ouvrir l'enveloppe afin de prouver si besoin l'antériorité. Attention alors de ne pas ouvrir ce courrier pour préserver la présentation de l'œuvre avec le cachet de la poste faisant foi.

On peut aussi le déposer auprès de l'INPI (Institut National de la Propriété Industrielle) grâce à l'enveloppe Soleau, ou le déposer sur l'un des sites Internet proposant du "dépôt de copyright" qui se chargera alors pour vous de faire le dépôt chez un huissier. Ce dernier pourra attester de la date et du contenu de votre dépôt.

Sources.

- Engström Christian, Rick Falkvinge, The Case for Copyright Reform. The Swedish Pirate Party & Greens/EFA EP, 17 avril 2012. Licence CC0 (domaine public), 38 et suiv. http://www.copyrightreform.eu
- http://www.fabula.org/compagnon/auteur4.php
- http://www.unamur.be/lettres/cedocef/articles/naissanceecrivain.html
- http://www.unamur.be/lettres/cedocef/articles/naissanceecrivain.html
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_du_droit_d%27auteur
- http://robert.bvdep.com/public/vep/Pages_HTML/ART.HTM

Doc2 : Droits d'auteurs, comment les artistes sont-ils usuellement payés?

Lien avec la question : Comment vais-je être payé relativement à mes droits d'auteurs (mes Royalties). Et combien ? Expliquons ici comment fonctionne la SACEM et l'ADAMI. Et ce qui est proposé au niveau de la diffusion numérique.

Éléments factuels : Savoir où sont diffusées ses œuvres, surtout sur le web et facturer ce qui doit l'être est un vrai casse-tête pour un artiste. C'est pourquoi la plus grande majorité de ceux qui se produisent tous seuls passent par des sociétés de gestion de droits d'auteurs pour collecter leur dû. Ceux qui passent par des sociétés de production signent un contrat d'auteur, qui leur permet de toucher des royalties sur les ventes effectuées par ce producteur. Les sociétés de gestion sont nombreuses en France. Les plus importantes sont la
- SESAM, Société de gestion de droits d'auteur pour les supports multimédia interactifs qui fédère des organismes spécialisés dans les différents domaines artistiques,
- ADAMI, Société de gestion des droits d'auteurs des Artistes et Musiciens Interprètes,
- SACEM, Société des Auteurs Compositeurs et Éditeurs de Musique gérant les droits de diffusion.

Comment ça marche : Prenons l'exemple d'un musicien qui s'auto-produit et de la SACEM. La SACEM se charge d'identifier les utilisations de l'œuvre, de collecter les droits auprès de ceux qui l'ont utilisée, et de reverser aux artistes les sommes qui leur sont dues. Concrètement si je suis un musicien qui sort une chanson : je m'affilie à la SACEM, je fais un dépôt de mon œuvre, si ma chanson est utilisée dans un film, j'envoie un exemplaire, si j'ai fait un disque, j'envoie un exemplaire, etc. Périodiquement, je reçois mon argent. La rémunération dépend du nombre d'albums vendus et du prix de vente de ceux-ci. À titre indicatif, en 2012, pour un disque à 13 euros, il peut toucher entre 0.8 et 1.26 euros. Un titre venu 1.29 euro sur iTunes rapporte en moyenne 0.04 euros aux artistes L'artiste touche 0.0001 euros pour un titre passé en streaming légal gratuit (par ex sur Deezer) Ce chiffre peut monter à 0.004 euros pour des titres qui passent en streaming sur abonnement. Si j'enregistre un disque, dont je suis auteur et interprète, je pourrai, outre les droits d'auteur, toucher des droits d'interprète.
À l'inverse, si j'utilise une chanson au cours d'un spectacle ou d'une manifestation publique, ou si je reprends une chanson, alors je verserai des droits à la SACEM.

Discussion : La musique est un art dominé par de grands monopoles imposant leur vision des choses. La majorité des artistes est mise à l'écart par un système les dominant et ne rémunérant qu'une poignée d'entre eux, créant une concentration abusive des revenus de la musique. Nous assistons en France et dans le monde à un marché de la musique qui ne rémunère qu'une poignée d'artistes, qui prend des marges abusives et donc qui n'assure pas la diversité de cet art pourtant nécessaire à une culture commune.

Les droits d'auteurs ne sont qu'une façon parmi d'autres de gagner sa vie avec son œuvre pour un artiste. On peut aussi vendre des œuvres matérielles (un tableau, une sculpture…), être payé pour produire son œuvre sur scène, être salarié d'une société qui commercialise des produits intégrant des créations.

Sources.
- http://www.lexpress.fr/culture/musique/combien-gagnent-les-artistes-en-france_1214887.html
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Soci%C3%A9t%C3%A9_civile_pour_l%27administration_des_droits_des_artistes_et_musiciens_interpr%C3%A8tes
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Sacem#Perception_des_droits

Doc3 : Un exemple de nouveau mode de financement en ligne , le crowd-funding

Lien avec la question : La copie illégale des œuvres numériques pose parfois souci aux artistes. Mais le web inspire aussi de nouveaux modes de financements créatifs et communautaires plein de promesses. Comme le crowdfunding.

Éléments factuels : Depuis sa naissance en 2006, Le crowdfunding est devenu une composante importante de la nouvelle économie du web. Et ça marche ! 60 % des projets proposés au financement selon ce principe réussiraient à éclore selon le site français KissKissBankBank (KKBB), qui affiche 2 562 succès en 3 ans et 4,3 millions d'euros collectés. Ce type de financement a par exemple doublé en 2012. Selon une étude de Crowdfunding.com, près de 1,5 milliard de dollars ont été levés en 2011 tous pays confondus pour plus d'un million de projets abouti et les financements récoltés par ce moyen atteindraient 5.1 Milliards de dollars en 2013.

Comment ça marche :
- Je vais sur un site spécialisé
- Je présente mon projet (quoi, pourquoi)
- Je mets un prix et un temps X pour récolter les fonds nécessaires à sa réalisation
- Si j'arrive à collecter ces fonds, je produis
- Sinon, je ne touche pas l'argent

Imaginez que vous voulez réaliser un court métrage pour lequel il vous faut 40.000 euros. Si vous avez 200 ami-e-s sur Facebook. Et que chacun de ces amis a 200 ami-e-s. Alors vous avez 200 x 200 = 40 000 ami-e-s d'ami-e-s. Si votre projet plait aux amis d'amis et que chacun donne 1€ alors votre film est financé.

Discussion. L'un des atouts remarquables du crowdfunding ou financement participatif, c'est de permettre des transactions mettant en relation des personnes physiques, ce qui permet une relation financière basée sur d'autres critères que la recherche unique de profit. Ainsi, la finance participative est parfois un bon moyen de favoriser l'entraide, ou bien pour une entreprise, de communiquer tout en levant des fonds

Certaines plateformes de crowdfunding vont plus loin que la simple levée de fonds, et constituent un moyen de tester son idée auprès d'une communauté d'internautes. Ainsi le porteur de projet peut tester la faisabilité de son projet et de pré-vendre ses produits ou services auprès d'une communauté qui saura le soutenir.

Sources :

- http://www.crowdsourcing.org/editorial/crowdfunding-market-grew-81-in-2012-finds-massolution-industry-report/25049
- http://www.commentcamarche.net/faq/32649-le-financement-participatif-ou-crowdfunding-sur-le-web#qu-est-ce-que-le-crowdfunding
- http://fr.wikipedia.org/wiki/Crowdfunding
- http://www.lefigaro.fr/medias/2009/02/20/04002-20090220ARTFIG00501-gregoire-a-fait-decoller-le-label-mymajorcompany-.php

Doc4 : Les contenus ouverts, un autre modèle.

Lien avec la question : En complément des œuvres protégées par les copyrights (voir doc), il existe aussi des œuvres qui sont diffusées avec une licence libre, par laquelle l'auteur, tout en conservant son droit d'auteur, offre en partage tout ou partie des droits d'usage ou d'exploitation.

Contexte: *les logiciels libres, un partage des droits*. Un logiciel dit libre n'est pas forcément gratuit, ni libre de droit, mais son utilisation, étude, modification et duplication en vue de sa diffusion sont permises, techniquement et légalement. Ceci permet le contrôle du programme par l'utilisateur, la possibilité de partage entre individus et l'amélioration collective du logiciel ou la co-construction d'autres logiciels.
Les licences détaillent ce qui est autorisé ou pas. Le point clé est que certaines licences sont « contaminantes » c'est à dire que qui utilise le logiciel libre pour construire un autre dit en faire un logiciel libre aussi avec la même licence. D'autres laissent l'utilisateur choisir la licence.
Les licences de type créative-commons : une extension de cette idée.

Comment ça marche : *une extension à toutes les œuvres.* Des licences applicables aux textes, vidéos, sons, respectant le droit d'auteur ont vu le jour. Elles permettent aux auteurs qui le souhaitent de partager leurs œuvres librement. La plus utilisée est la licence Créative Commons. Les options indiquent ce que l'on peut faire / pas faire :

BY	Vous devez nommer l'auteur de l'œuvre originale à côté de l'endroit où vous l'utilisez (en légende par exemple).
PA	Interdiction de modifier l'œuvre (la cadrer, la retoucher…), sans obtenir une autorisation spécifique de l'auteur. Pas de remix musical, par exemple, sans accord.
NC	Vous pouvez l'utiliser mais non à des fins commerciales (sur un film ou CD que vous revendriez par exemple), sans accord avec l'auteur.
SA	Si vous modifiez l'œuvre, alors vous devez à votre tour déposer votre adaptation de cette œuvre, obligatoirement avec la même licence que l'œuvre originale.

Un cran plus loin la Licence Art Libre (ou copyleft) signifie que vous pouvez copier, diffuser et transformer librement cette œuvre. Si vous créez une nouvelle œuvre à partir d'une œuvre en copyleft, alors vous devez la déposer en copyleft à votre tour.

Sources :
- http://fr.creativecommons.org/contrats.htm
- http://www.internetsanscrainte.fr/formation/mod/resource/view.php?id=16
- http://creativecommons.fr/licences/les-6-licences
- http://artlibre.org/licence/lal

Annexe : liens et références citant L'Isoloir.

- Présentation principale, site de L'Isoloir : http://www.isoloir.net/themes/citoyennete-numerique/thematique
- Présentation chez Tralalere : http://www.tralalere.com/parents-enfants/12-a-17-ans
- Présentation côté Inria : http://www.inria.fr/actualite/actualites-inria/la-citoyennete-numerique-de-l-isoloir-a-la-place-publique
- Présentation du groupe Trace : http://www.groupe-traces.fr/projet/isoloir
- Présentation sur le blog de SdQ : http://www.sophiedequatrebarbes.com/portfolio/lisoloir
- Présentation sur l'espace des sciences Pierre-Gilles de Gennes : http://www.espgg.org/L-isoloir
- Présentation à Futur en Seine 2013 : http://www.futur-en-seine.fr/fens2013/prototype/lisoloir

- Isoloir: les jeunes souhaitent une liberté encadrée sur le net, analyse des résultats d'une activité, février 2014, mediaeducation : http://mediaeducation.fr/isoloir-les-jeunes-souhaitent-une-liberte-encadree-sur-le-net

- L'application a été élue meilleure ressource éducative dans la catégorie Gaming par le réseau européen Insafe et seconde meilleure ressource de façon globale, avril 2014 : http://www.isoloir.net/actualites/isoloir-elu-meilleure-ressource-par-reseau-insafe

Publication
Inria
Domaine de Voluceau - Rocquencourt
BP 105 - 78153 Le Chesnay Cedex

Domaine de Voluceau
Rocquencourt BP 105
78153 Le Chesnay Cedex France