

MINISTÈRE
DE L'ÉDUCATION NATIONALE,
DE LA JEUNESSE, DES SPORTS
ET DES JEUX OLYMPIQUES
ET PARALYMPIQUES

La Charte pour l'éducation à la culture et à la citoyenneté numériques a été conçue par le Ministère et ses partenaires - la CNIL, l'Arcom et le Clemi – pour permettre à chacune et chacun d'exercer une citoyenneté éclairée. Ce supplément du magazine Chut! Explore en propose une lecture illustrée.

LA CHARTE SUR ÉDUSCOL





# On a l'impression que tout est gratuit sur Internet. Comment font les plateformes comme Meta (Instagram) ou ByteDance (TikTok) pour gagner de l'argent?

Il y a un peu plus de quinze ans, le web 2.0 n'a pas débarqué d'un coup. Il s'est imposé peu à peu par sa plus grande interactivité. On pense que cela va favoriser le partage des connaissances et rendre le monde meilleur. Comment? Grâce à toute cette communication entre personnes, rendue gratuite par les plateformes.

#### Mettre dans des cases

Mais la suite de l'histoire n'a pas vraiment été celle-là... Les plateformes veulent gagner de l'argent. Mark Zuckerberg, le fondateur de Facebook, a une idée pour attirer la publicité: garder en mémoire le plus d'activités possible des internautes – leurs « données ». Tout ce qu'on dit, partage ou aime sert à nous mettre dans des petites cases. Des cases que les marques sont prêtes à payer pour proposer la bonne pub à la bonne personne. La plus grosse entreprise à utiliser ce modèle, Google, gagne aujourd'hui plus de 200 milliards de dollars par an grâce aux publicités.

#### Garder l'attention

Pour que ce «modèle économique» fonctionne, il faut récolter un maximum de données sur les gens. Pour cela, ces entreprises ont développé des astuces (défilement infini, notifications, contenus ciblés) pour garder notre attention, grâce à leurs algorithmes. Notre cerveau est accro aux réseaux sociaux. Et ce n'est pas un hasard... Quand c'est gratuit, c'est toi le produit.

### Un bon plan cadeau?

TikTok a trouvé une autre façon de gagner de l'argent. Lors des «live matchs», deux influenceurs ou influenceuses invitent leurs «followers» à rivaliser de cadeaux virtuels (des images de roses, de lions, de donuts...). Ces cadeaux coûtent de quelques centimes à une centaine d'euros. Les joueurs ou joueuses reçoivent une partie de ces sommes. Mais c'est la plateforme qui rafle la mise, en prenant 50 à 70 % de la valeur des cadeaux.

### > Faire autrement

Certaines personnes réfléchissent à une autre façon de gérer Internet. Internet pourrait être considéré comme un «bien commun», qui appartient à tout le monde. Des «biens communs numériques» existent déjà. Sur ce modèle, on peut citer le navigateur Firefox et l'encyclopédie participative Wikipédia.



## OÙ SONT LES FILLES ?

En classe de première, 75 % des garçons choisissent la spécialité "mathématiques", contre 55 % des filles.

Chiffre 2022 de la Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (DEPP) 26,9 % de femmes dans les métiers du numérique

16 % de femmes dans des fonctions techniques

\*\*\*\*\*\*\*

CE SONT POURTANT DES MÉTIERS QUI FAÇONNENT LE MONDE D'AUJOURD'HUI ET CELŬI DE DEMAIN

LES ÉCRANS, N'IMPORTE QUAND ?

Rapport du HOE (novembre 2023) « La femme invisible dans le numérique »



### **GIBLES**



3 filles et 2 garçons par classe sont concernés par des cyberviolences à caractère sexiste et/ou sexuel.





Étude menée dans des établissements scolaires franciliens de la 5º a la 2nde, Centre Hubertine Auclert, 2016

Si tu es sur un écran plus de 2 heures après les dîners, tu risques 3 fois plus de faire une insomnie.

Étude du réseau Morphée (observatoire régional de la santé, Île-de-France) auprès de collégiens et de lycéens franciliens, novembre 2020











VIE PRIVÉE



Une fausse information provoque 6 fois plus de réactions et d'engagements qu'une info vérifiée.

Étude du MIT, publiée dans Science, 2018

Pourcentage de personnes regrettant d'avoir partagé des éléments de leur vie privée sur les réseaux.

Barometre du numérique, CNIL, 2021

# TÉMOIGNAGES D'ADOS

<u>d</u>

LA PAROLE

0

PAROLE

EST À TO

A PAROLE

TIMOTHÉE

24 ANS

« À L'ADOLESCENCE, J'AVAIS BEAUCOUP DE DIFFICULTÉS **DE\_SOCIABILISATION: MES AMIS,** C'ÉTAIT DES GENS QUE JE N'AVAIS **JAMAIS VUS»** 

«Quand j'étais adolescent, je passais du temps sur l'ordinateur, à jouer ou à aller sur des forums. J'avais beaucoup de difficultés de sociabilisation, je ne me sentais pas à ma place parmi les gens. Pendant une période, mes amis, c'était des gens que je n'avais jamais vus, des relations virtuelles plus importantes parfois que mes amis au collège. À 15 ans, je me suis inscrit sur Twitter, ça m'a permis de me politiser : j'ai eu accès à plein d'informations, j'ai

suivi des comptes militants et ça m'a permis de me renseigner sur des sujets que je ne connaissais pas. J'ai été diagnostiqué avec un trouble du spectre de l'autisme après les suggestions de plusieurs psys, il y a un an. J'ai plutôt mal vécu le diagnostic, parce que c'est un handicap, et que j'ai tenté de l'ignorer, de prouver que je pouvais faire plein de trucs. Internet m'a permis de me renseigner sur l'autisme et, après le diagnostic, de voir quelles choses je pouvais mettre en place, d'avoir des témoignages. Sur les réseaux, il y a pas mal de personnes qui s'expriment sur leur trouble, et ça permet de se sentir moins seul.

Les écrans, dans mon cas, permettent de me calmer et de m'apaiser. Ça me fait du bien, ça me met dans un cocon confortable. »



«J'ai conçu une émission de radio avec ma classe de 4°. J'ai trouvé cela très enrichissant de chercher des informations pour construire une émission autour des addictions. Memory

Journaliste plus rain,

brend des bases pour d'autres inters, pour comprendre comment la repoint chercher les informations.

Al viole de la comment la repoint chercher les informations.

Al viole de la comment la repoint chercher les informations. Même si on n'a pas envie de devenir

Ce qui m'a le plus surprise, c'est que nous avons utilisé de vrais matériels d'enregistrement. Pour créer l'émission, on a dû interviewer des experts et des personnes qui avaient des choses à dire sur notre sujet. Ça m'a plu de faire de vraies recherches, dans la vie réelle, pour trouver les personnes à interviewer. J'ai aussi adoré réfléchir ensemble à

RETROUVE CES POINTS ILLUSTRÉS SUR LA CARTE 6 7 8 10

# INTERNET, UNE ZONE @@ LE QUIZ DE NON-DROIT?



DEPUIS LE JOUR DE TA NAISSANCE, TES PARENTS PUBLIENT DES PHOTOS DE TOI DANS TOUS LES ÉTATS SUR LEURS COMPTES.

- A. Il n'y a rien à dire, tu es mineur et ce sont tes parents.
- B. Avec le «droit à l'oubli», tu peux demander aux plateformes de dépublier les images.
  - C. Tu peux leur demander de l'argent pour l'utilisation de ton image.

TA MEILLEURE AMIE EST FAN DES ANIMES DU STUDIO GHIBLI. ELLE POSTE DES EXTRAITS DE SES FILMS PRÉFÉRÉS SUR SON COMPTE INSTA.

- A. On peut partager sur ses comptes tout ce que l'on trouve sur Internet.
- B. Il faut fermer son compte, c'est interdit.
- C. Avec le droit de citation, elle a le droit de partager un extrait très court des films.

TU PEUX PRENDRE N'IMPORTE QUI EN PHOTO OU VIDÉO ET PUBLIER SON IMAGE SUR INTERNET.

- **A.** Oui, c'est une photo que tu as prise.
- **B.** Non, son image ne t'appartient pas.
- C. Oui, avec autorisation et si la photo ne porte pas atteinte à l'intégrité de la personne.

UN DES INFLUENCEURS QUE TU SUIS VIENT DE SE FAIRE QUITTER PAR SA COPINE. IL L'INGENDIE SUR SON COMPTE, EN LA TRAITANT DE TOUS LES NOMS.

- A. En ligne ou hors ligne, il est interdit de tenir des propos racistes, sexistes ou homophobes.
  - **B.** C'est le risque, tant pis pour elle.
  - C. La liberté d'expression est totale sur les réseaux, on peut y dire ce qu'on veut.

LES PEINES PRÉVUES POUR LES PERSONNES QUI SE RENDENT COUPABLES DE CYBERHAROÈLEMENT SONT DE :

- A. Deux ans de prison et 30 000€ d'amende.
  - B. 5000 € d'amende et un avertissement.
- C. Six mois de prison et 10 000€ d'amende.

QUAND TU ORÉES UN COMPTE SUR UNE PLATEFORME DE JEUX VIDÉO, CELLE-CI DOIT TE DEMANDER SI TU ES D'ACCORD POUR QU'ELLE CONSERVE LES DONNÉES QU'ELLE RÉCOLTE PENDANT QUE TU JOUES.

- A. Tu as 14 ans : ton seul accord suffit.
- B. Tu as 14 ans : en plus de ton accord, la plateforme doit recueillir le consentement d'un de tes parents.
  - C. À 14 ans, on n'a pas le droit de jouer à des jeux vidéo en ligne.

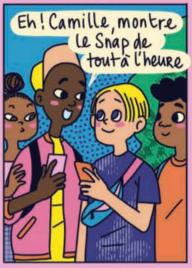
pour l'acceptation ou le refus de la collecte de tes données. le recueil des données. La majorité numérique a été fixée à 15 ans : c'est l'âge auquel tu n'as plus besoin de l'accord de tes parents en fonction de la gravité des photos ou vidéos partagées. 6/B. Le site doit afficher clairement qu'il demande le consentement pour avoir son autorisation. En aucun cas, cette photo ne doit porter atteinte à son intégrité, sous peine d'amende et peine de prison, de tes proches ou de personnes inconnues sur Internet, à partir du moment où il est possible de reconnaître la personne, tu dois 4/A. Si la victime est mineure, les peines sont renforcées : trois ans de prison et 45 000 & d'amende. 5/C. Pour publier des images à des extraits très courts. Pour utiliser des séquences plus longues, ton amie doit donc demander l'autorisation aux auteurs du film. les œuvres des artistes, qui ne peuvent pas être utilisées sans autorisation, à l'exception du «droit de citation», qui correspond organisée de la même manière en ligne et dans la vie réelle. Les propos discriminants sont interdits. **5/C.** Le droit d'auteur protège ne dépublie pas tes images, tu peux saisir la CNIL, le « gendarme » qui nous protège sur Internet. 2/A. La liberté d'expression est Réponses : 1/8. Ce droit à l'oubli est inscrit à l'article 17 du Règlement général de protection des données (RGPD). Si la plateforme

# L'IMPORTANT, C'EST PAS LA CHUTE

POR Chillidrop.







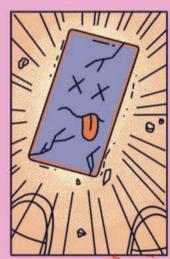






























CHUT! EXPLORE est édité par Chut! Explore, association N° RNA W751270150. Illustrations: Aurore Carric, chilli drop. CONTACT explore@chut.media. ISSN 3003-1346 CPPAP: 0125 G 95235 PARUTION Bimestriel avec Supplément. PRIX 8 euros ABONNEMENT 1 an (6 numéros) 42 euros. Dépôt légal à parution. Imprimé par Cloître Impressions (Bretagne). ©Chut! Explore 2024, tous droits réservés.