

# DES OUTILS COLLABORATIFS



La création de ces outils n'a été rendu possible que grâce à un travail collaboratif des membres du CRAJEP HDF . Ils sont le fruit d'une recherche action réunissant les savoirs de 71 jeunes et acteurs dans les Hauts-de-France. Pour ces raisons, merci de bien vouloir respecter les conditions d'utilisation régies par la Licence Creative Commons expliquées ci-dessous.



**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne



**UFCV**

**CÉMEÀ**  
FORMATION  
PICARDIE

**CÉMEÀ**  
NORD - PAS DE CALAIS



## ➡ Vous êtes autorisés à :

**Partager - copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats**

**Adapter - modifier, transformer et créer à partir du matériel**

**Personne ne peut modifier les conditions d'utilisation régies par les termes de la licence CC-BY-NC-SA**

**Attention** ce badge ne reconnaît pas la maîtrise des outils téléchargés.

Nous encourageons les personnes utilisant ces outils à solliciter une formation auprès des coordinateurs ou des formateurs du projet ECN présents sur leur territoire pour avoir la maîtrise pleine et entière de ces outils ainsi que des supports bibliographiques et théoriques les accompagnant.

## ➡ Selon les conditions suivantes :



**A chaque utilisation**, vous devez citer les auteurs de l'outil. Si vous effectuez des modifications, il vous faut les indiquer. Toutes modifications effectuées et l'utilisation qui en est faite n'engagent pas les créateurs de l'outil.



**Pas d'Utilisation Commerciale** - Vous n'êtes pas autorisés à faire un usage commercial de cette œuvre, en tout ou partie du matériel la composant.



**Partage dans les Mêmes Conditions** - Dans le cas où vous transformez l'outil original, vous devez diffuser l'outil modifié dans les mêmes conditions, c'est à dire avec la même licence avec laquelle l'outil originale a été diffusée.

**Pas de restrictions complémentaires** - Vous n'êtes pas autorisé à appliquer des conditions légales ou des mesures techniques qui restreindraient légalement autrui à utiliser l'œuvre dans les conditions décrites par la licence.

**Attribution - Pas d'Utilisation Commerciale - Partage dans les Mêmes Conditions 2.0 France (CC BY-NC-SA 2.0 FR)**



## INFORMATIONS DE BASE

**A partir de 10 ans et intergénérationnel, jusqu'à 20 joueurs**  
(outil recommandé pour travailler la parentalité numérique)

### Objectifs pédagogiques :

- Identifier ses représentations des réseaux sociaux, de l'IA, des métiers, du vocabulaire numérique
- Analyser ses propres pratiques sur le numérique

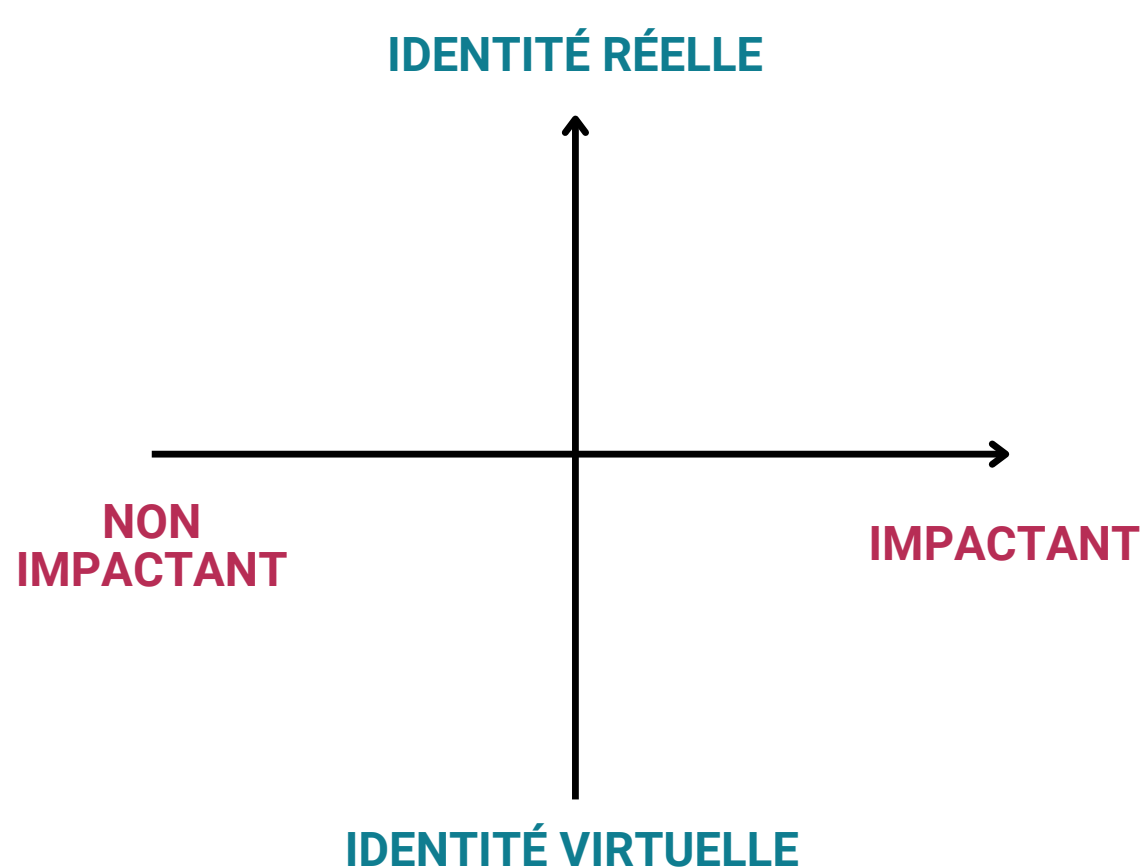
### Critères d'évaluations :

- Chaque participant s'est exprimé sur au moins une carte (concernant sa représentation)
- Equilibre de la parole
- Faire du lien entre sa pratique et les différentes connaissances apportées par les feuilles connaissances transmises dans le document.

### Déroulement de l'activité :

1. Dessiner le repère orthonormé sur le tableau, en mettant sur l'axe d'abscisse les points identité réelle et identité virtuelle, puis d'ordonnée avec les points impactant et non impactant. (exemple ci-dessous)
2. Distribution des cartes au groupes
3. Demander aux groupes de définir les cartes qu'ils ont reçu
4. Demander à une personne de définir la carte qu'il a à haute voix, puis demander ce que le groupe en pense.
5. Demander ensuite de placer la carte sur le tableau en fonction de sa représentation (et de sa pratique propre et individuelle)
6. Passer à la prochaine carte et à la prochaine personne
7. Une fois toutes les cartes sélectionnées passées, questionner le groupe pour voir s'ils veulent changer des cartes sur le tableau

### REPÈRE ORTHONORMÉ



### QR CODE

ÉLÉMENTS THÉORIQUES



**ECN**  
Hauts-de-France



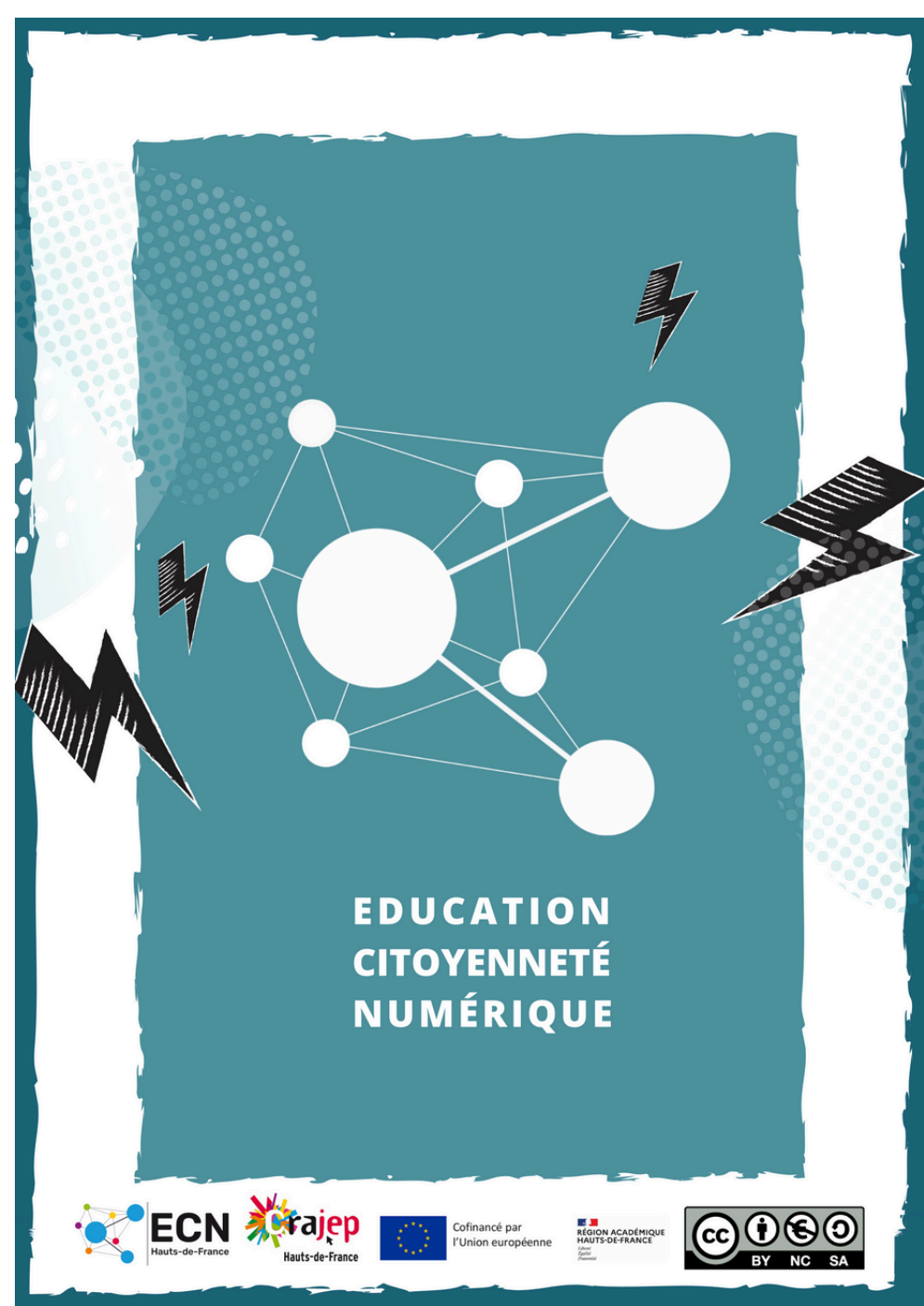
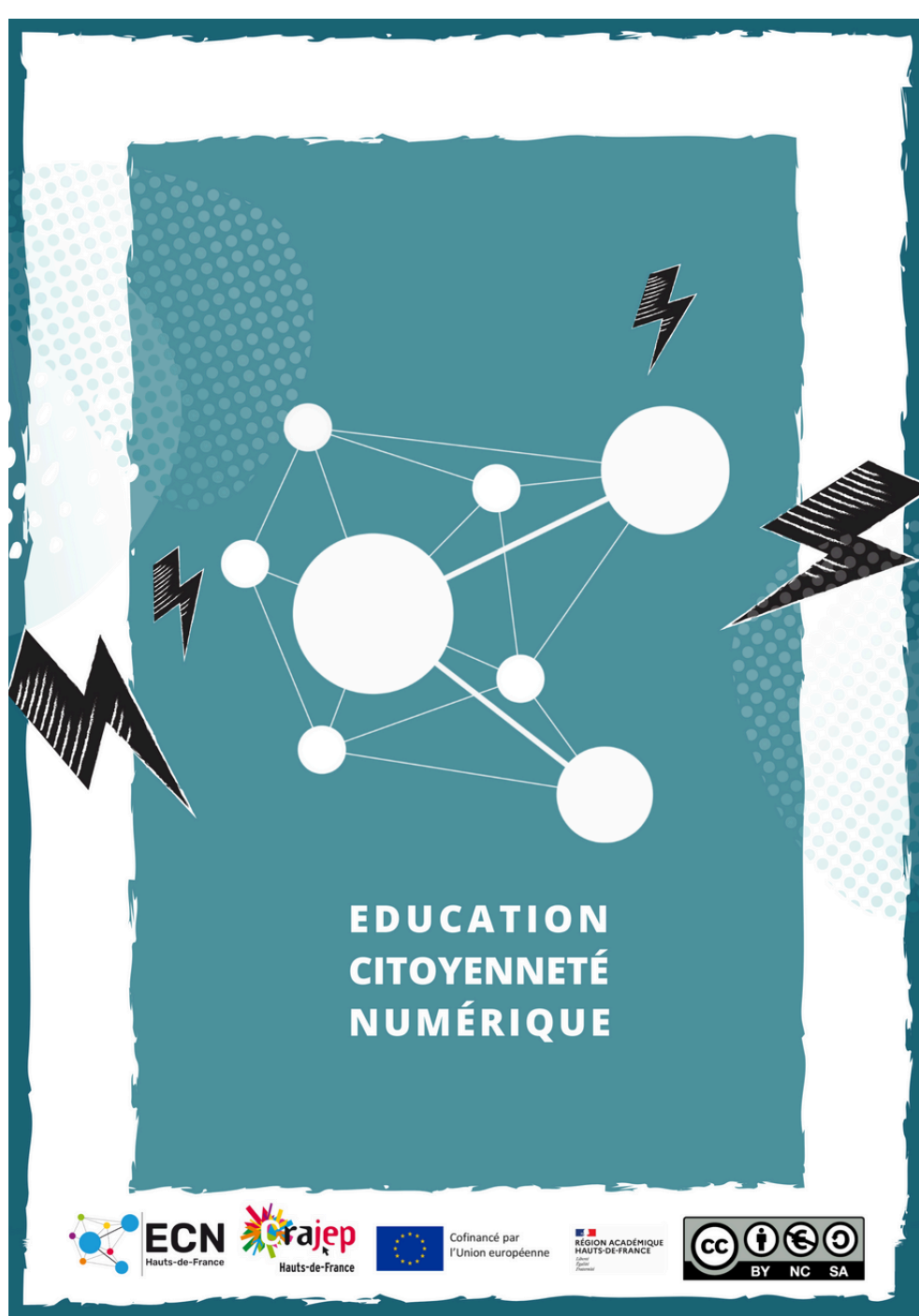
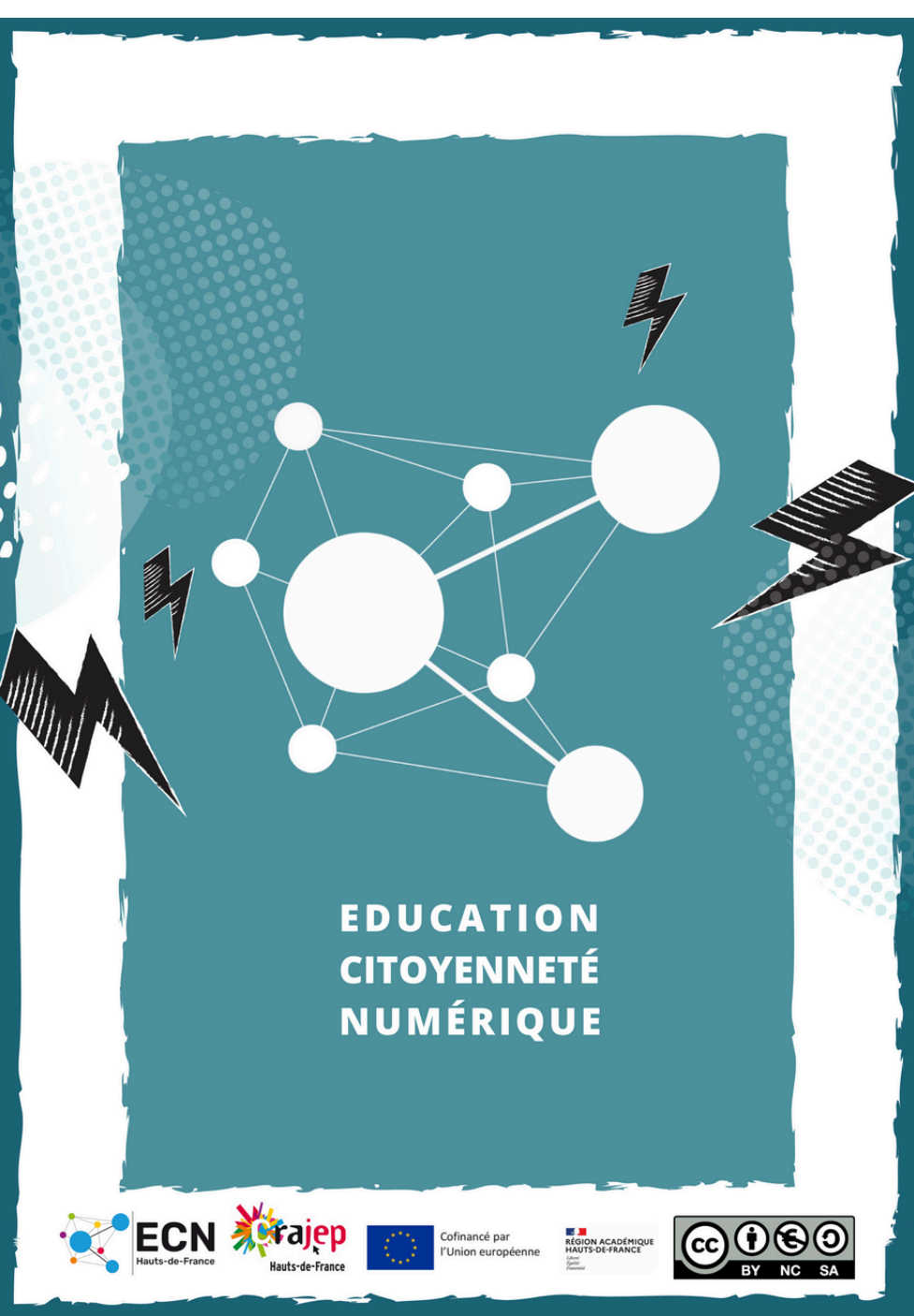
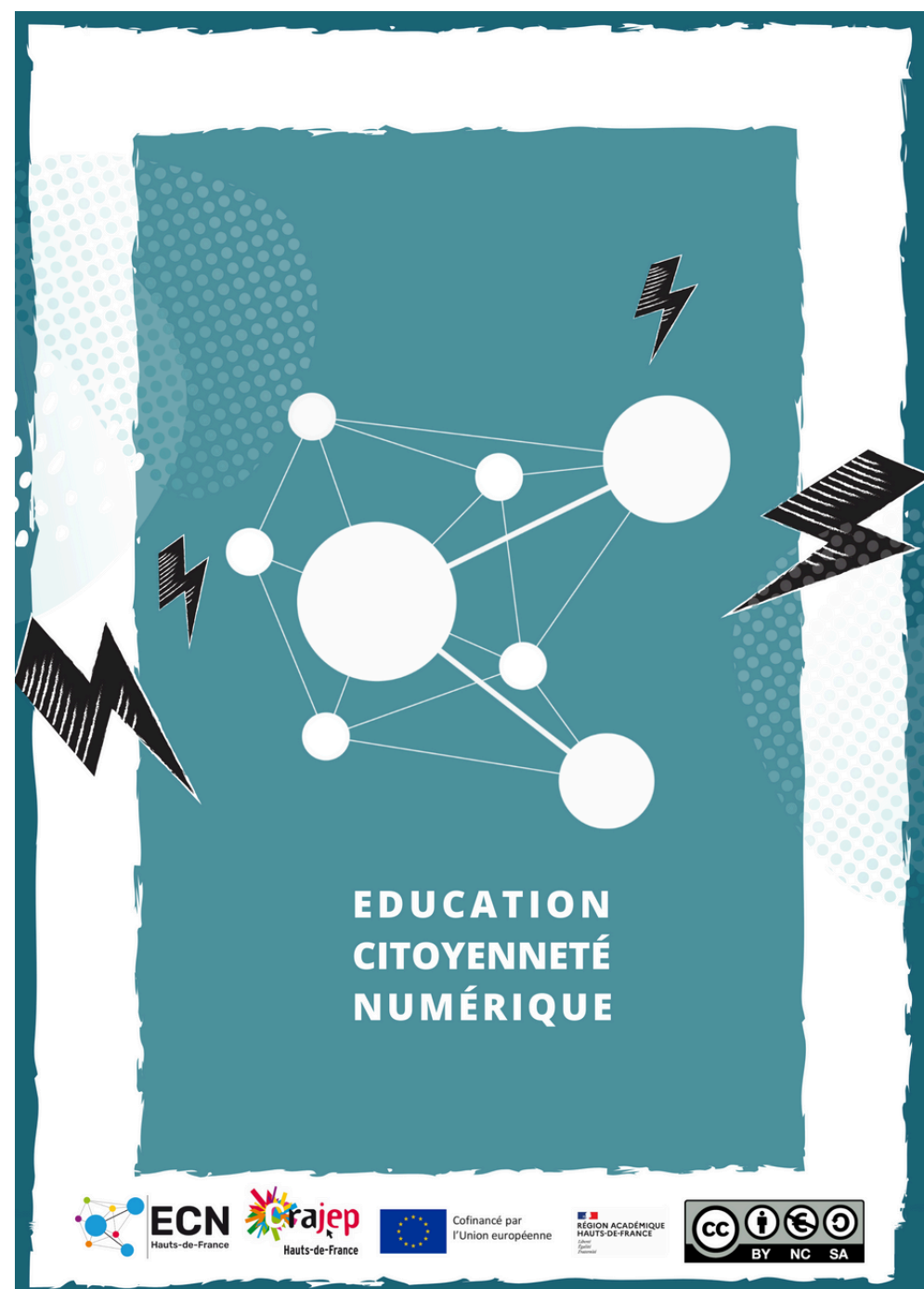
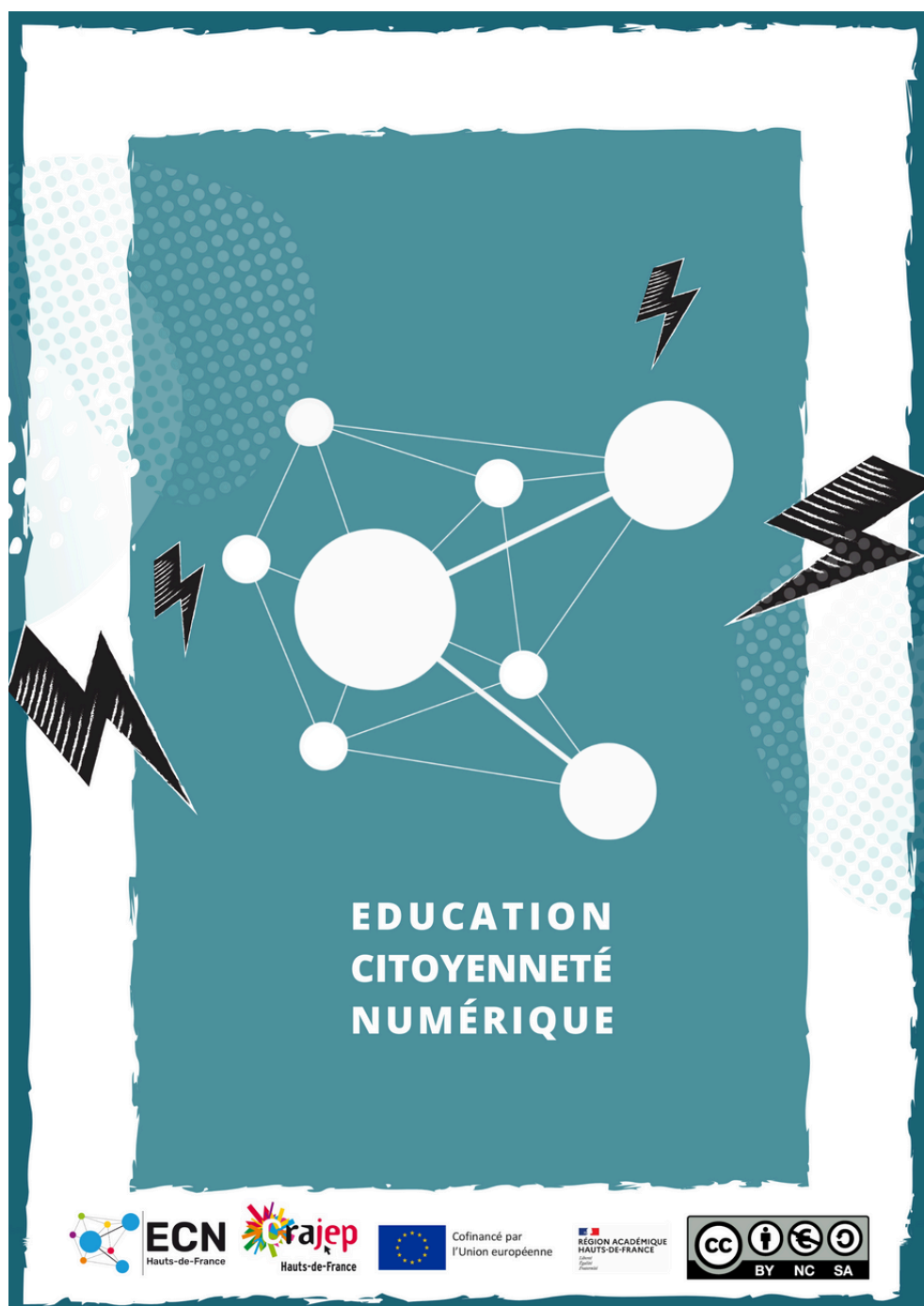
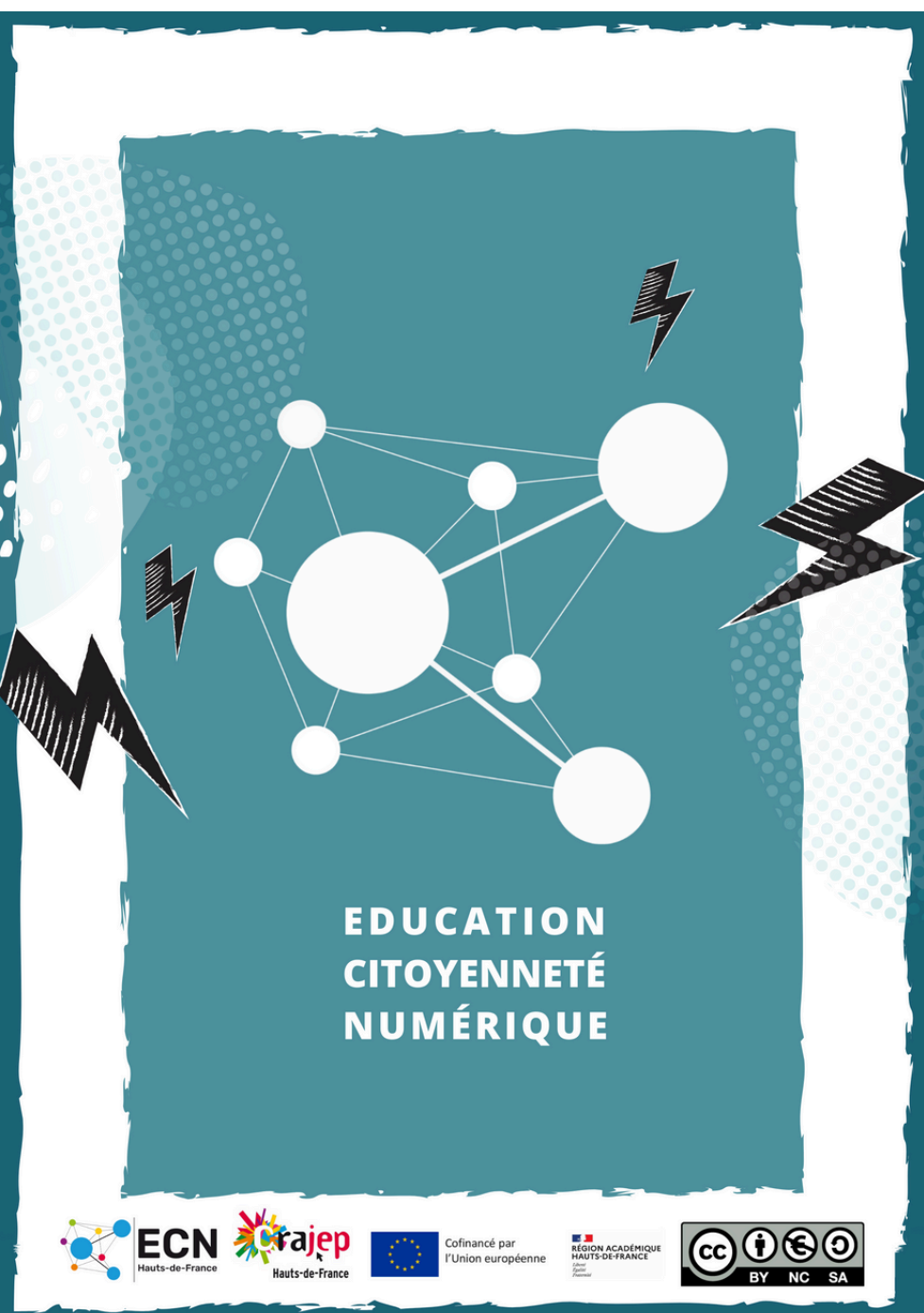
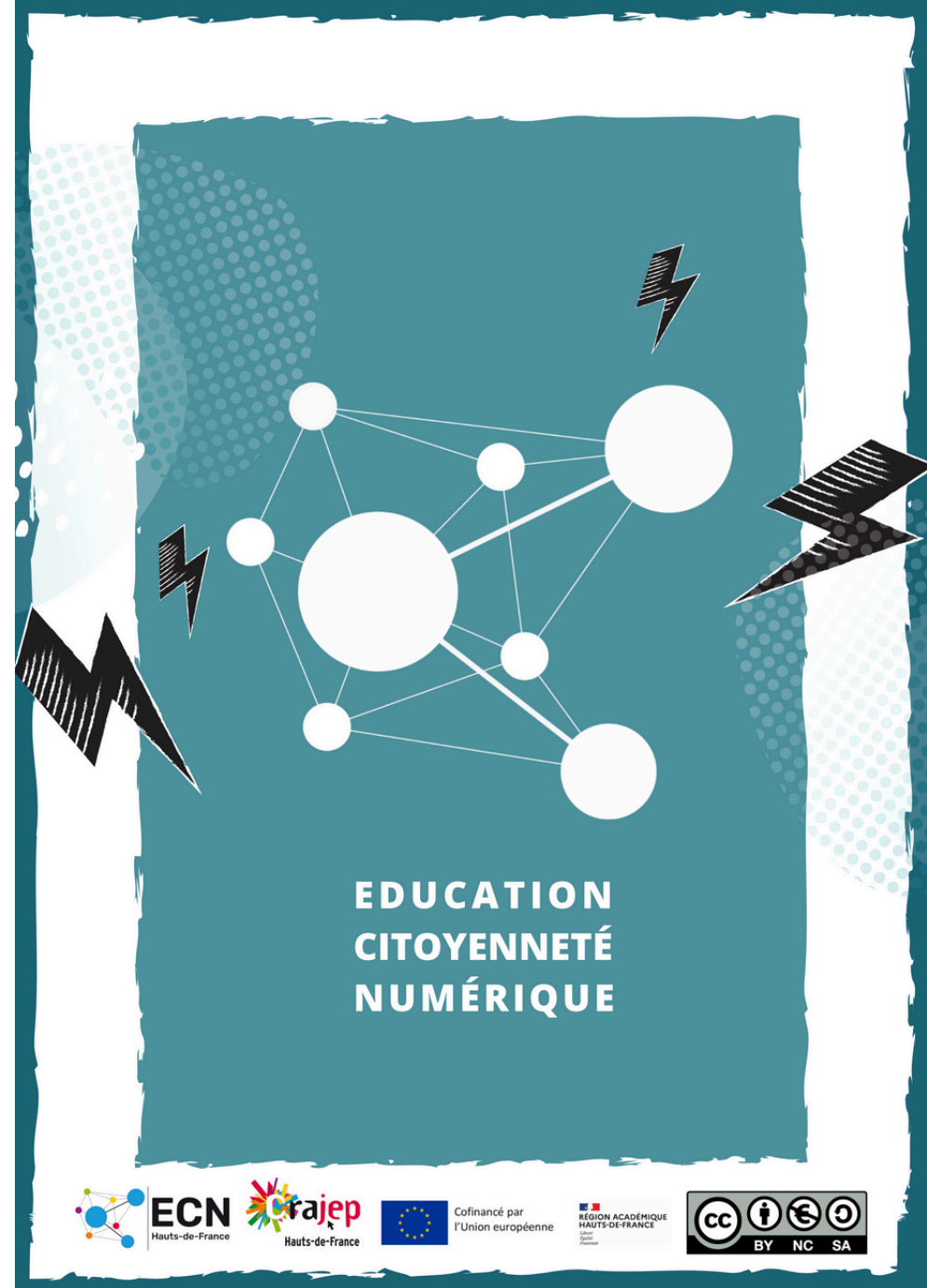
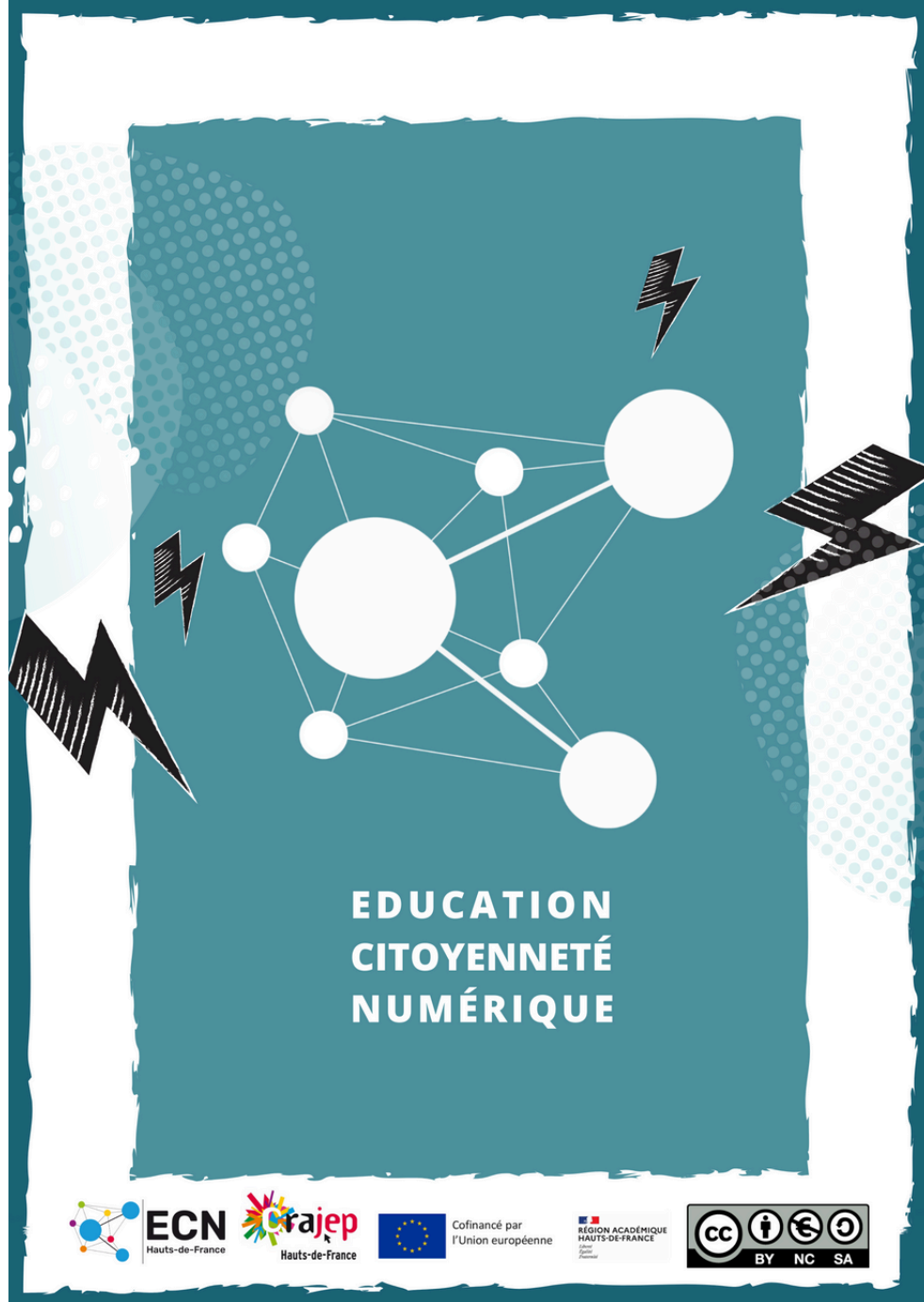
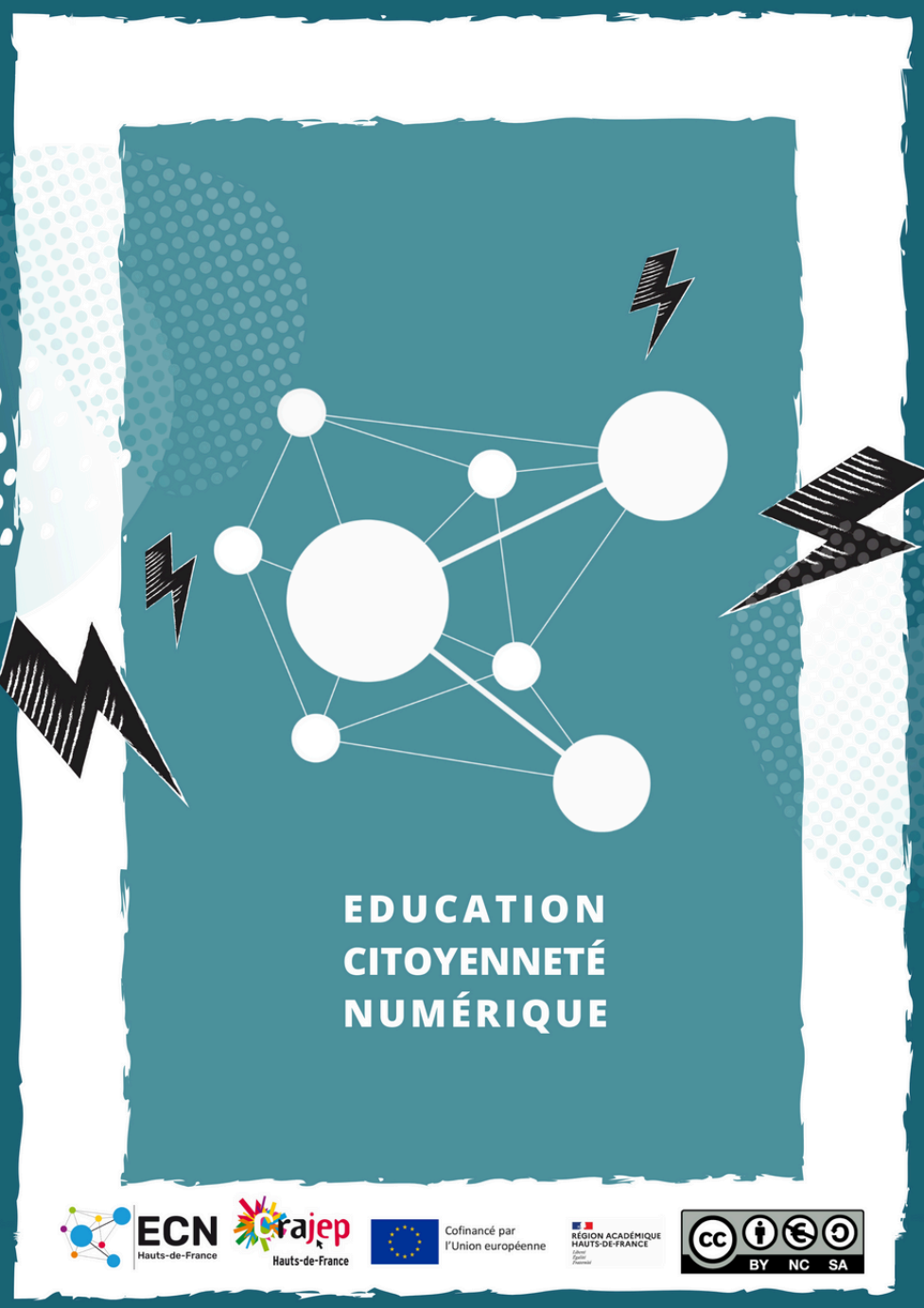
Cofinancé par  
l'Union européenne



**UFCV**









# TROLL

---



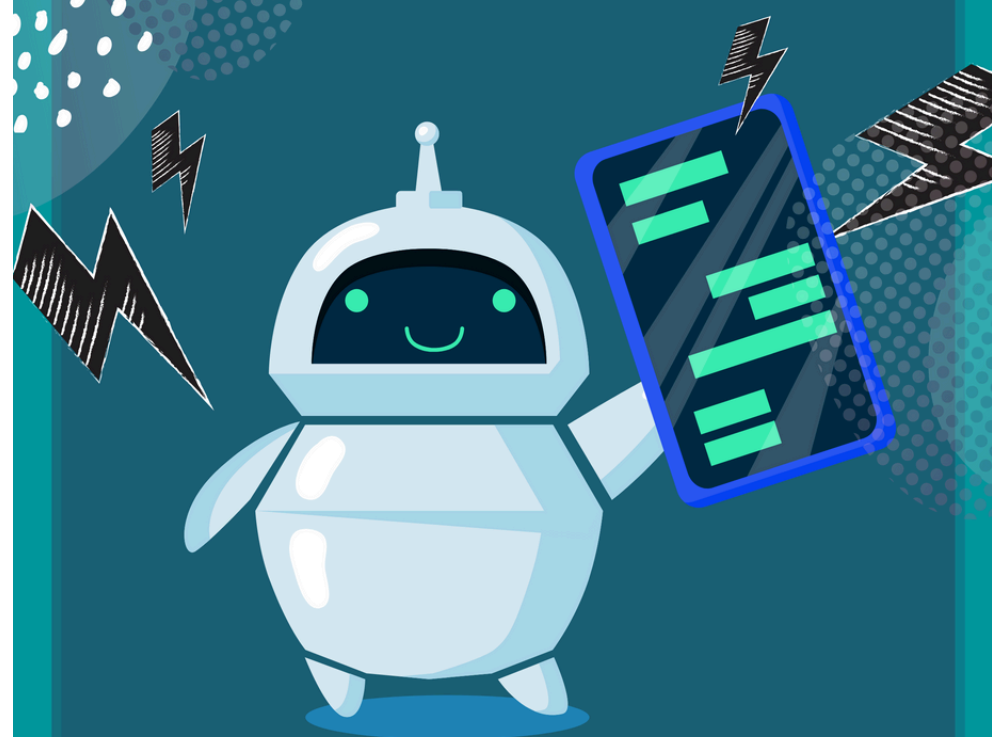
# INFLUENCEUR.SE

---



# BOT

---



# SUB

---

REJOINDRE



# VIEWER

---



# CENSURE

---



# AVATAR

---



# TIK TOK

---

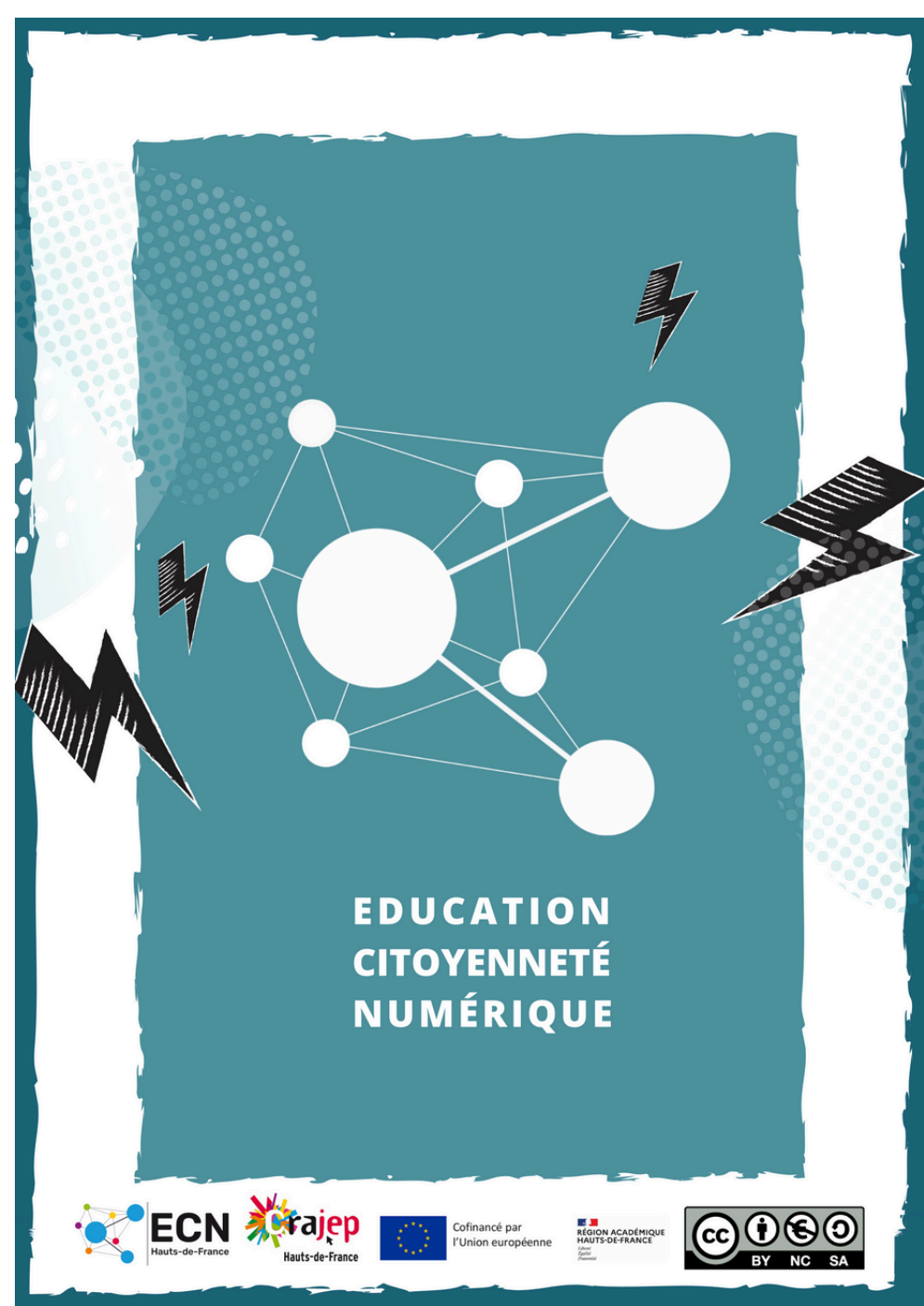
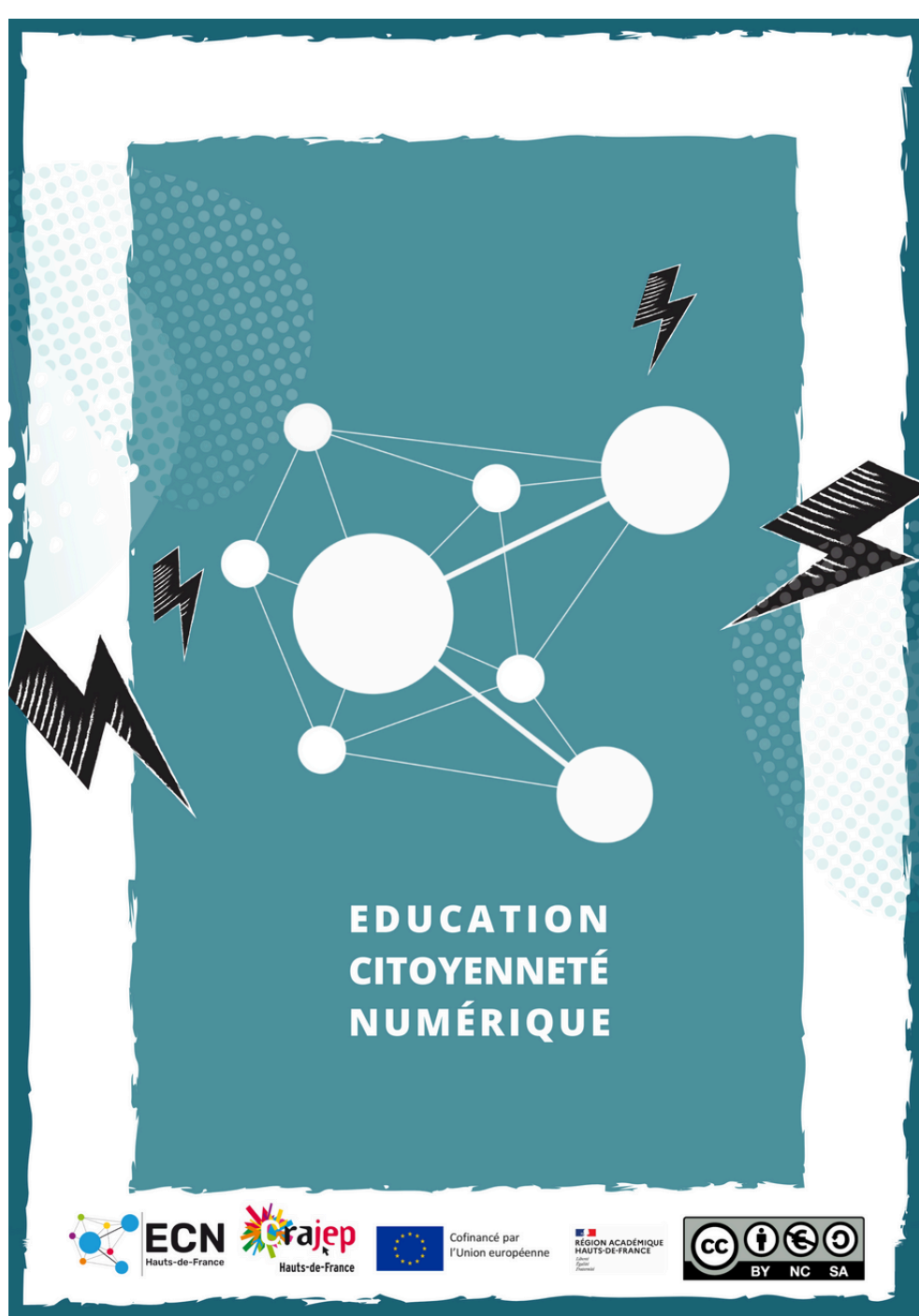
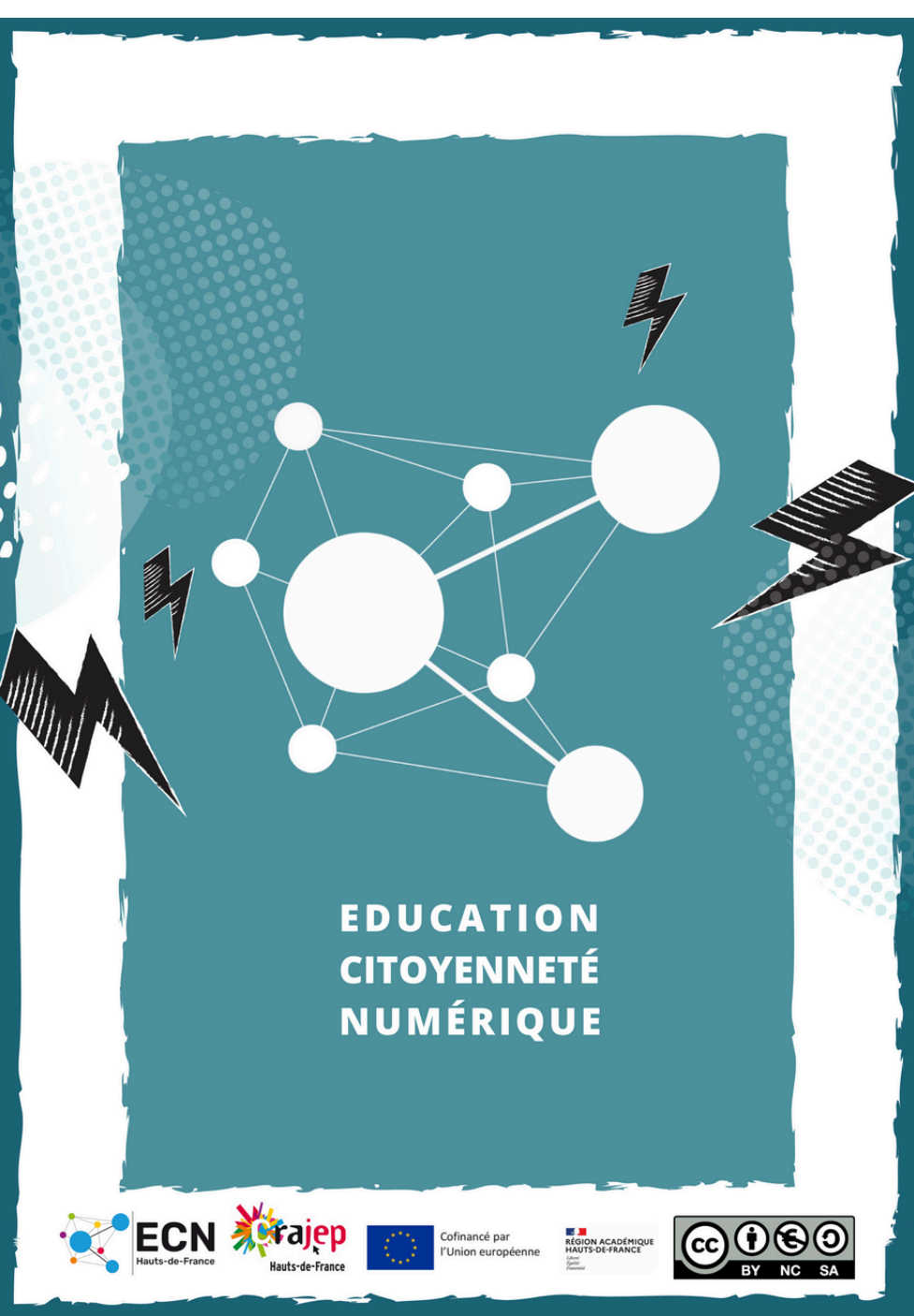
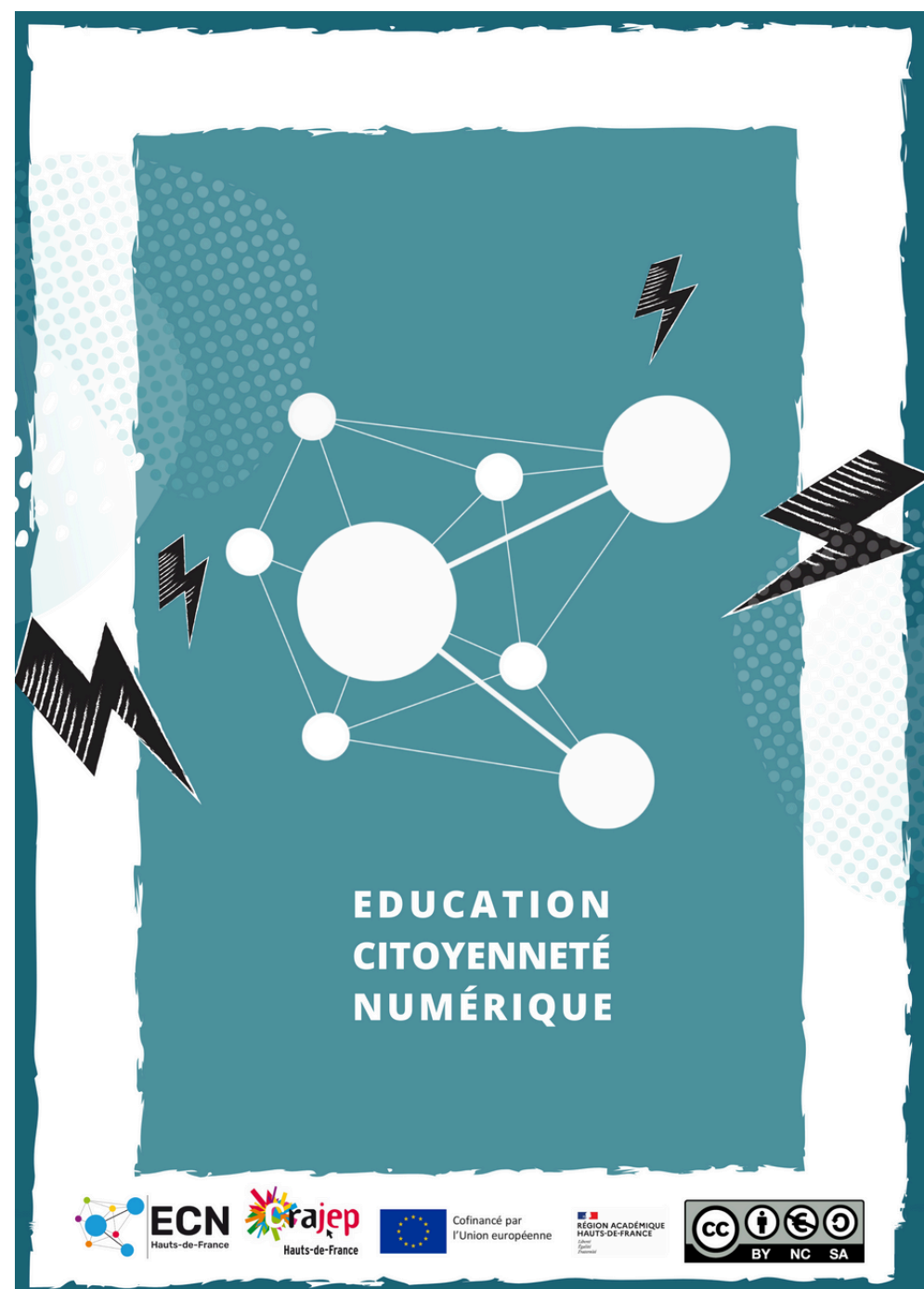
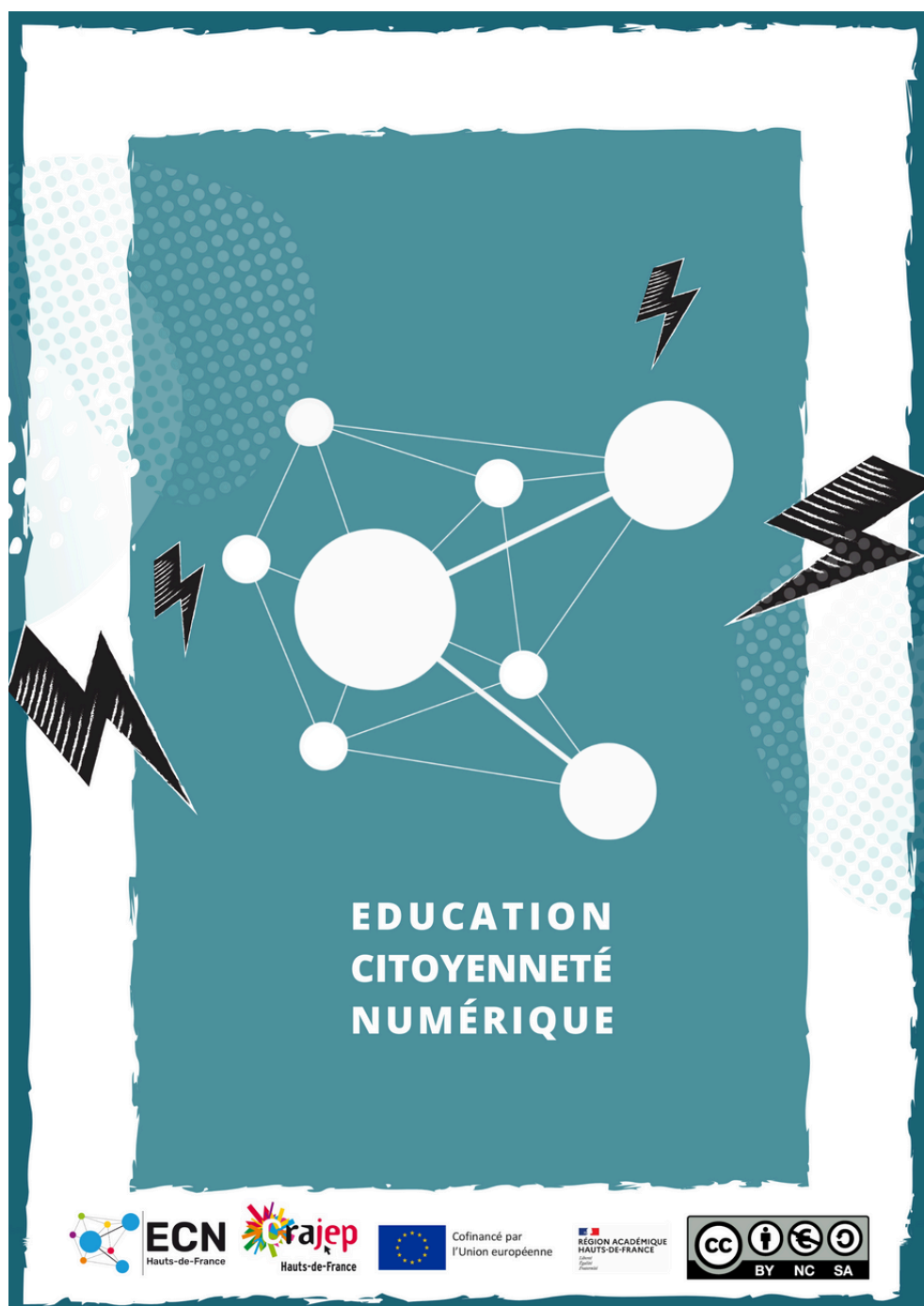
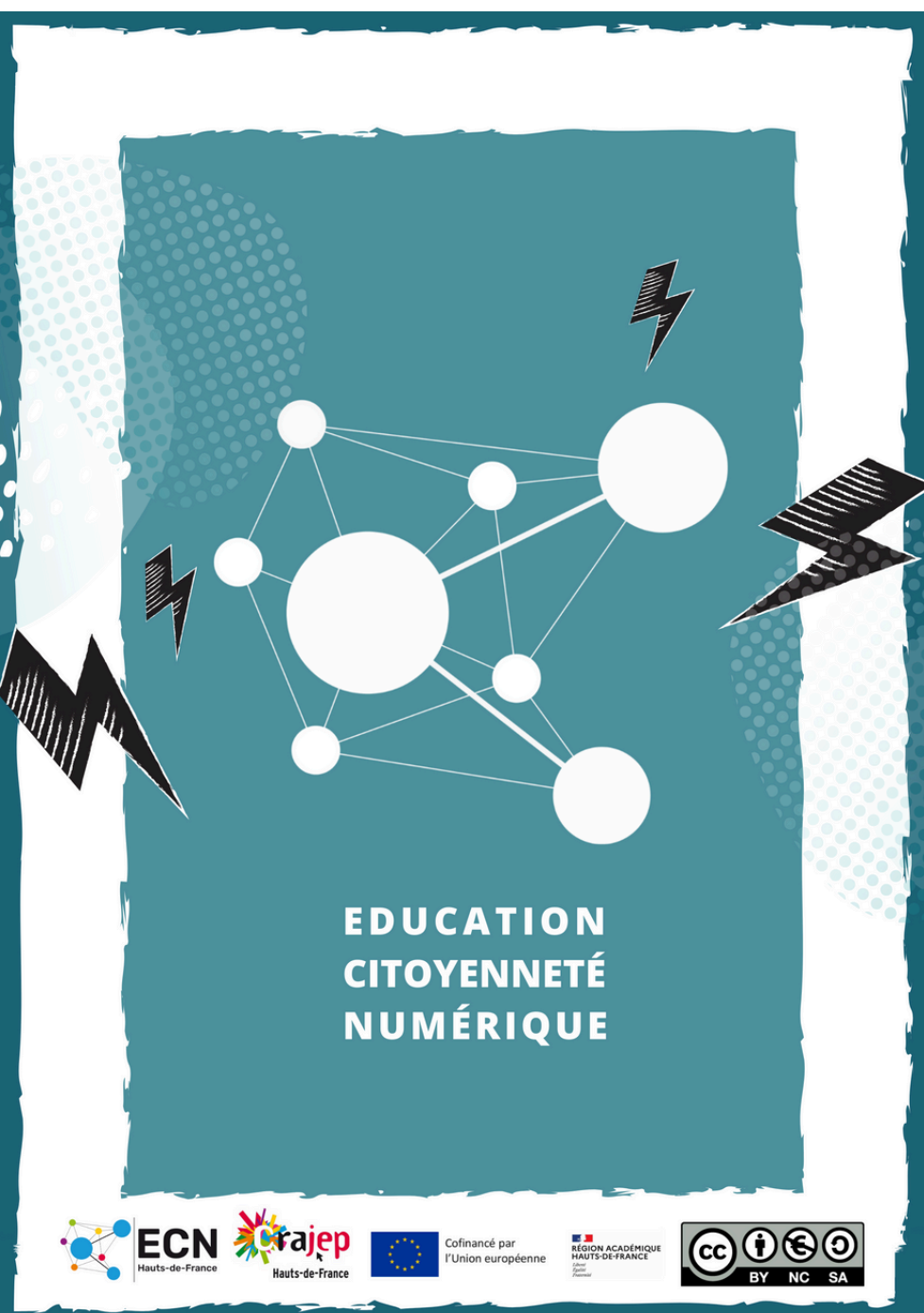
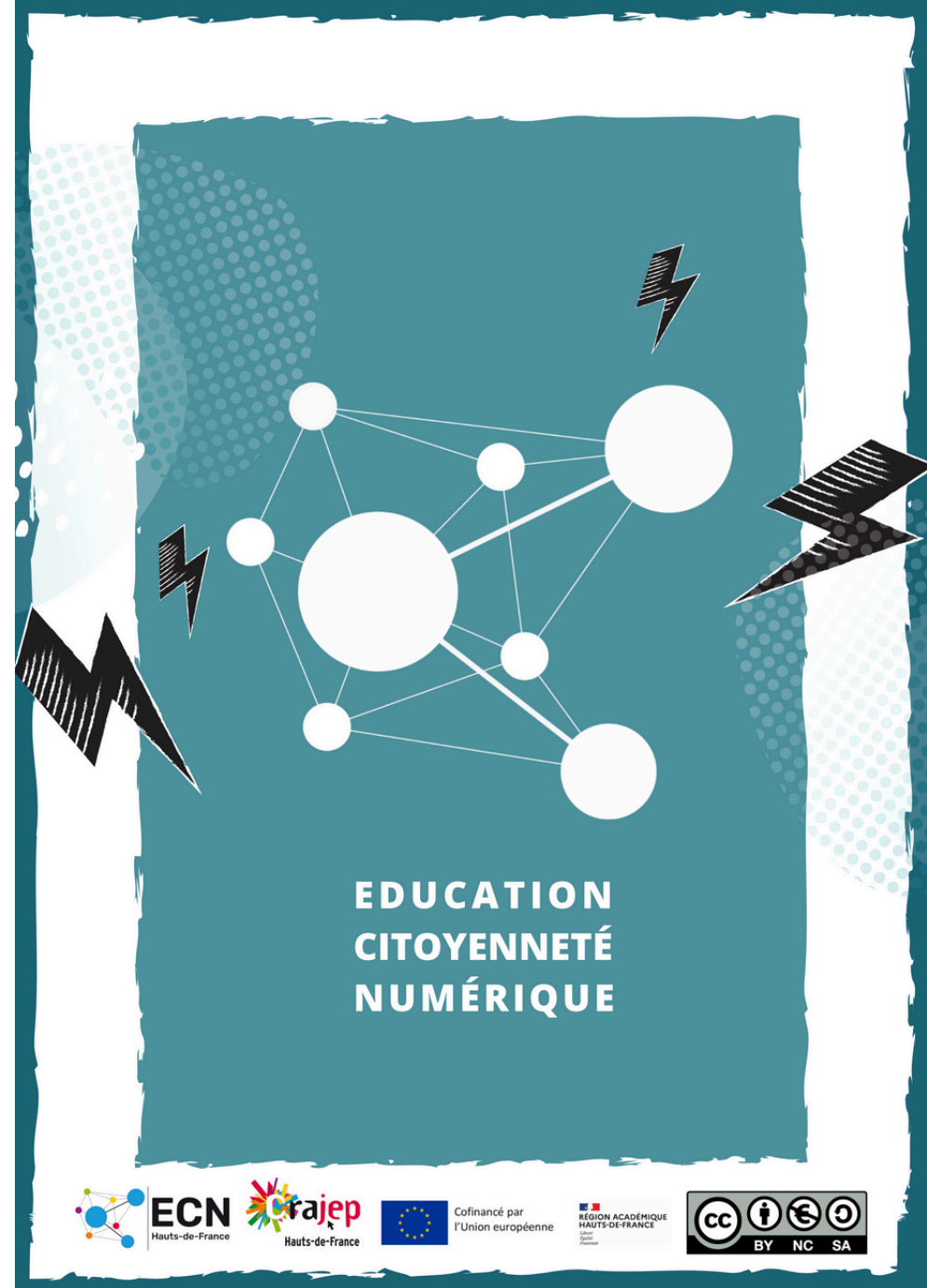
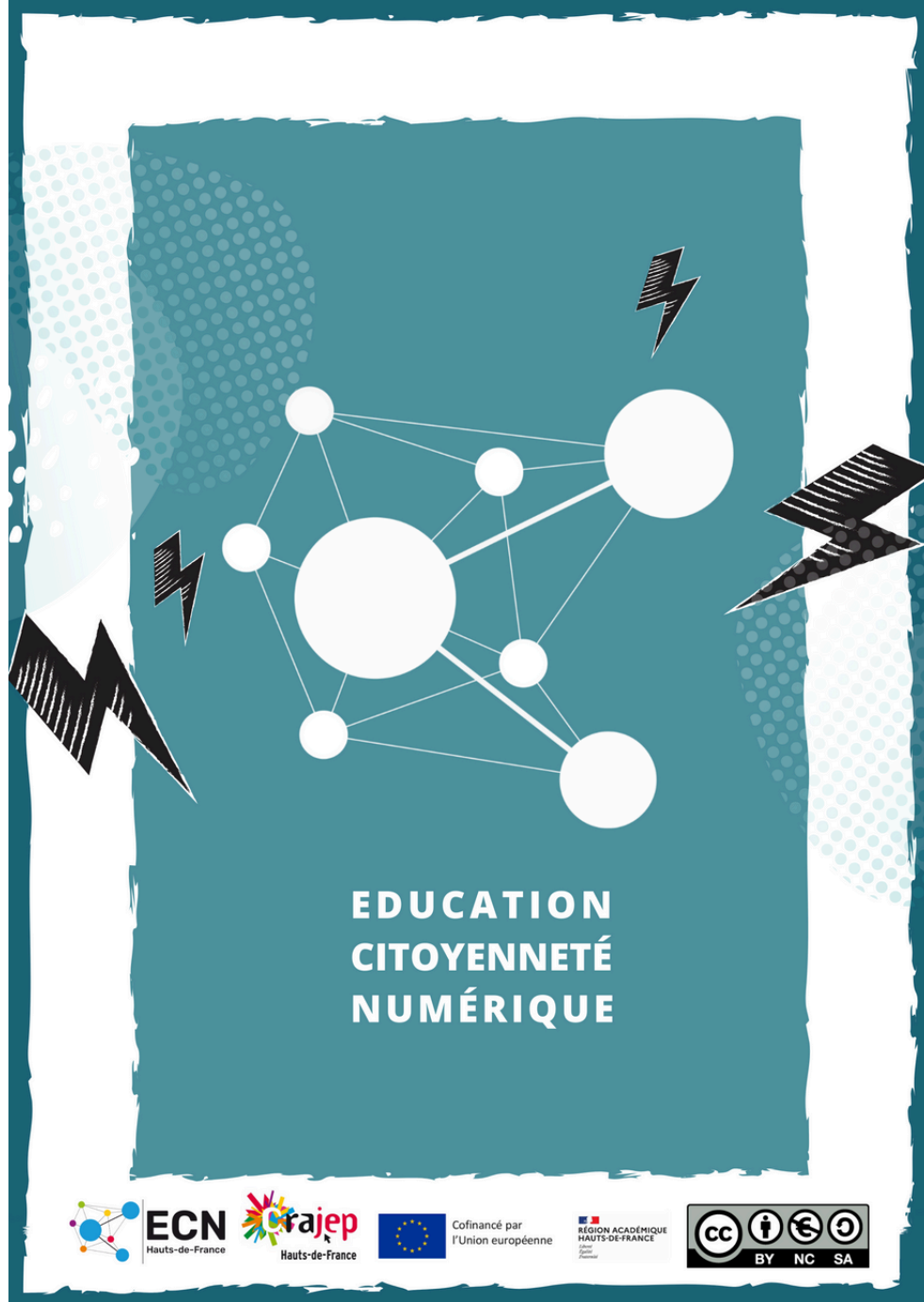
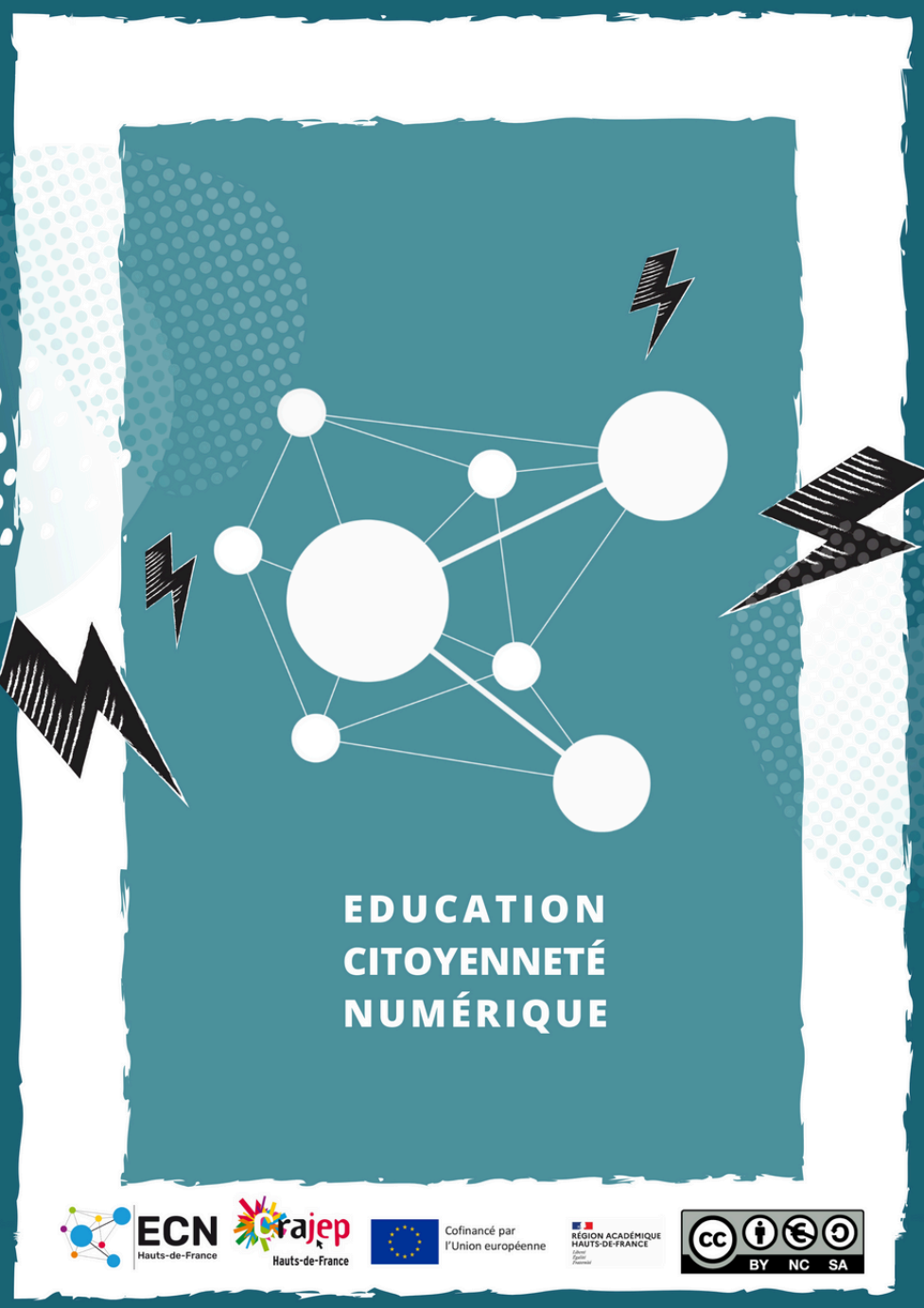


# NETFLIX

---









# NUDE

---



# ANONYMAT

---



# DONNÉE PERSONNELLE

---



# ALGORITHME

---

00101011  
01101010  
101110101  
11011000  
10100110

# FACEBOOK

---



# INSTAGRAM

---



# SNAPCHAT

---



# ABONNÉ(E)

---

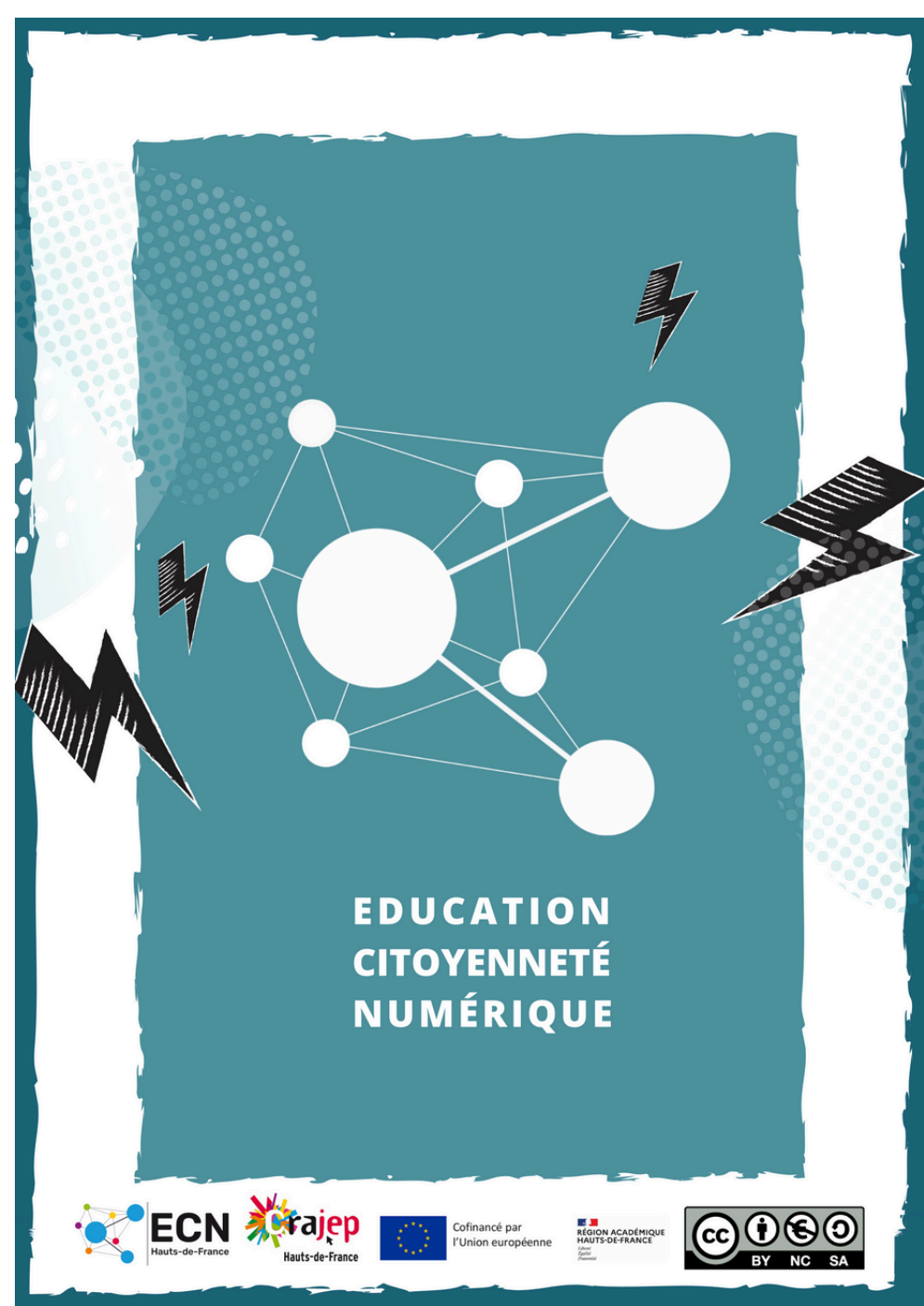
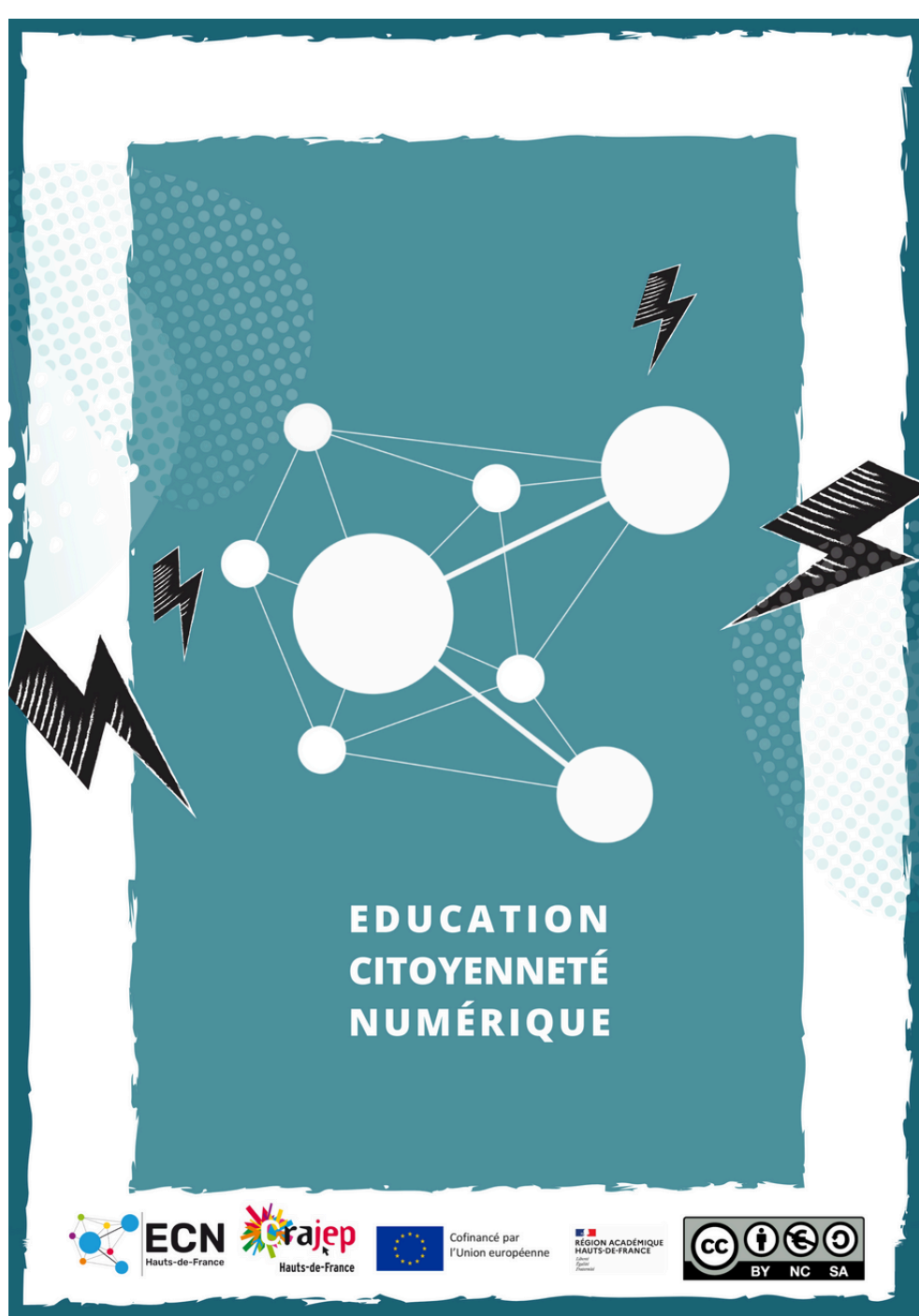
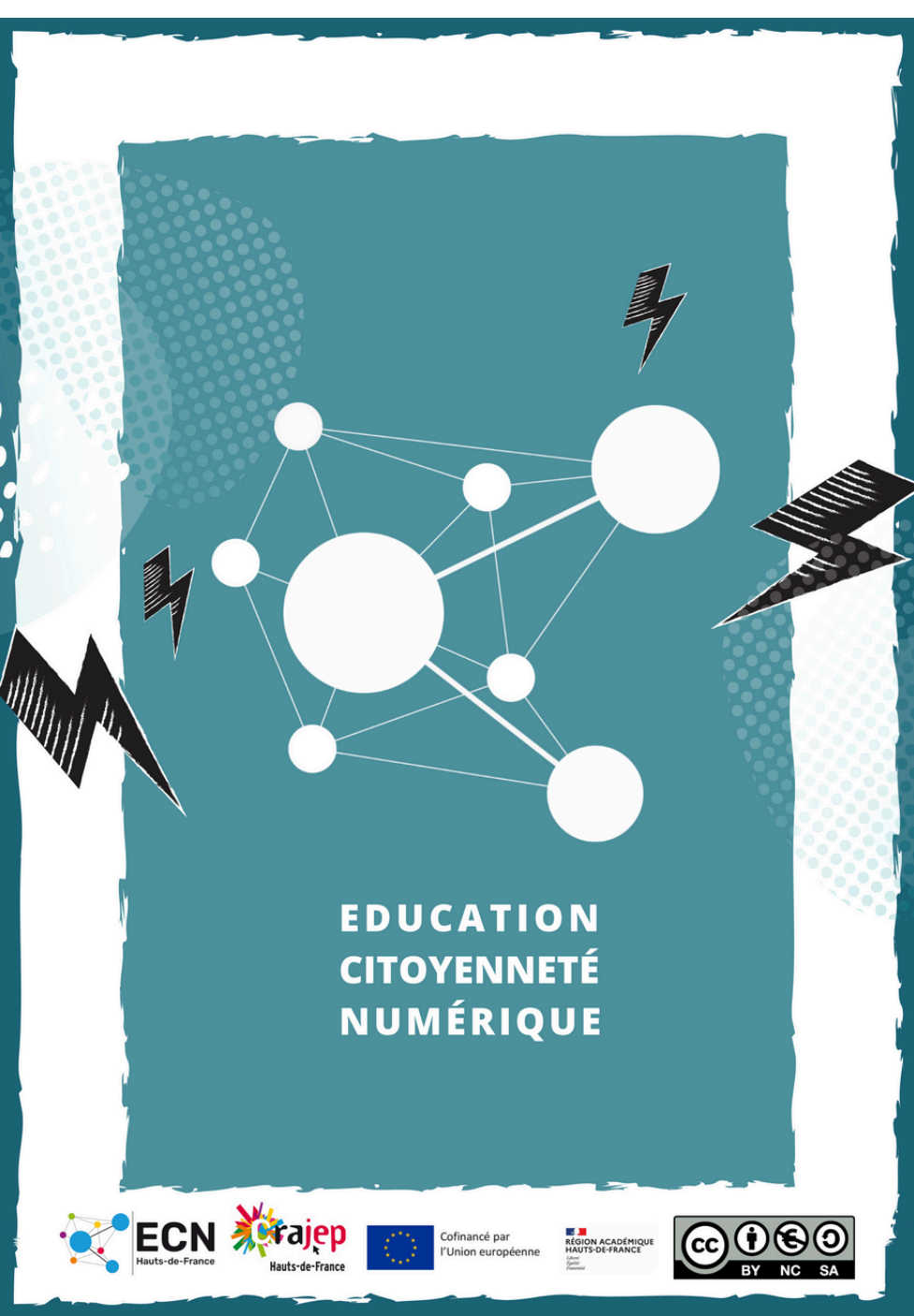
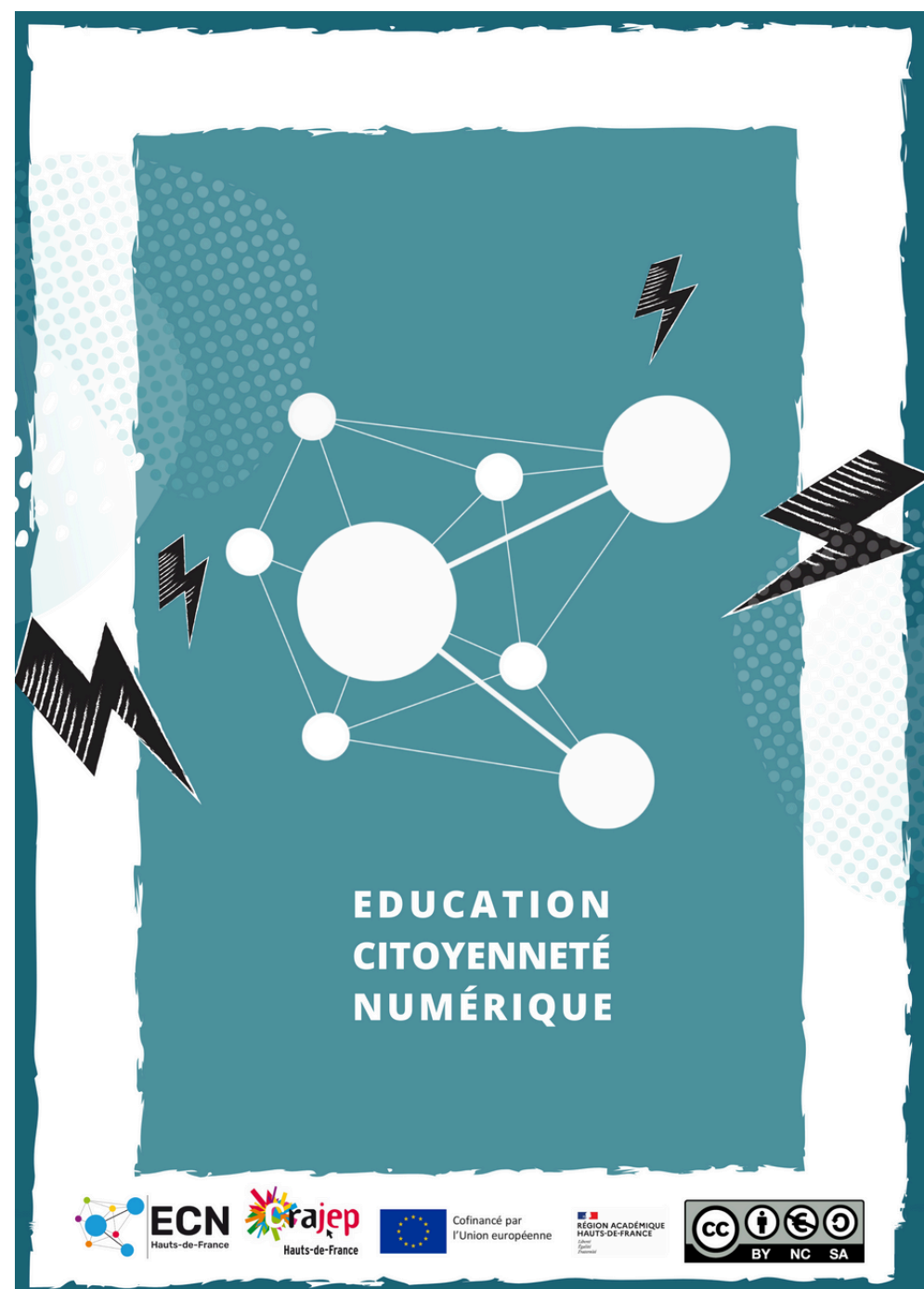
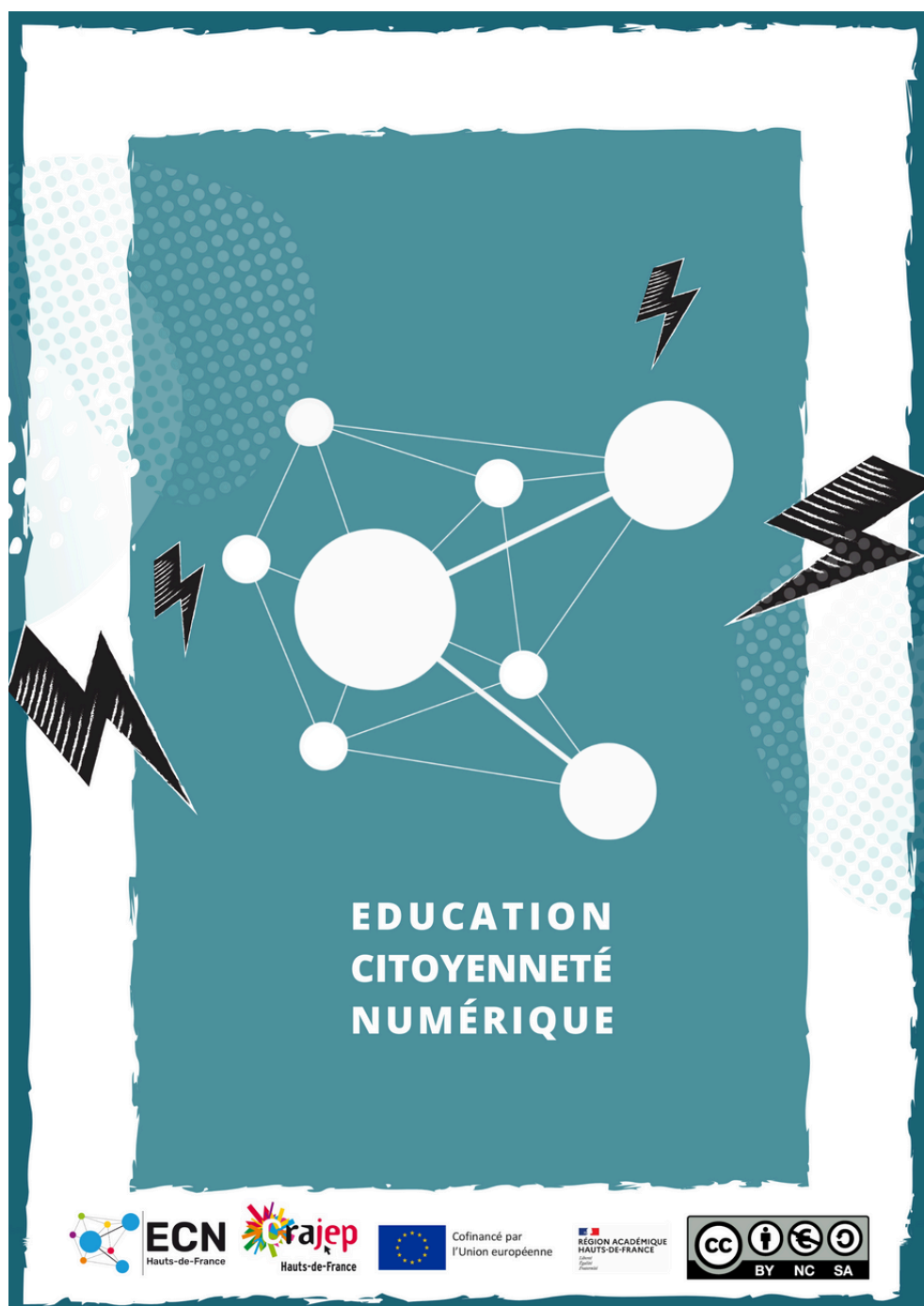
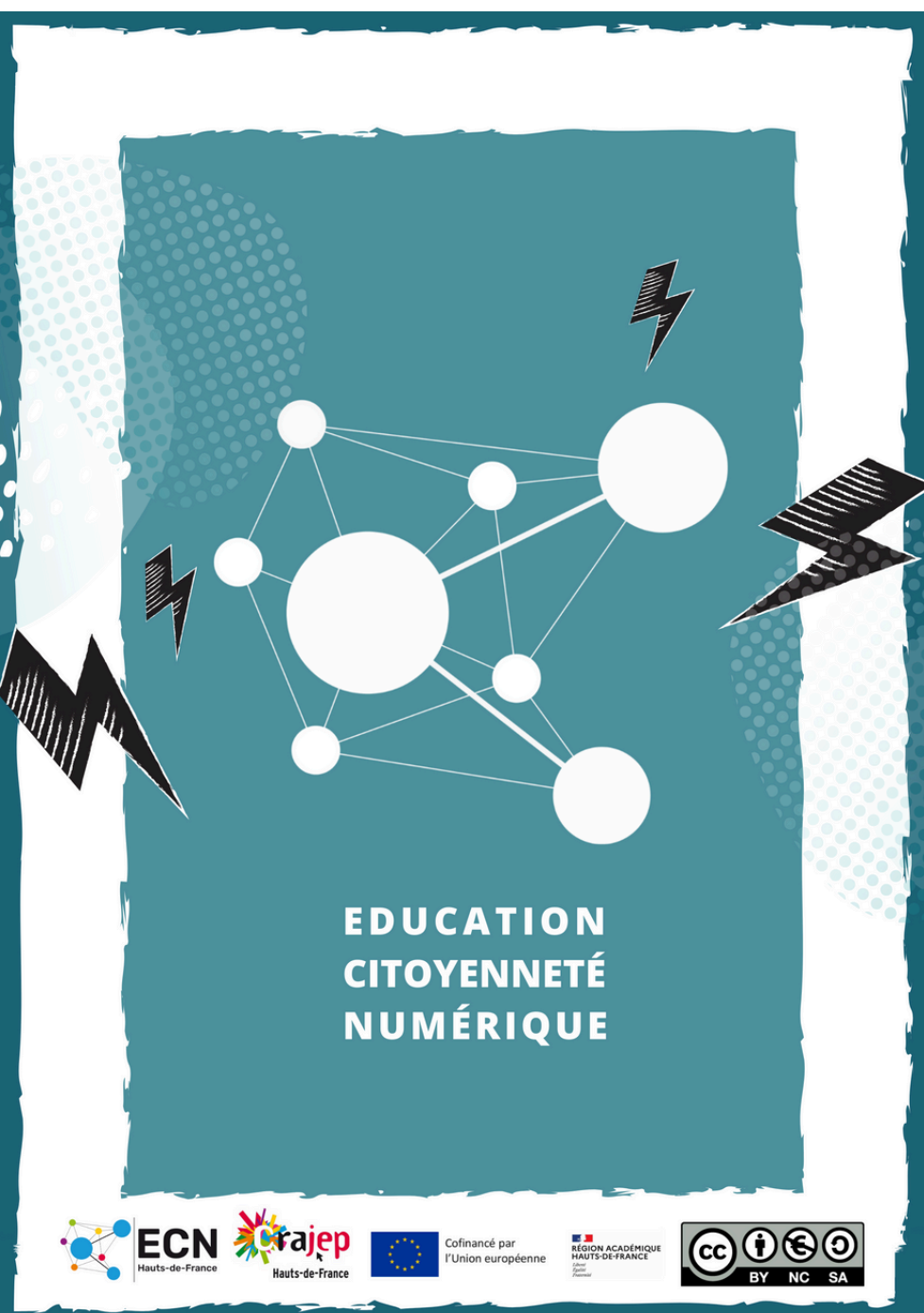
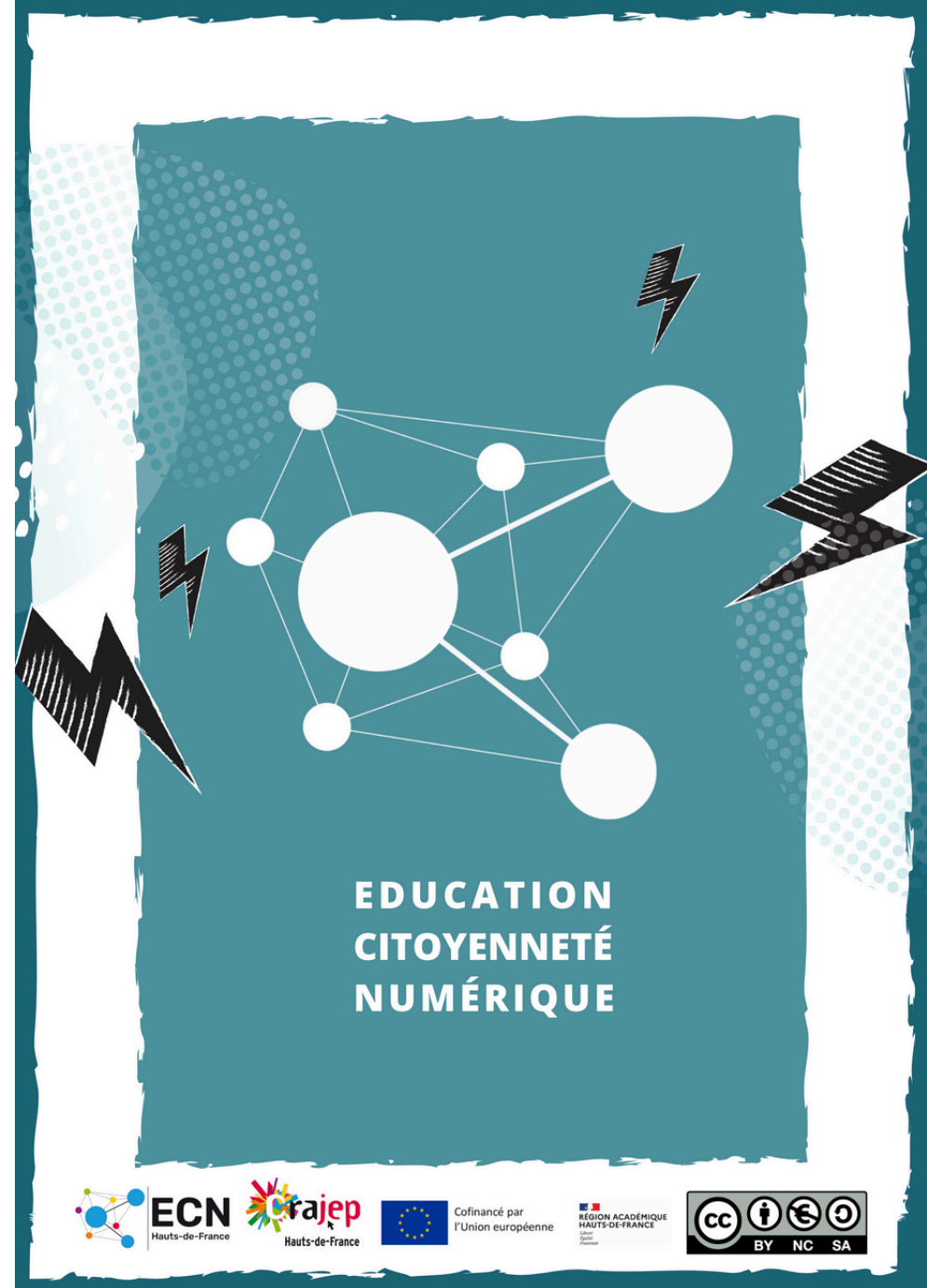
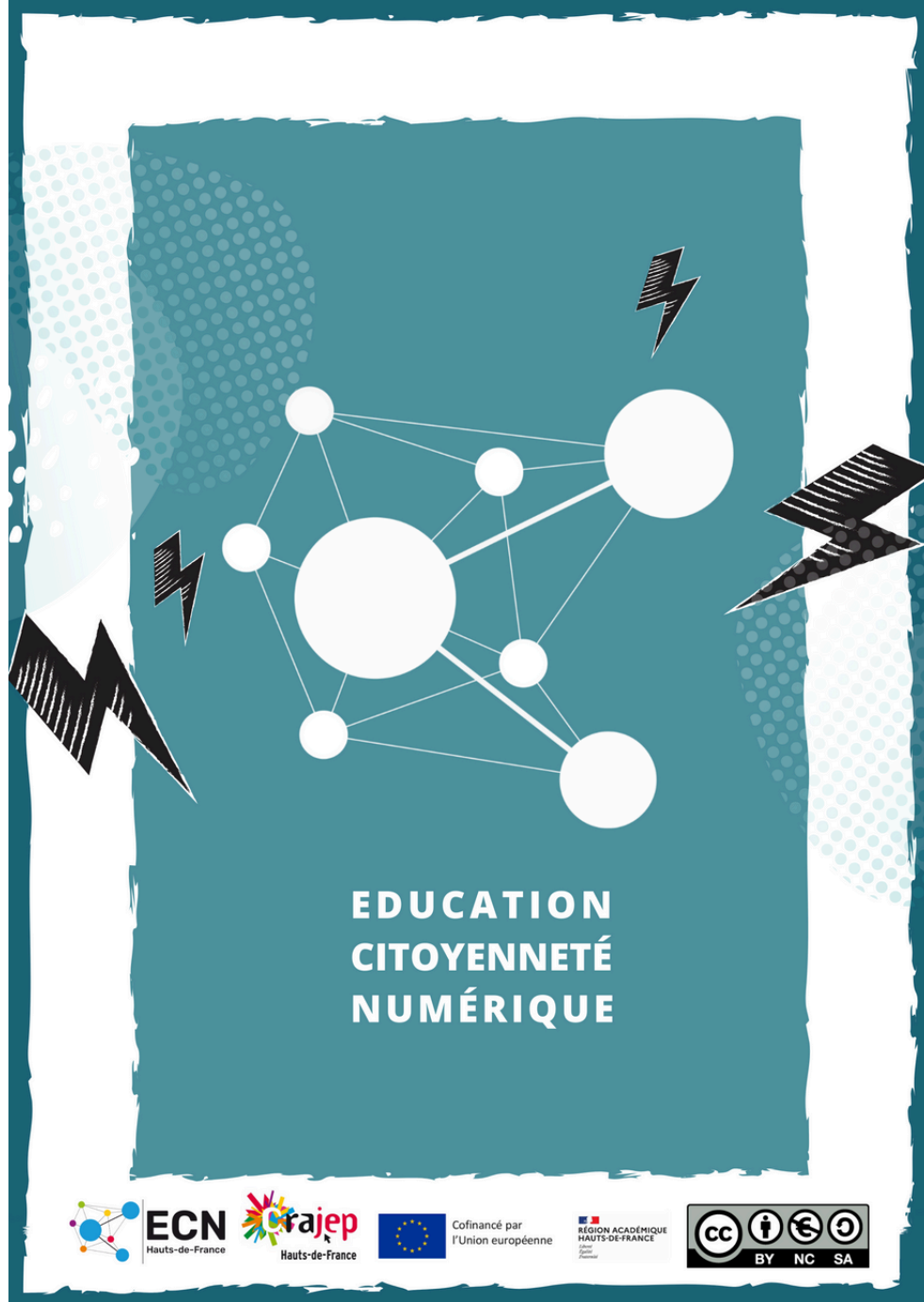
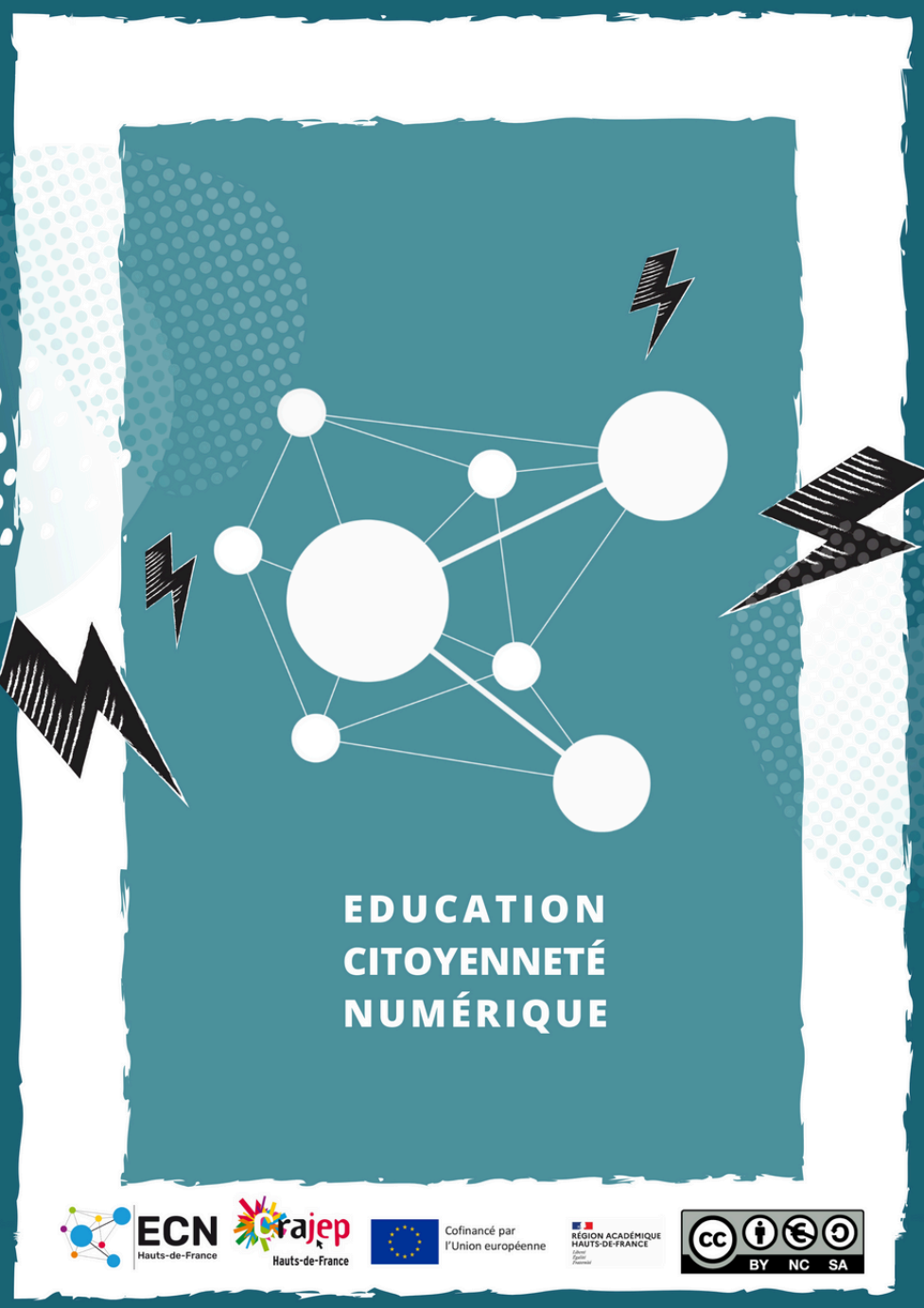


# HACKEUSE

---



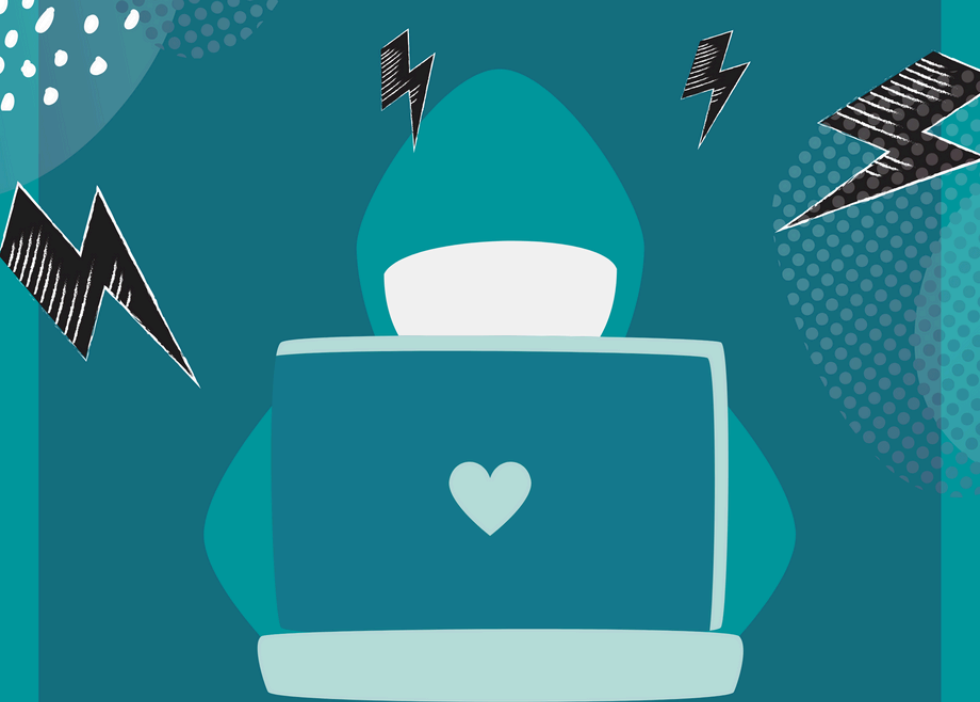






# HACKEUR

---



# GAMEUR

---



# GAMEUSE

---



# NFT

---



# CRYPTOMONNAIE

---



# JOURNALISTE

---



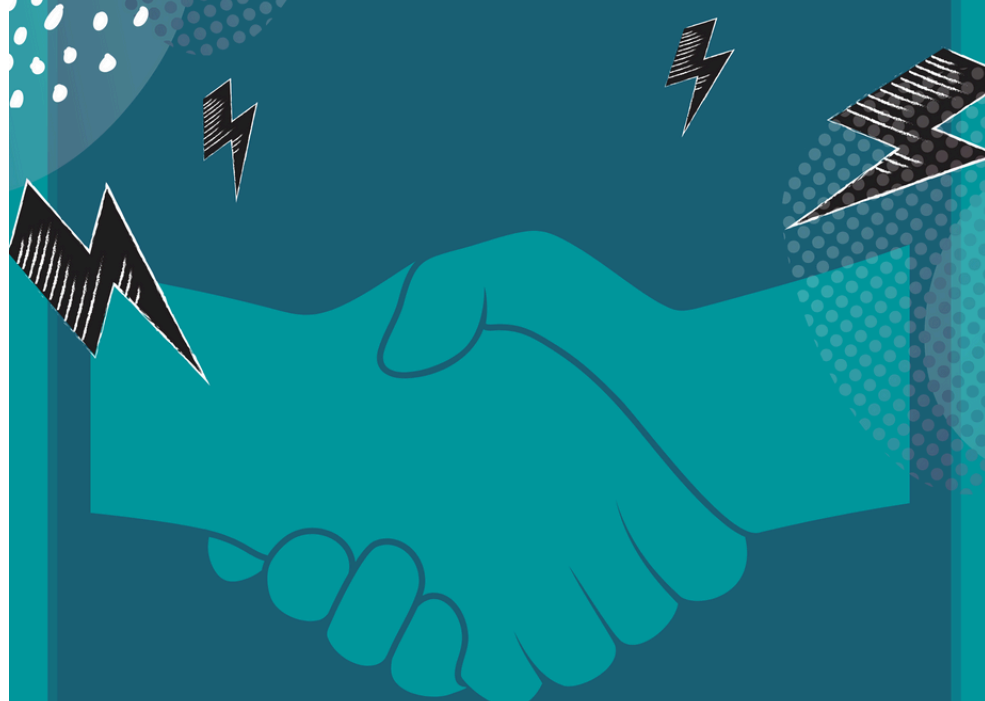
# CRÉATEUR DE CONTENU

---



# ENGAGEMENT EN LIGNE

---

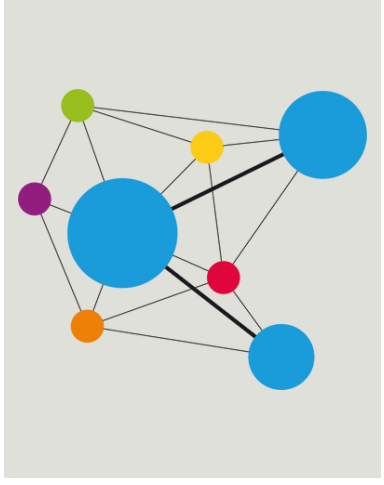


# PLACEMENT DE PRODUIT

---







# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## TROLL

Un troll est un individu qui crée une controverse, irrite ses interlocuteurs ou perturbe des conversations sur un réseau social. Ainsi le troll vient bouleverser les échanges au sein d'une communauté. Initialement dans la culture Internet le troll visait à créer une perte de temps pour les autres internautes en les redirigeant par exemple vers une autre page web que celle sollicitée. Se faire troller relevait donc d'une blague. Trollface est d'ailleurs un « meme », c'est à dire que c'est l'image qu'on donne aux trolls dans la communauté Internet : elle est symbolisée par un visage avec un immense sourire largement teinté d'ironie. La communauté Internet a d'ailleurs considéré que l'un des premiers trolls était l'interprète russe Eduard Khil qui après s'être vu refusé l'interprétation d'une chanson américaine est monté sur scène afin de faire des vocalises sans parole accompagnées d'une gestuelle exagérée en 1966 . C'est en effet en 2009 que le monde redécouvre cette vidéo, désormais numérisée : ce qui a donné « Trololo » (contraction de troll, Lol et des nombreuses vocalises « lololo ») Pour exister le troll doit toujours être intégré dans une communauté en ligne, en avoir acquis les codes ainsi que les normes et règles de modération : le troll se fait donc passer pour un membre honnête de la communauté en ligne afin de lancer un nouveau débat, une nouvelle pratique qui fera dévier les membres de la communauté de leurs habitudes. Dans certaines communautés en ligne, les membres imitent à leur tour les trolls pour qu'ils cessent les perturbations : c'est ce qu'on appelle « troller les trolls ».

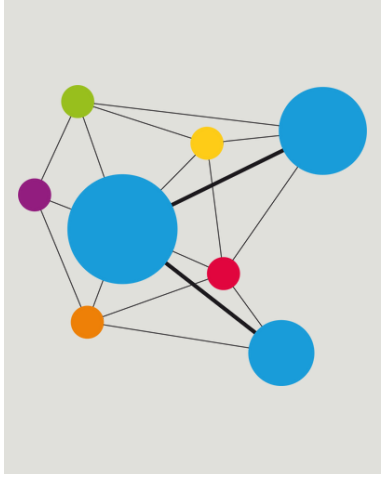


**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne





# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## INFLUENCEUR.S.E

Un influenceur tout comme une influenceuse sont des individus qui utilisent leur popularité, leur taux d'engagement et leur audience médiatique pour orienter les tendances, les modes de consommations ou encore les opinions de leurs communautés en ligne. Le marketing d'influence a largement renouvelé les stratégies commerciales des entreprises puisque la relation de proximité d'un influenceur et de ses abonnés peut donner une autre dynamique aux publicités. C'est en effet l'influenceur ou l'influenceuse qui donnera un style, une patte à la publicité afin que sa communauté continue de s'identifier aux contenus créés. Afin d'être associé à des entreprises certaines personnes tentent de se faire passer pour des influenceurs en achetant de faux abonnés ou de faux likes dans le but de se créer une communauté en ligne. Il existe plusieurs catégories d'influenceurs qui peuvent être distinguées : les macro-influenceurs (plus de 50 000 abonnés), les micro-influenceurs (moins de 50 000 abonnés), les nano-influenceurs (centaines à milliers d'abonnés). L'influenceur ou l'influenceuse ne doit toutefois pas être considéré comme une agence de publicité, c'est pour cette raison qu'il bénéficie d'une plus grande liberté artistique. Cependant les influenceurs ont l'obligation de rendre leur publicité identifiable puisque le droit interdit la publicité cachée.



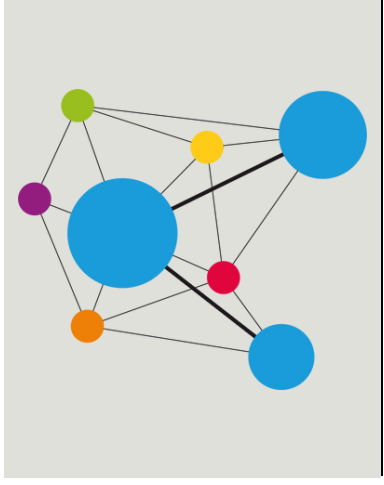
**ECN**  
Hauts-de-France



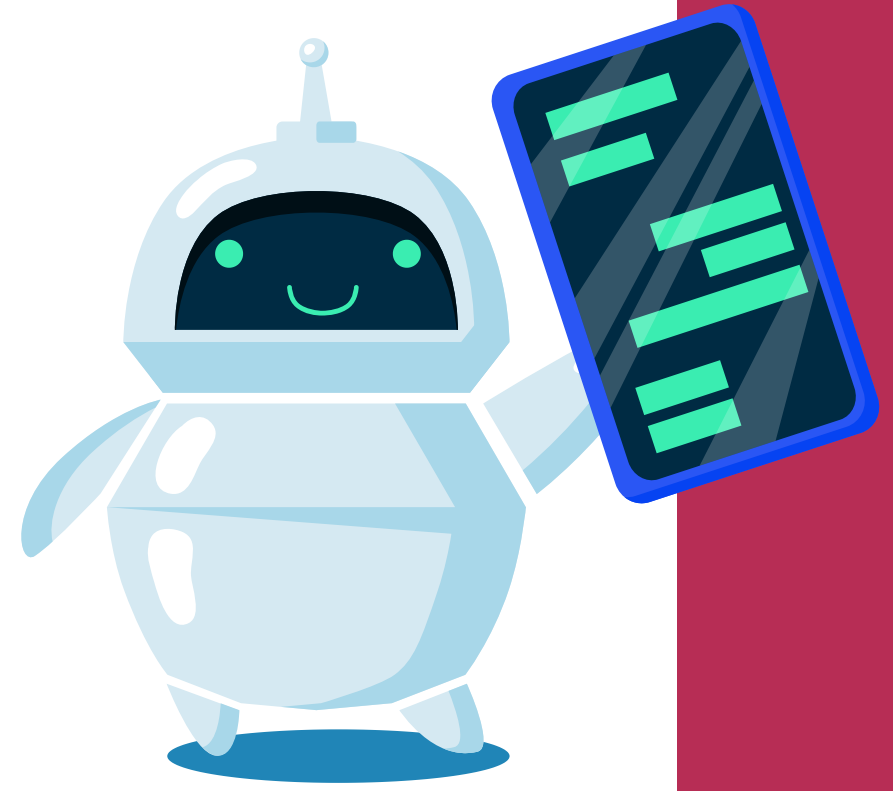
Cofinancé par  
l'Union européenne







# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## B O T

Un bot est une application logicielle qui interagit avec des serveurs informatiques pouvant être automatisé ou semi-automatisé : son but est de simuler le comportement d'une personne humaine ou bien d'effectuer des tâches répétitives. Pour effectuer ces tâches répétitives les bots sont programmés à partir d'algorithmes.

Sur Internet environ la moitié du trafic est géré par des bots : sur un moteur de recherche le bot va par exemple procéder à l'indexation des contenus pour fluidifier et faciliter les recherches, sur les messageries instantanées les bots peuvent gérer le canal de discussion, tenir des statistiques ou encore proposer des jeux. Les bots peuvent également être employés à des fins malveillantes en permettant la réalisation d'attaque DDos, en facilitant la distribution de spam ou commentaire malveillant, en augmentant facticement le nombre de vues d'une page Internet ou d'une vidéo hébergée sur Youtube. Ce détournement de l'usage des bots est permis par leur multiplicité : ce sont donc plusieurs applications logicielles qui vont être utilisées au même moment dans un dessein frauduleux. Lorsque plusieurs bots communiquent entre eux, on parle alors d'un réseau de bots ou botnet.

Un chatbot est un bot ayant pour unique but de dialoguer avec des personnes et donc de simuler une interaction avec un autre individu. Les entreprises ont développé des chatbot ces dernières années dans le but d'assurer un service commercial ou un support client sur les réseaux sociaux. L'avantage offert par les chatbot est leur disponibilité 24 heures sur 24, 7 jours sur 7. Dans ce cas de figure les utilisateurs sont parfaitement conscients que leur conversation n'est pas avec un être humain. En 2016 Microsoft a créé un chatbot nommé « Tay » destiné à discuter avec les utilisateurs de Twitter. Afin de répondre aux questions des utilisateurs du réseau social, Tay a accédé aux données publiques sur Internet et a consolidé son apprentissage au fil des interactions avec les utilisateurs. Au bout de 8 heures le chatbot a toutefois tenu des propos racistes, négationnistes et misogynes menant à sa disparition sur le réseau social.

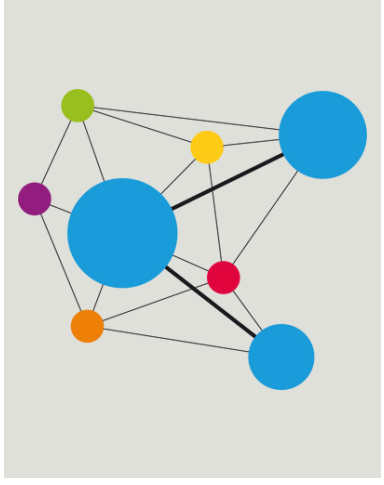


**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne





# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE

00101011  
01101010  
101110101  
11011000  
10100110

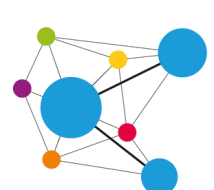
## ALGORITHME

Le concept d'algorithme provient du mathématicien persan du IX<sup>ème</sup> siècle Al-Khwârizmî et définit une suite logique d'étapes et d'instructions à suivre dans l'objectif de résoudre un type de problème déterminé. Ainsi un algorithme fonctionnel produira systématiquement le résultat attendu. Parfois les algorithmes sont illustrés à travers l'exemple d'une recette de cuisine : en suivant minutieusement les ingrédients et étapes de la recette, nous arriverions systématiquement au même résultat. Si suivre scrupuleusement la recette d'un gâteau au chocolat permettra toujours d'obtenir un gâteau au chocolat : son goût pourra néanmoins sensiblement différer en fonction de la qualité des ingrédients, du mode de cuisson... C'est pourquoi il semble préférable de comparer un algorithme à la résolution d'un casse-tête. La finalité n'est ici empreinte d'aucune subjectivité : si le casse-tête est résolu alors l'algorithme est fonctionnel. Un algorithme performant sera à la fois rapide et précis. Dans le domaine numérique, un programme est un algorithme qui indique à l'ordinateur sous forme de langage informatique les différentes étapes et tâches à suivre pour s'exécuter correctement.

Il existe différents types de fonctionnement pour les algorithmes. Un algorithme peut :

- \* sous-diviser un problème en plusieurs petits problèmes plus faciles à solutionner
- \* tester toutes les solutions possibles afin de trouver la meilleure
- \* apprendre à partir des données qui lui sont soumises afin de s'améliorer sans intervention humaine

Les réseaux sociaux ainsi que les services de streaming fonctionnent à l'aide d'algorithmes qui vont permettre la classification des contenus sur les pages d'accueil et le tri des recommandations pour chaque profil. Connaître la logique algorithmique constitue dès lors une forme d'empowerment à l'ère du numérique : une meilleure maîtrise des algorithmes permet en effet de basculer d'utilisateur passif auquel des contenus sont soumis à utilisateur actif ayant une influence et un contrôle sur ses recommandations. La difficulté est toutefois matérialisée par le fait qu'aujourd'hui de nombreux algorithmes sont considérées comme des « boîtes noires » à propos desquelles on ne connaît pas véritablement les étapes et instructions alors qu'ils sont susceptibles d'influencer les internautes économiquement, politiquement ou encore idéologiquement. Au delà des recommandations sur les plateformes numériques, les algorithmes sont également à l'origine de décisions en matière d'éducation, de santé, d'emploi ou encore de justice qui peuvent creuser les inégalités sociales, raciales ou encore sexistes. C'est pourquoi l'ethical by design vise à conférer plus de moralité et d'éthique aux décisions algorithmiques dès leur conception.



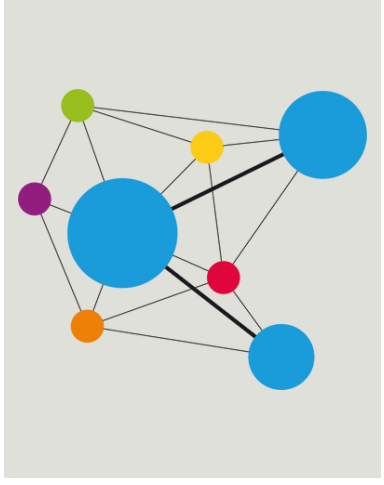
**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne







# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## DONNÉE PERSONNELLE

Une donnée à caractère personnelle se définit par l'ensemble des informations qui se rapporte à une personne physique identifiée ou identifiable. Ainsi les données personnelles recouvrent tout aussi bien des informations directement identifiantes (nom, prénom) et des informations indirectement identifiantes (date de naissance, numéro de téléphone, adresse postale, photo...). A l'ère du numérique de nombreuses informations sont considérées comme des données personnelles : c'est notamment le cas des métadonnées de connexion indiquant la date, l'horaire ou encore le lieu à partir duquel s'établit une connexion Internet ou encore de l'adresse IP qui permet de connaître la navigation des internautes. Ces informations sont appréhendées comme des données personnelles car elles permettent de dresser un profil extrêmement ciblé des individus grâce au recoupement d'informations. Parmi les données personnelles certaines données bénéficient d'une protection renforcée, ce sont les données sensibles (concernant les mineurs, liées à l'orientation sexuelle, à l'appartenance syndicale, à l'opinion religieuse, ainsi que les données de santé, les données génétiques et biométriques...) Les données personnelles sont protégées par le droit français depuis 1978 avec la loi Informatique & Liberté. Le cadre juridique entourant les données personnelles a toutefois été modernisé avec le Règlement général sur la protection des données personnelles (RGPD) adopté en droit de l'Union européenne et entré en vigueur en 2018. Le droit à la protection des données personnelles constitue un droit fondamental étroitement lié au droit au respect de la vie privée. Conformément au droit à la protection des données personnelles, les individus sont par exemple tenus de savoir quelles données sont collectées les concernant, dans quel but ces données sont collectées et pour combien de temps ces données seront conservées.

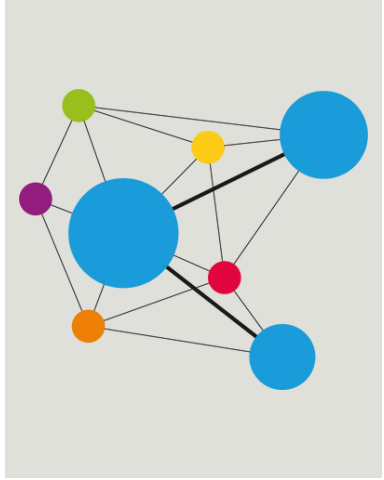


**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne





# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE

## HEBERGEURS DE CONTENUS : FACEBOOK, INSTAGRAM, SNAPCHAT, TIK TOK, TWITCH, YOUTUBE ET KICK

Facebook (Méta), Instagram, Snapchat et Tik Tok sont des réseaux sociaux. Twitch, Youtube et Kick sont des plateformes de partage de vidéos. Ces différentes plateformes numériques doivent être considérés comme des hébergeurs de contenus. Un hébergeur permet la diffusion et le stockage d'écrit, d'image, de vidéo, de son ou encore de message par ces utilisateurs. Il n'a toutefois qu'un simple rôle de stockage et n'a pas connaissance en amont des contenus qui seront mis en ligne par les internautes. En droit les hébergeurs sont irresponsables des contenus mis en ligne par leurs utilisateurs, ils sont cependant obligés de retirer un contenu dès qu'ils ont connaissance de leur caractère illicite dans un délai de 24 heures. Auparavant les réseaux sociaux procédaient au retrait des contenus suite au signalement fait par leurs utilisateurs. Depuis que les délais de retrait ont été largement raccourcis (24 heures pour les contenus illicites, 1 heure pour les contenus de nature terroriste) : les réseaux sociaux privilégient la détection automatique de contenus illicites. C'est à dire qu'ils misent sur l'intelligence artificielle et leurs règles de modération contenues dans leurs conditions générales d'utilisation. La difficulté est constituée par le fait que les conditions générales d'utilisation ne sont pas toujours rédigées en adéquation avec le droit national ou international. Les conditions générales d'utilisation et les décisions automatiques ont permis le retrait :

- de contenus militant émanant de communautés LGBTQI+
- de plaidoyers contre des gouvernements répressifs
- de représentations de la nudité ayant valeur historique, culturelle ou éducative
- d'informations sur les nettoyages ethniques



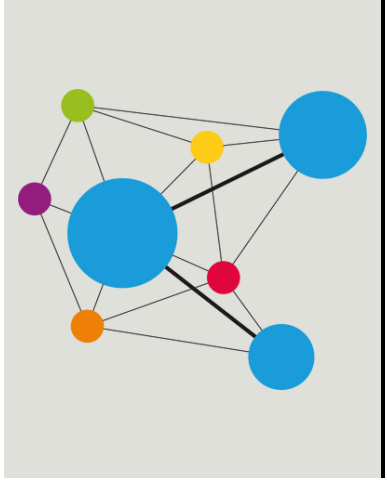
**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne



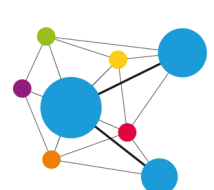




# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE

## EDITEURS DE CONTENUS : JOURNALISTE, NETFLIX, DISNEY +, PRIME VIDÉO

Les journalistes – faisant partis d’un organe de presse – de même que les plateformes numériques comme Netflix, Disney + et Prime vidéo doivent être considérées comme des éditeurs de contenu. Un éditeur contrôle les contenus qui seront accessibles et diffusés sur son site. Il a donc connaissance des contenus avant qu’ils ne soient mis en ligne par sa maîtrise éditoriale. En droit l’éditeur est responsable de tous les contenus diffusés sur son site ou sa plateforme parce qu’il est soumis à une obligation de contrôle. L’éditeur ne peut donc pas attendre le signalement d’un contenu pour le retirer : il est responsable dès la mise en ligne du contenu.

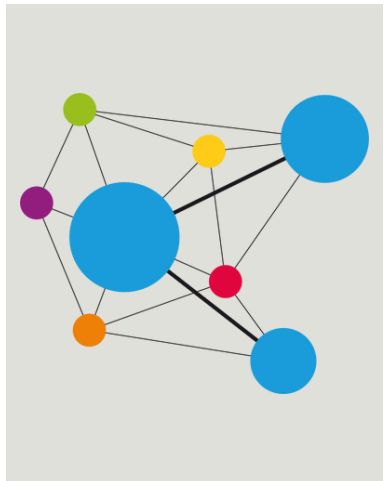


**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l’Union européenne





# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## ABONNE, VIEWER ET SUB

Dans le domaine du numérique, les abonnements se sont démultipliés puisqu'ils constituent un moyen de monétisation pour les contenus en ligne. Un abonné peut souscrire à un abonnement payant ou bien gratuit. Dans le cadre d'un abonnement payant, il s'agit d'apporter un financement direct en l'échange d'une prestation de service, d'actualités ou de produits. Sur Twitch cet abonnement payant et les abonnés sont dénommés « sub ». Les abonnements à la presse écrite libre relèvent généralement d'abonnements payants. Dans le cadre d'un abonnement gratuit, il s'agit de visibiliser l'adhésion d'une personne (abonné) à un contenu ou un service accessible en ligne. Sur la plateforme Youtube, il est par exemple possible de s'abonner à un certain nombre de chaînes sans pour autant souscrire à une contrepartie financière. Les abonnements gratuits ont largement transformé la logique marchande d'Internet en permettant de mesurer l'engagement des abonnés mais également de collecter leurs données personnelles afin de produire des recommandations de contenu ciblées. A l'inverse un viewer sera une personne qui regarde une vidéo sur une plateforme numérique sans toutefois s'abonner à la chaîne mettant en lignes les vidéos.



**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne







# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## HACKEUR.S E

Un hacker ou une hackeuse est une personne qui est un programmeur expérimenté et qui a plus largement une connaissance fine et précise des infrastructures technologiques. Les hackers font parti intégrante de l'histoire d'Internet puisqu'ils ont participé à sa création et à celle du World Wide Web. La mouvance hacker se caractérise par l'accès libre à l'information grâce au contournement des protections logicielles et matérielles. L'intention du hacker a permis une classification de ces derniers à travers les termes : white hat, black hat, grey hat et hacktiviste. Les white et black hat sont une référence aux films de western où les bandits portent un chapeau noir contrairement aux héros qui portent un chapeau blanc. Transposé dans l'environnement numérique le black hat désigne un hacker qui use de ses compétences techniques pour mener des actions illégales dans un dessein criminel (création de virus ou logiciel espion, revente de données personnelles) tandis que le black hat usent de ses compétences avec bienveillance (en faisant remonter les vulnérabilités d'un système d'information pour éviter toute intrusion). Les grey hat au contraire laisseront un délai pour corriger une vulnérabilité mais la rendront publique si elle n'est pas corrigée dans le délai imparti ou bien agiront dans l'illégalité sans intention de nuire à autrui. Enfin les hactivistes utilisent leurs compétences techniques pour attaquer des organisations, des personnes et plus largement défendre une cause à l'instar des Anonymous. Les hackeuses ont tenu une large part dans l'histoire d'Internet à l'image d'Ada Lovelace à l'initiative du programme informatique ou de Grace Hopper ayant créé le terme de « bug » informatique. La place de ces femmes a toutefois été largement invisibilisée dans l'histoire du numérique, puisque le nom d'Alain Turing est bien plus souvent cité que celui de Grace Hopper lorsqu'il s'agit d'envisager la culture hacker.

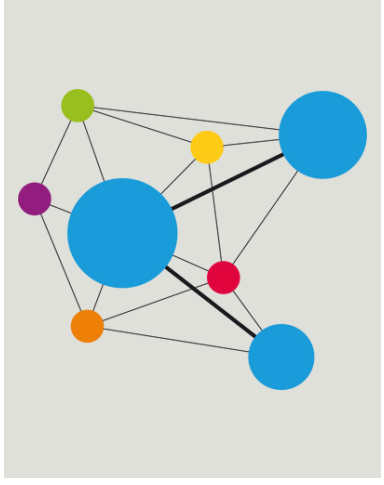


**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne

  
RÉGION ACADÉMIQUE  
HAUTS-DE-FRANCE  
*Liberté  
Égalité  
Fraternité*



# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## GAMEUR.S E

Un gameur ou une gameuse est une personne qui joue fréquemment aux jeux vidéos. Peuvent être distingués les casual gamer (joueurs occasionnels) des hardcore gamer (joueurs compétitifs). En raison de la place centrale accordée aux garçons dans les publicités de jeux vidéo, la figure de la gameuse a pu être contestée par des vagues de violence dirigées contre les filles et femmes joueuses mais également rendue possible par les nombreux stéréotypes prêtées aux femmes dans le domaine du jeu vidéo. Le terme « e-girl » a par exemple longtemps été employé afin de dénigrer les gameuses puisqu'il décrit une femme souhaitant uniquement attirer l'attention des hommes en ligne, de sorte à ostraciser les gameuses des communautés liées aux jeux vidéos. Les campagnes de cyberharcèlement, les menaces de viol, de mort ou encore le doxing consistant à révéler les informations personnelles telles que l'adresse postale d'une personne sont essentiellement dirigées contre les gameuses.



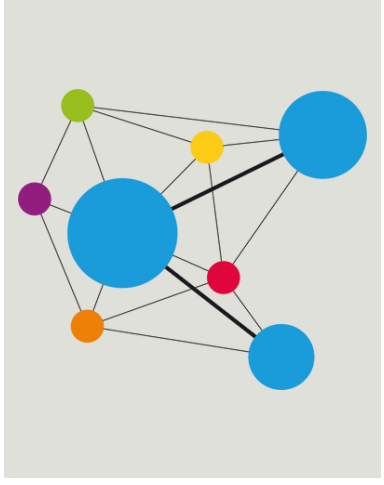
**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne





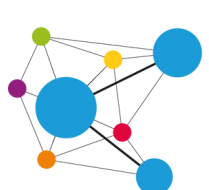


# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## NFT

Les NFT (pour non fungible token ou jeton non fongible) désignent un fichier numérique rattaché à un certificat d'authenticité. Plus simplement un NFT est un titre de propriété unique stockée et authentifiée grâce à la blockchain. Le principe de la blockchain est de fonctionner sans organe central de contrôle – autrement dit sans intermédiaire. Les NFT va donc prouver la rareté et le caractère unique d'un objet numérique (art crypto, objet de collection crypto, crypto jeu...) Si une vidéo, une photo, un fichier audio, un élément de jeu vidéo mis en ligne peut donc être acheté avec les NFT, c'est également le cas d'objets virtuel tels qu'une paire de chaussure de designers qui pourra être visualisée avec un casque de réalité virtuelle.

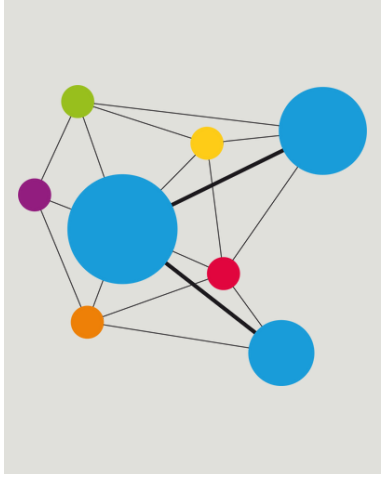


**ECN**  
Hauts-de-France

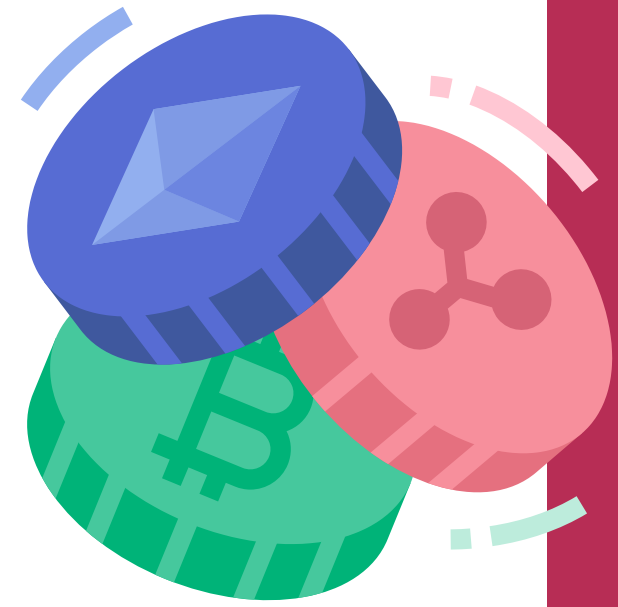


Cofinancé par  
l'Union européenne





# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## CRYPTOMONNAIE

La cryptomonnaie est une monnaie numérique transitant en peer-to-peer (de pair à pair) sans qu'une banque ne centralise les échanges théorisée par la communauté cypherpunk de 1980 en alternative au capitalisme. Il s'agit donc d'un système décentralisé permettant la distribution d'actifs numériques grâce à la blockchain. Ce faisant l'ensemble des transactions encadrant les cryptomonnaies sont publiques et transparentes et peuvent n'être contrefaites que très difficilement grâce au protocole de chiffrement les encadrant. La distribution de cette monnaie virtuelle est rendue possible par le "minage" lors duquel chaque individu ayant participé se voit attribué le montant de l'effort fourni de manière graduelle. Créer de la cryptomonnaie se fait par la résolution de problème cryptographiques élevés exigeant du temps et des ressources numériques (processeurs de carte graphique) ayant un fort impact énergétique. Contrairement à son origine cryptoanarchiste et issu des communautés cypherpunk, il convient aujourd'hui de constater que les cryptomonnaies ont été largement récupérées ou créées par les grandes entreprises numériques ainsi que certains gouvernements dans un dessein capitaliste.



**ECN**  
Hauts-de-France



Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne



Liberté  
Égalité  
Fraternité





# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE

## ANONYMAT



Les enjeux liés à l'anonymat sur Internet sont très souvent au cœur des débats et polémiques liés au numérique. Bien souvent il est argué que sous couvert d'anonymat le cyberharcèlement, les discours de haine, l'apologie et la négation d'actes de terrorisme, l'incitation à la violence, la pédocriminalité ou encore la propagation de fausses informations sont largement facilités. L'anonymat sur Internet relève toutefois de la gageure tant il est difficile – pour ne pas dire impossible – de ne laisser aucune trace de sa navigation sur la toile. L'identification des internautes est en effet rendue possible par leurs adresses IP : une suite de chiffres qui est propre à chaque équipement informatique et attribué par un fournisseur d'accès à Internet. En France depuis la loi pour la confiance dans l'économie numérique (LCEN) – loi n°2004-575 du 21 juin 2004 et le code des postes et des communications électroniques : les fournisseurs d'accès à Internet sont tenus de détenir et de conserver les données permettant l'identification des individus afin de poursuivre et réprimer les individus ayant commis une infraction en ligne. En résumé les débats faisant état d'une levée nécessaire de l'anonymat sur Internet sont sujet à controverse dans la mesure où la loi française prévoit déjà une identification possible des internautes.

Des procédés techniques peuvent toutefois être utilisés par les internautes pour rendre plus difficile cette identification. C'est notamment le cas des Virtual Private Network (VPN) dans la mesure où la localisation précise de l'internaute sera sensiblement entravée voir rendue impossible lorsque sont mis en place des no-logs signifiant que le prestataire ne collecte aucune donnée sur ses utilisateurs et ne peut donc matériellement pas les identifier. Ces dispositifs constituent des atouts précieux pour les défenseurs des droits de l'homme, les journalistes ou encore les lanceurs d'alerte qui peuvent notamment construire un plaidoyer en faveur des libertés individuelles ou faire exercice de leur liberté d'expression.

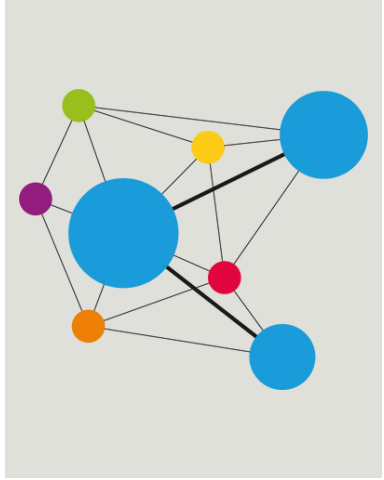


**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne





# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## CENSURE & LIBERTÉ D'EXPRESSION

En droit la censure est une atteinte portée à la liberté d'expression et d'opinion ainsi qu'à l'accès libre à l'information. L'atteinte portée à ces libertés fondamentales ne pourra être justifiée que dans le cadre de lutte contre des crimes graves comme par exemple l'apologie de crime contre l'humanité, la provocation au terrorisme, l'incitation à la haine raciale, l'incitation à la haine envers les personnes handicapées, l'incitation à la haine envers des individus en raison de leur orientation sexuelle, la pornographie infantile, l'incitation à la violence ou encore l'atteinte à la dignité humaine. En ligne cette censure est toutefois rendue possible grâce à la mise en place de procédés techniques qui pourront entraver les libertés fondamentales des internautes : c'est le cas de la censure et du blocage. Souvent employés sans distinction, le blocage et le retrait recouvrent des réalités bien différentes : le retrait ne peut être réalisé que sur un contenu particulier (un commentaire, une photo par exemple) alors que le blocage est beaucoup plus invasif puisque c'est un site Internet dans son ensemble qui sera rendu inaccessible. Du fait de la censure chinoise par exemple les sites de Google, Facebook ou encore Twitter sont bloqués afin que les internautes se dirigent vers des plateformes numériques chinoises largement contrôlées par l'État. Cette censure peut être réalisée sur le fondement de la loi ou bien des conditions générales d'utilisation d'une plateforme. Cette distinction est importante car la censure n'aura pas la même portée : lorsque la loi est mobilisée la censure se limitera au territoire de l'État en ayant fait la demande tandis que l'application des conditions générales d'utilisation permettra une censure mondiale.



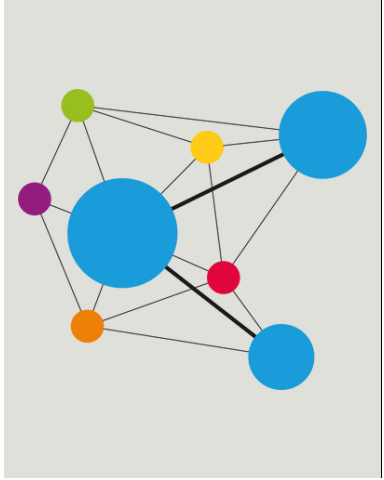
**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne







# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## AVATAR

Antérieurement l'avatar désignait le personnage joué par un individu dans un jeu. Désormais il désigne tout aussi bien le fait de dissimuler son identité derrière un pseudonyme que la représentation physique d'un individu sur Internet ou dans un jeu vidéo. Il s'agit donc d'un double numérique. Les avatars sur les jeux vidéos permettent une liberté de customisation souvent plus large que dans le monde réel, source d'émancipation pour les personnes y jouant. C'est également une source de compréhension puisque les avatars féminins ou racisés peuvent visibiliser les discriminations racistes ou sexistes auxquelles sont confrontées les personnes dans le monde réel. Pour cette raison les personnes victimes de discrimination se refusent parfois à adopter un avatar leur ressemblant afin de ne pas être victime de discrimination sur une plateforme numérique.

La plateforme Horizon Worlds lancée par Méta permet aux personnes de visualiser leurs avatars grâce à la réalité virtuelle. Actuellement en bêta-test un avatar féminin d'une utilisatrice a été sexuellement agressée devant d'autres utilisateurs amenant à questionner les questions de responsabilité et de protection qui devront être mises en place sur ces nouvelles plateformes numériques – puisque le caractère immersif de la réalité virtuelle renforce l'insécurité des personnes l'utilisant.

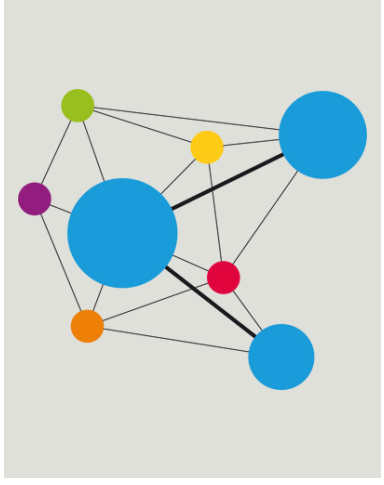


**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne





# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## NUDE

Un nude est une photographie ou un film d'une personne dénudée. L'image même obtenue avec l'accord préalable de l'intéressée (sexting) ne peut être diffusée sans son consentement. Le fait de porter à la connaissance du public ou d'une tierce personne un nude se nomme revenge porn. C'est un délit. Sont qualifiées de dick pic les photographies de pénis en érection transmises sans sollicitation des personnes le recevant.



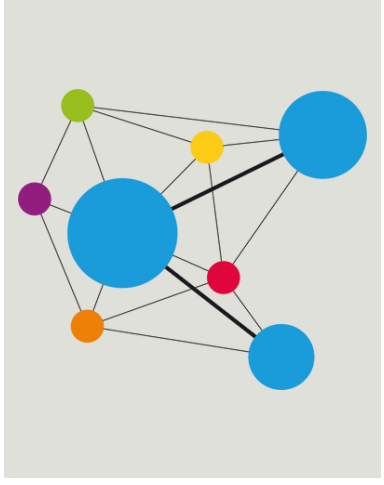
**ECN**  
Hauts-de-France



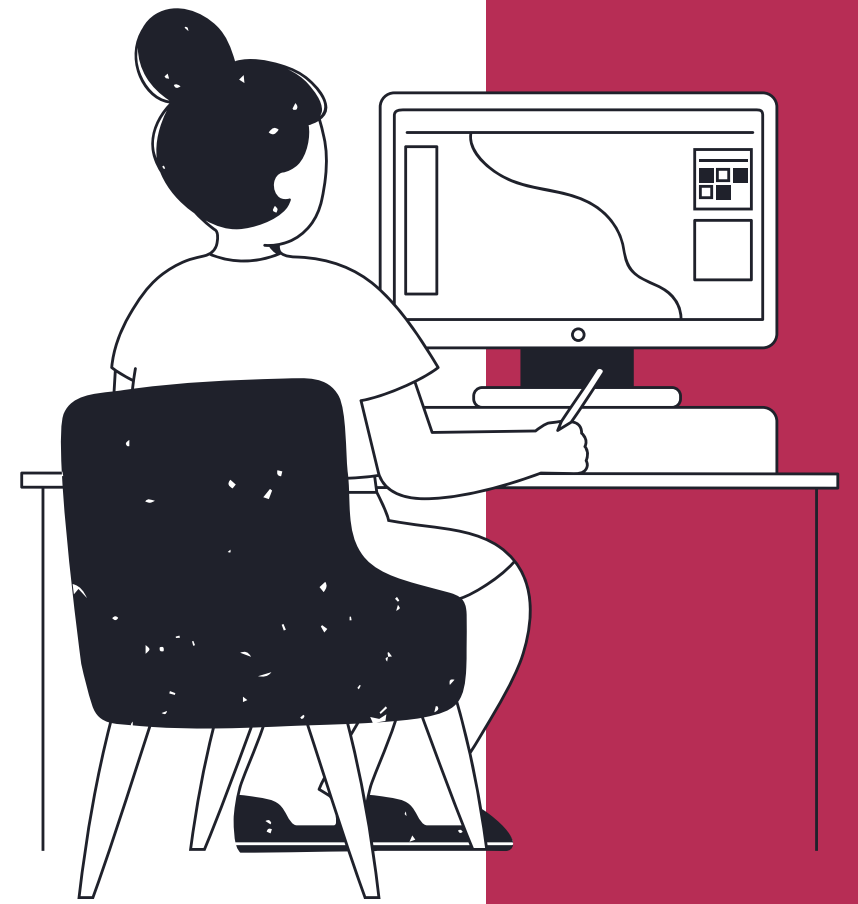
Cofinancé par  
l'Union européenne







# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## CRÉATEUR DE CONTENU

Un créateur de contenu est une personne qui produit du contenu, c'est-à-dire du texte, de l'audio, de la vidéo, des images ou tout autre type de média destiné à être diffusé sur Internet ou à être utilisé de manière plus générale. Les créateurs de contenu peuvent travailler dans divers domaines, tels que le journalisme, le marketing, la publicité, l'éducation, l'entertainment, etc. Ils peuvent être employés par une entreprise ou une organisation, ou travailler de manière indépendante en tant que créateurs de contenu en freelance. Leur objectif principal est de créer du contenu qui intéressera, informera ou divertira leur public cible.

Le projet "Place de la paix" lancé par les créateurs de contenu Billy et Amine en 2022 a permis une meilleure modération des tchats sur Twitch grâce à une liste partagée des pseudonymes des internautes tenant des propos sexistes, racistes et misogynes.

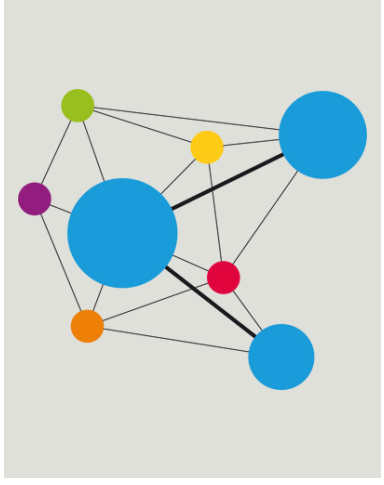


**ECN**  
Hauts-de-France

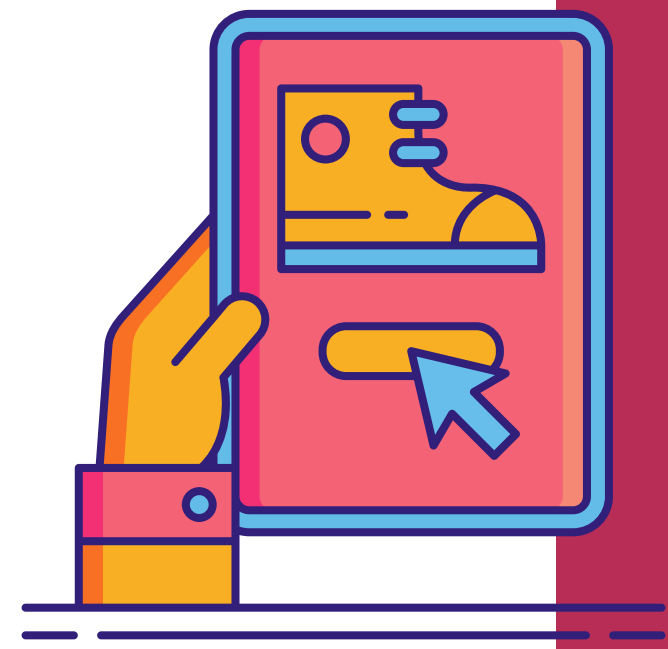


Cofinancé par  
l'Union européenne





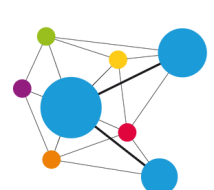
# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## PLACEMENT DE PRODUIT

Un placement de produit est une technique de marketing consistant à inclure ou à promouvoir un produit ou une marque dans un film, une émission de télévision, un jeu vidéo ou tout autre type de contenu de divertissement. Le placement de produit peut être subtil ou plus visible, et a pour objectif de susciter l'intérêt du public pour le produit ou la marque en l'intégrant dans un contexte ludique ou divertissant. Les placements de produit peuvent être payants ou gratuits, selon que l'entreprise achète l'espace publicitaire ou que le contenu est créé de manière à inclure naturellement le produit. Le placement de produit est souvent utilisé comme moyen de promouvoir des produits de grande consommation, tels que les boissons, les aliments ou les produits de beauté.

En droit le caractère publicitaire du contenu doit nécessairement être mentionné pour ne pas être considéré comme une pratique commerciale déloyale ou trompeuse. En revanche la promotion de dropshipping n'est pas interdite par le droit. Le dropshipping consiste à vendre un produit sans se charger de sa commercialisation ou de sa vente. Il convient de se renseigner en amont sur les produits et services proposés à la vente par les créateurs de contenu.



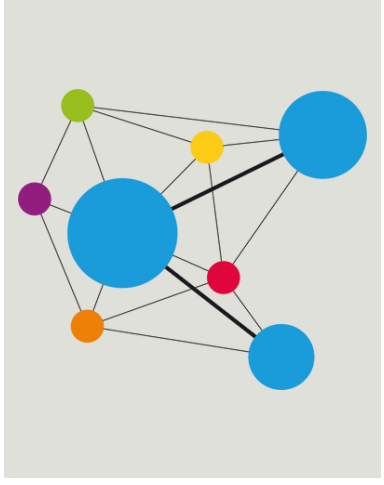
**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne







# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE



## ENGAGEMENT EN LIGNE

L'engagement en ligne est le degré de participation et d'interaction d'un utilisateur avec un site Web, une application ou un autre contenu en ligne. Cela peut inclure des actions telles que liker, partager, commenter, s'abonner ou télécharger du contenu. L'engagement en ligne est considéré comme un indicateur de la qualité et de l'attractivité d'un contenu, et peut être utilisé par les propriétaires de sites Web et les annonceurs pour mesurer leur performance et cibler de manière plus efficace leur public. Les stratégies de marketing en ligne visent souvent à augmenter l'engagement en ligne des utilisateurs en proposant du contenu de qualité et en créant des campagnes de communication interactive.



**ECN**  
Hauts-de-France



Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne



Liberté  
Égalité  
Fraternité

# VARIANTE SITU.OS

Joueurs : de 2 à 15

Âge : dès 10 ans

Durée : de 20 à 45min.

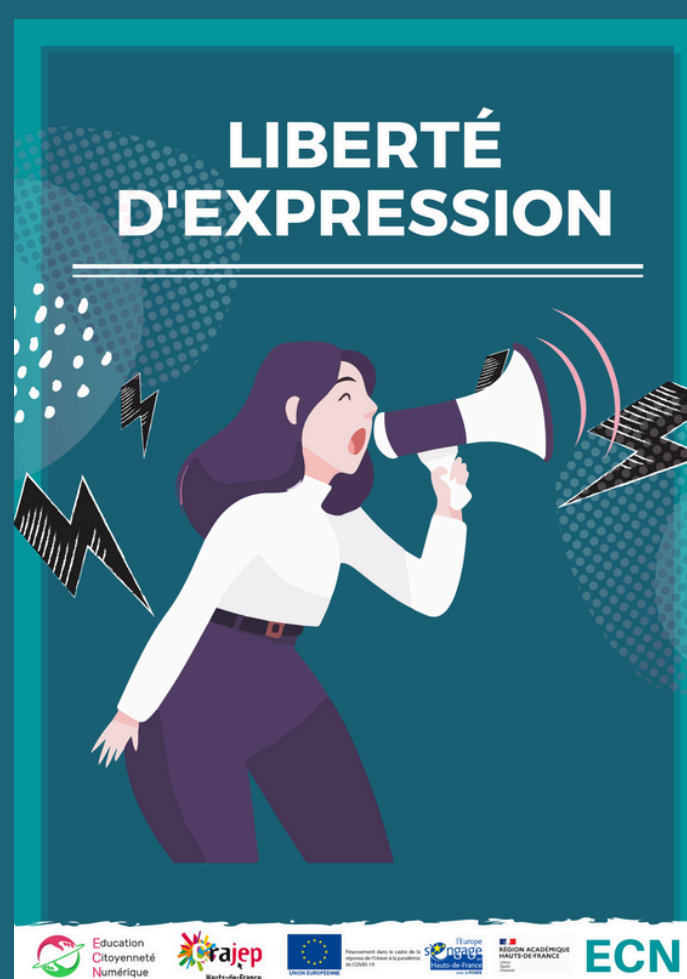
## Histoire

Vous pensez tout connaître sur le monde numérique ? Vous n'avez encore rien vu !

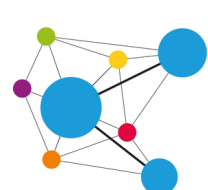
Vous faites parti d'un comité international qui a pour mission de répertorier des technologies, termes et acteurs du numériques.

Préparez-vous à découvrir plein, beaucoup, que dis-je, énormément de choses avec SITUOS !

## Matériel



52 cartes



**ECN**  
Hauts-de-France



Cofinancé par  
l'Union européenne





# Règles

Il y a 7 cartes catégories et 45 cartes numériques. (Les cartes qui suivent sont ajoutées à celles déjà présentes au début du PDF.)

Pour jouer, il est **important** d'avoir toutes les cartes.

**But du jeu :** Définir les cartes numériques selon la représentation des participants et les placer dans les différentes catégories.

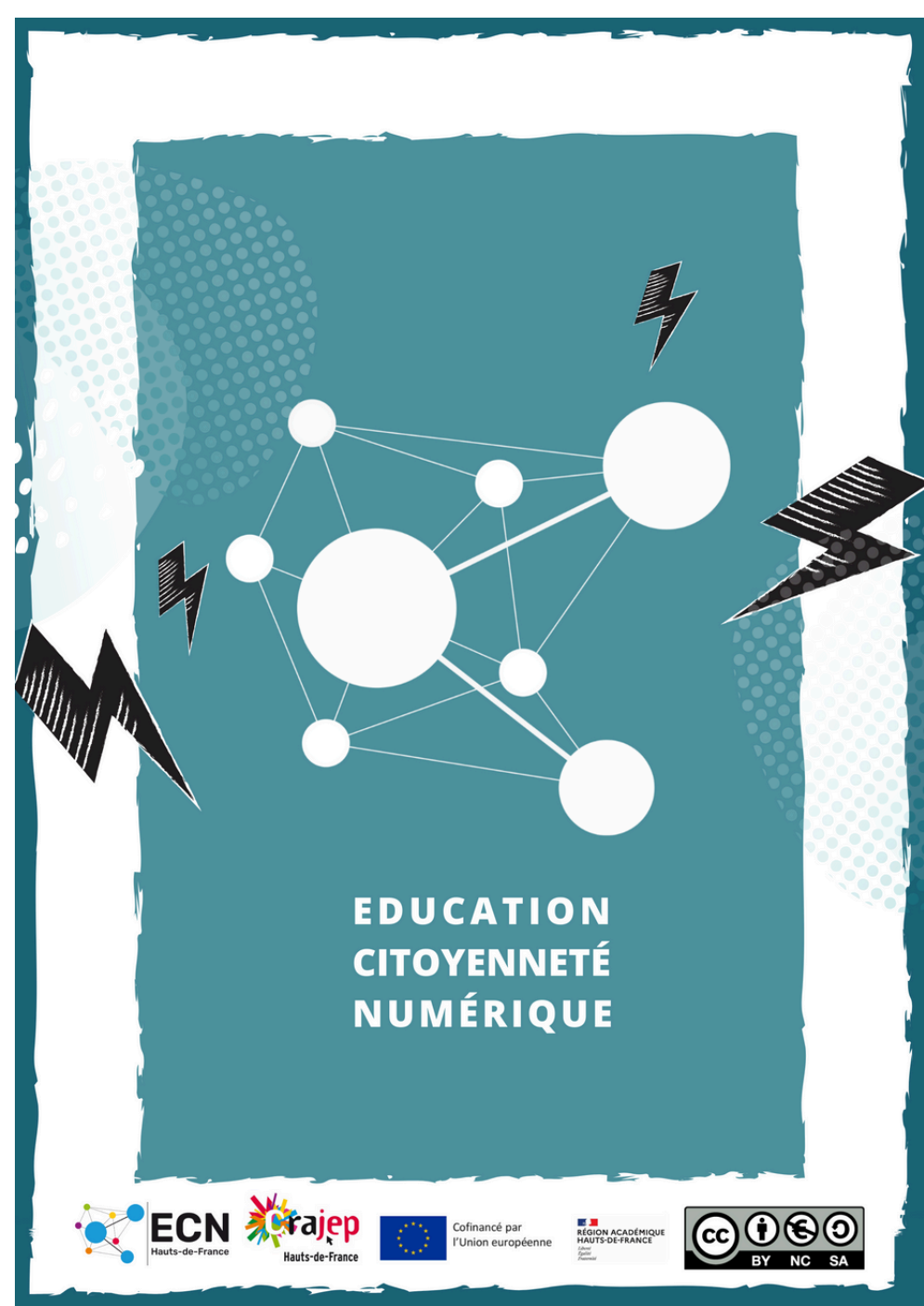
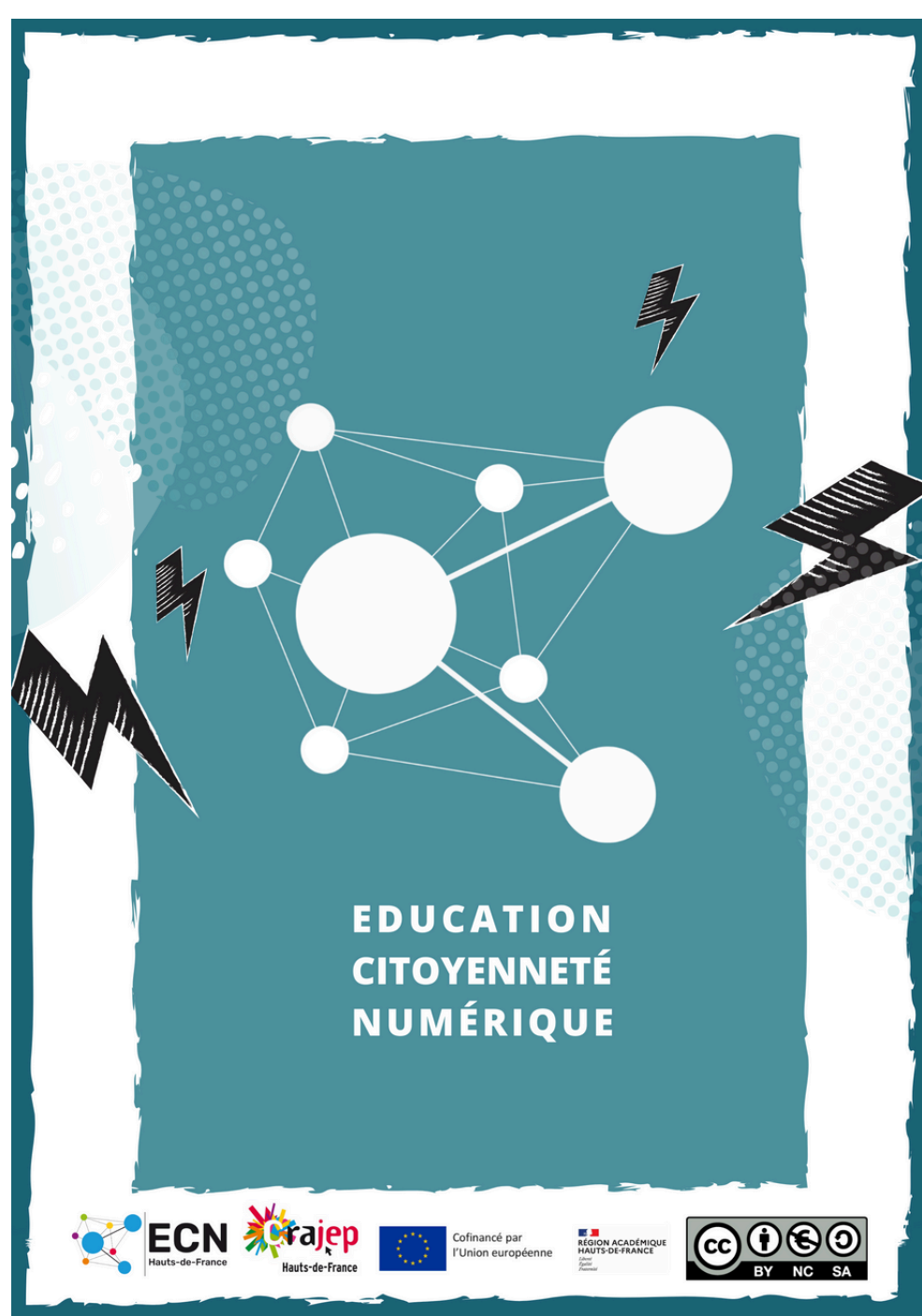
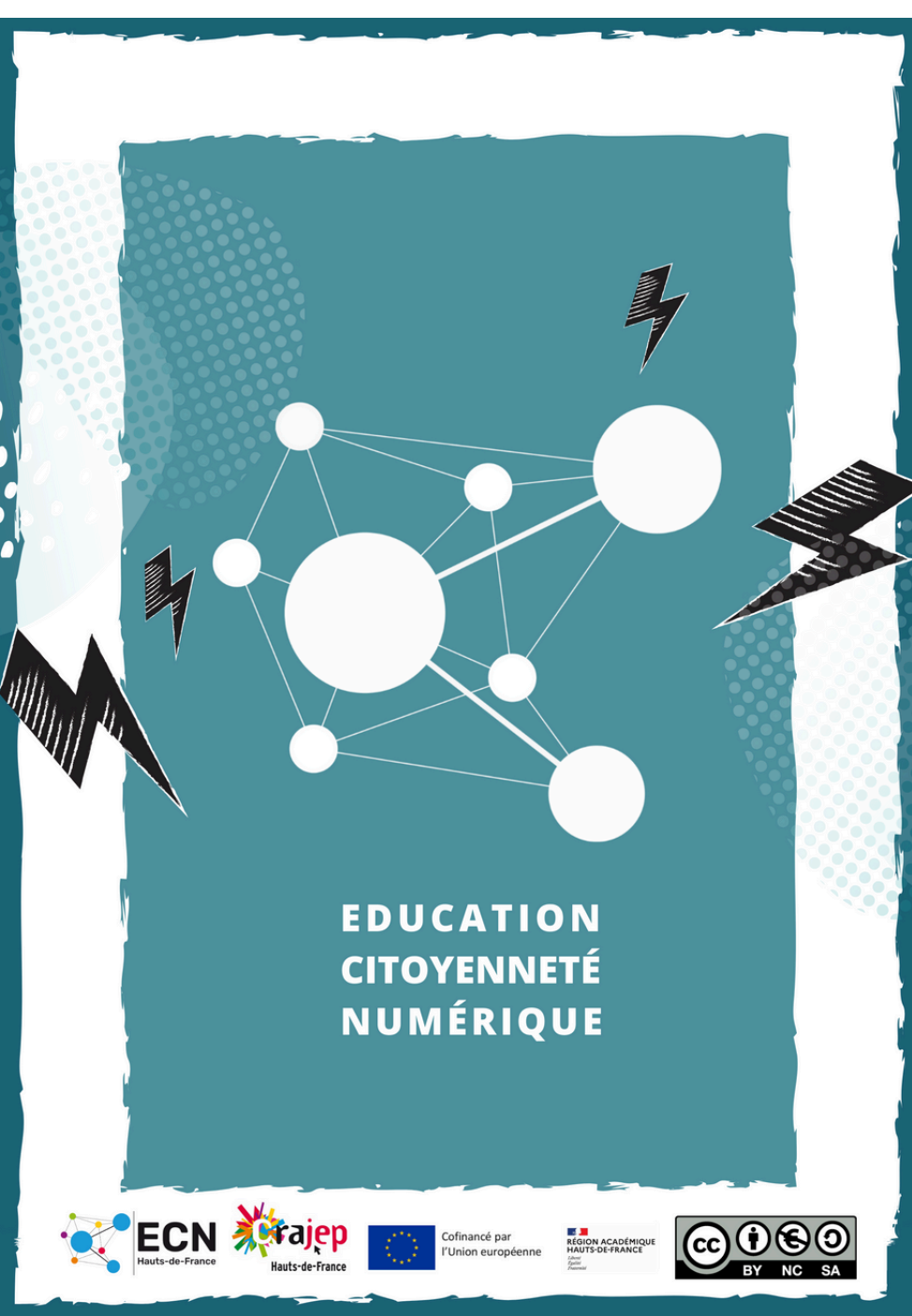
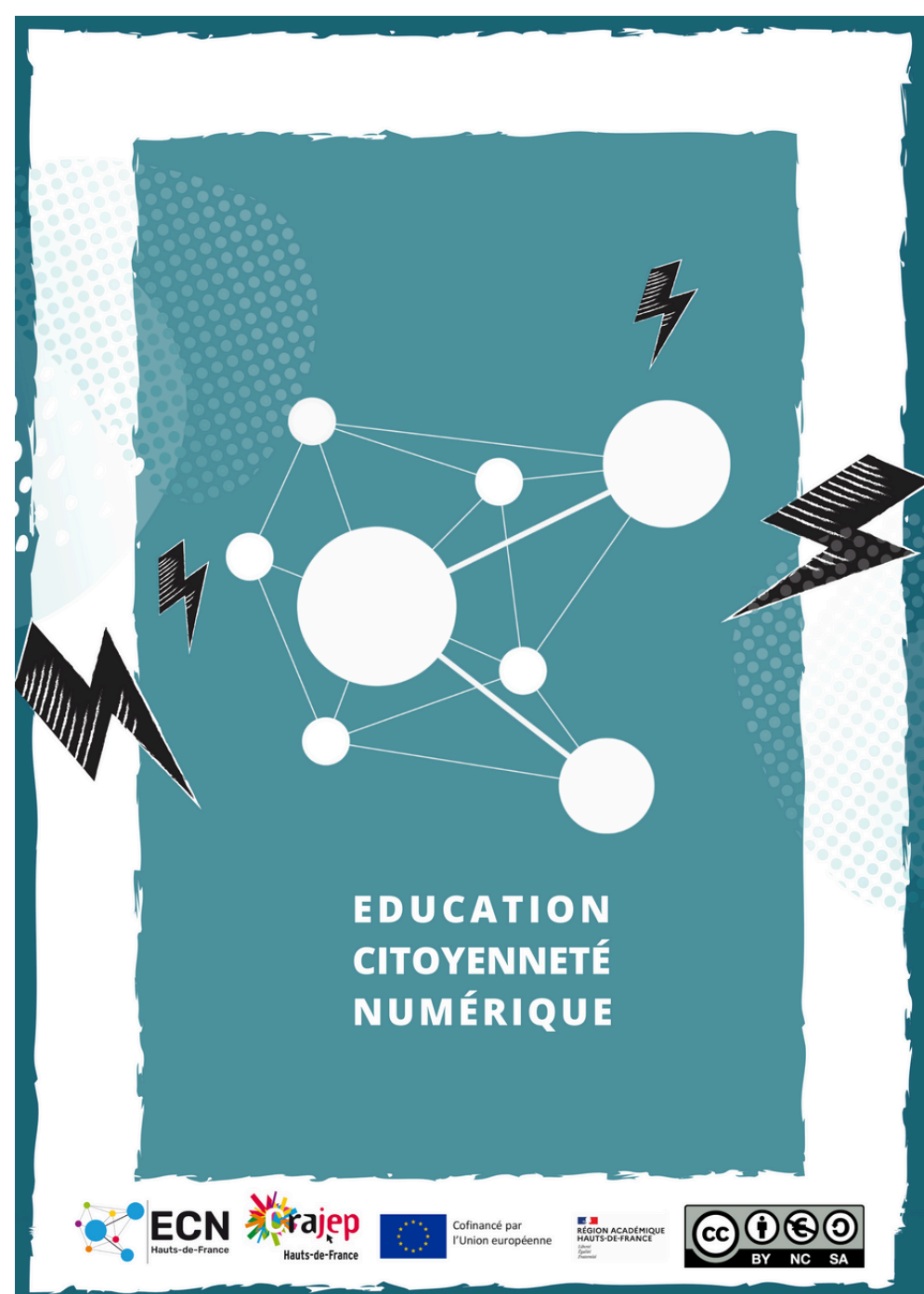
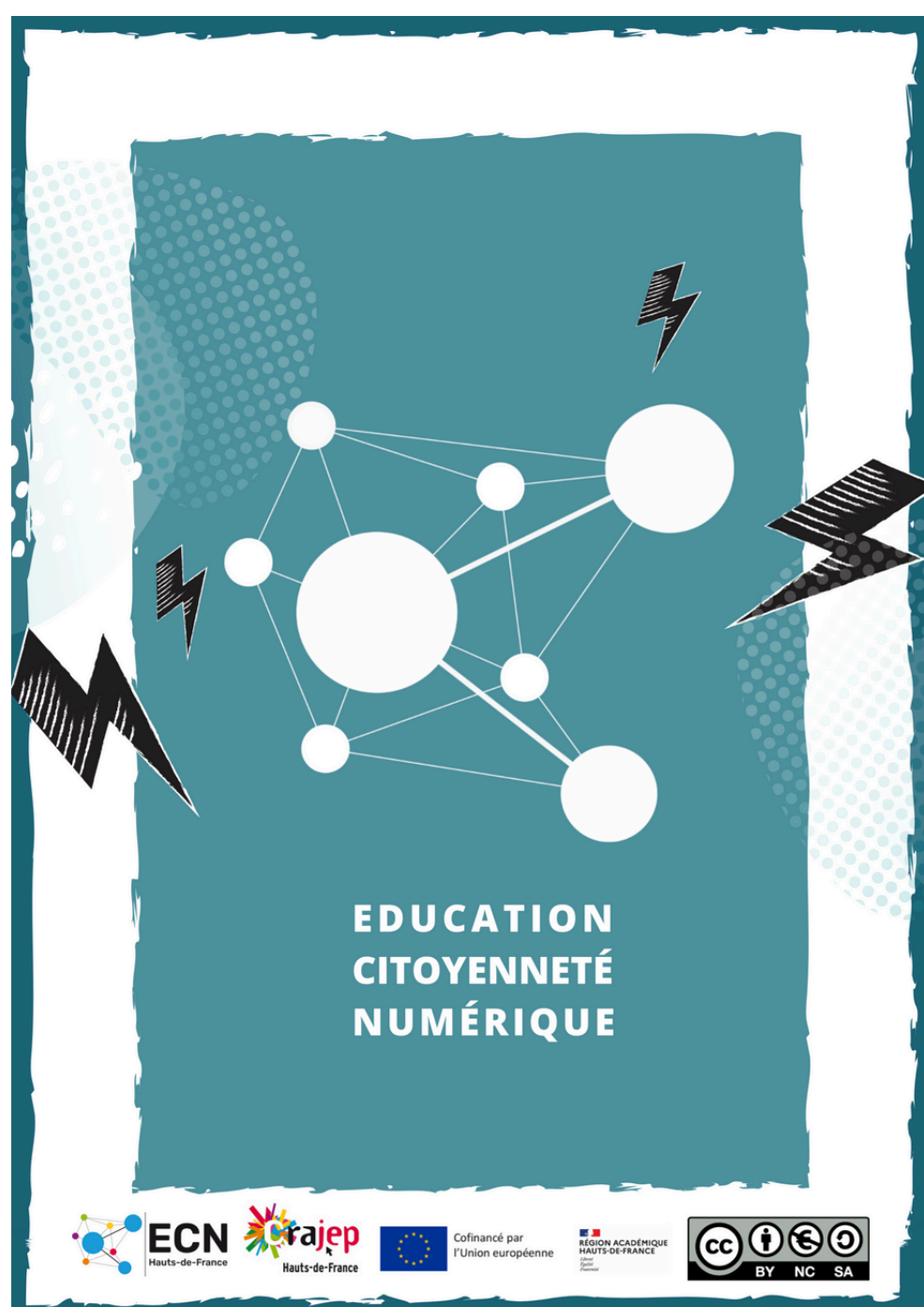
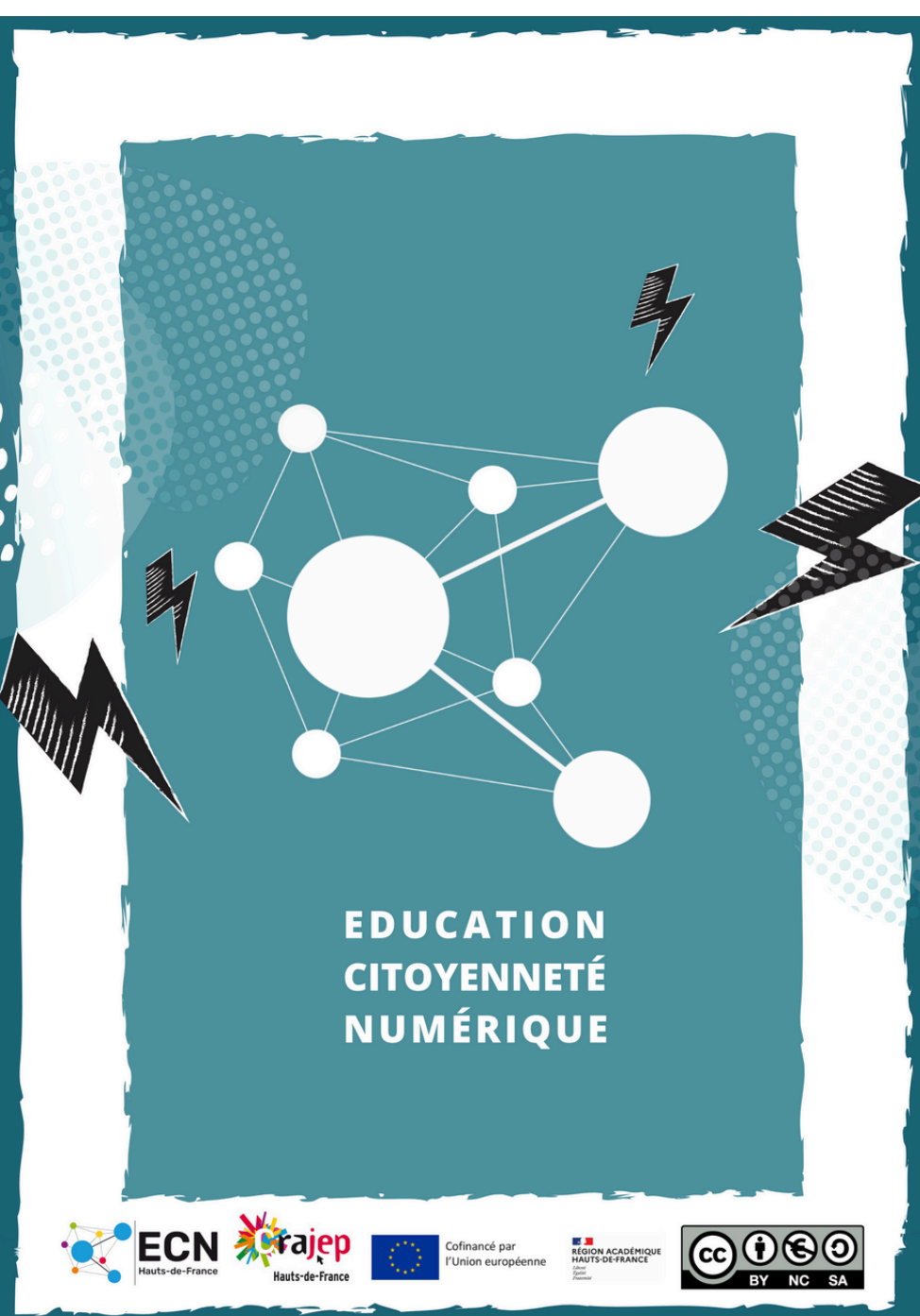
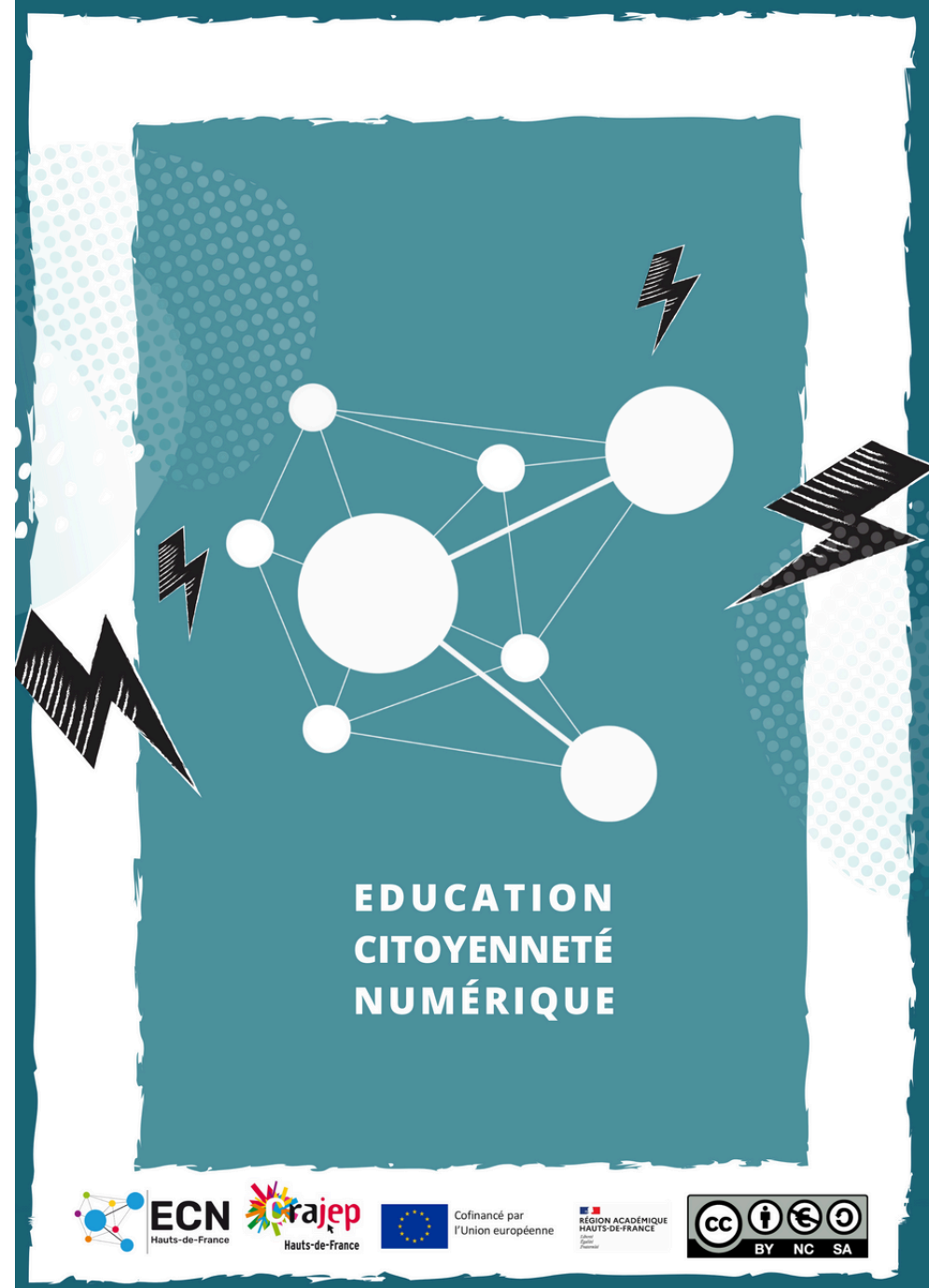
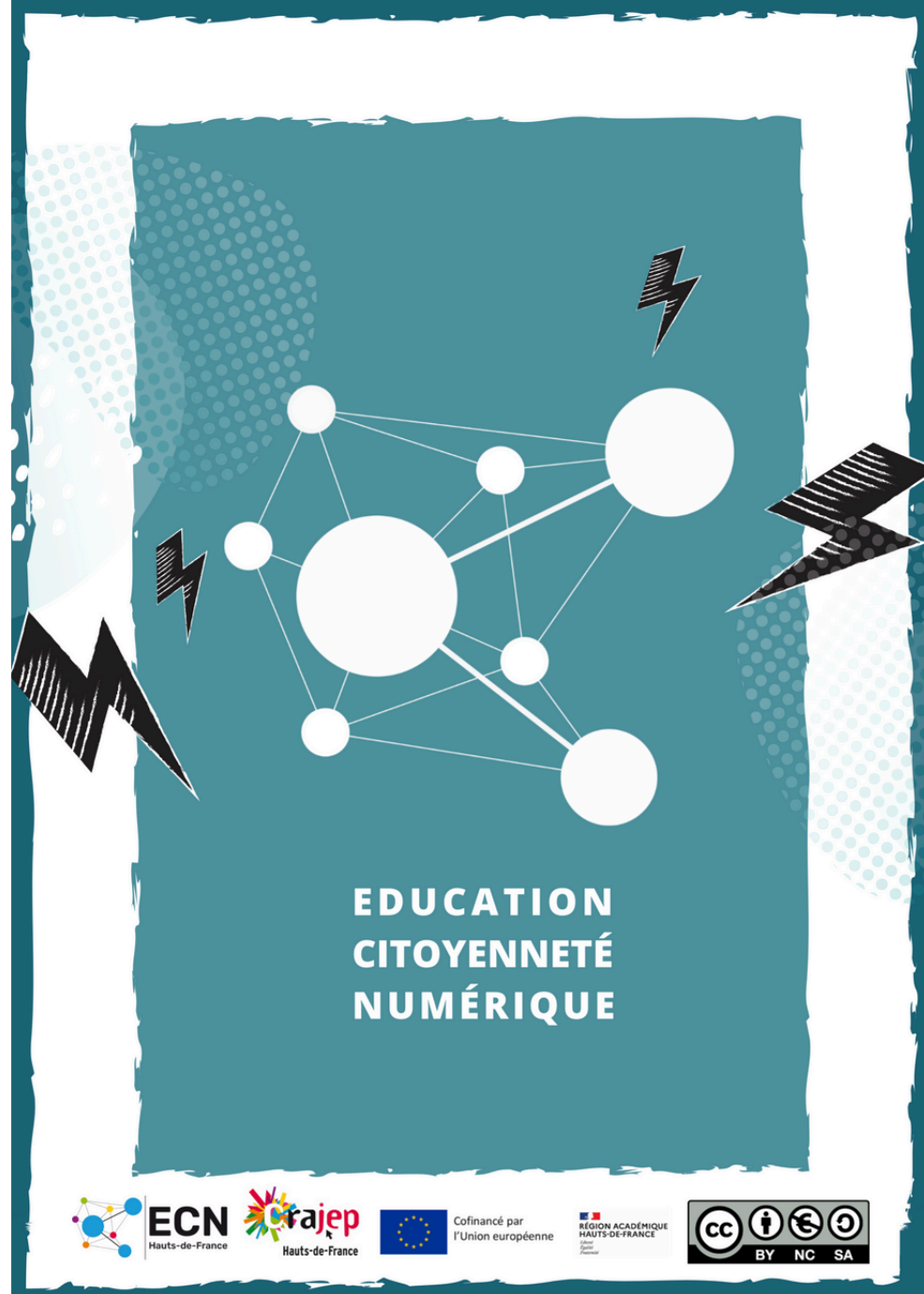
**Mise en place :** Placer les cartes faces visibles sur une table, chaque participant choisi alors une carte et revient s'asseoir.

Ensuite, chacun son tour, les participants vont parler de leur carte, à savoir : Le nom de la carte, ce que l'ont peu y faire, comment elle fonctionne.

Quand la personne a finie de parler de sa carte, on laisse le groupe rajouter des arguments sur cette carte. Ensuite, une fois les arguments terminés, la personne qui possède la carte et seulement elle, choisie la catégorie où elle veut la placer.

Ensuite on passe à une autre cartes etc...

**Finalité :** Quand toutes les cartes sont placées, le groupe doit débattre sur l'emplacement de toutes le cartes et procéder à un vote si une carte ne semble pas placer dans la bonne catégorie

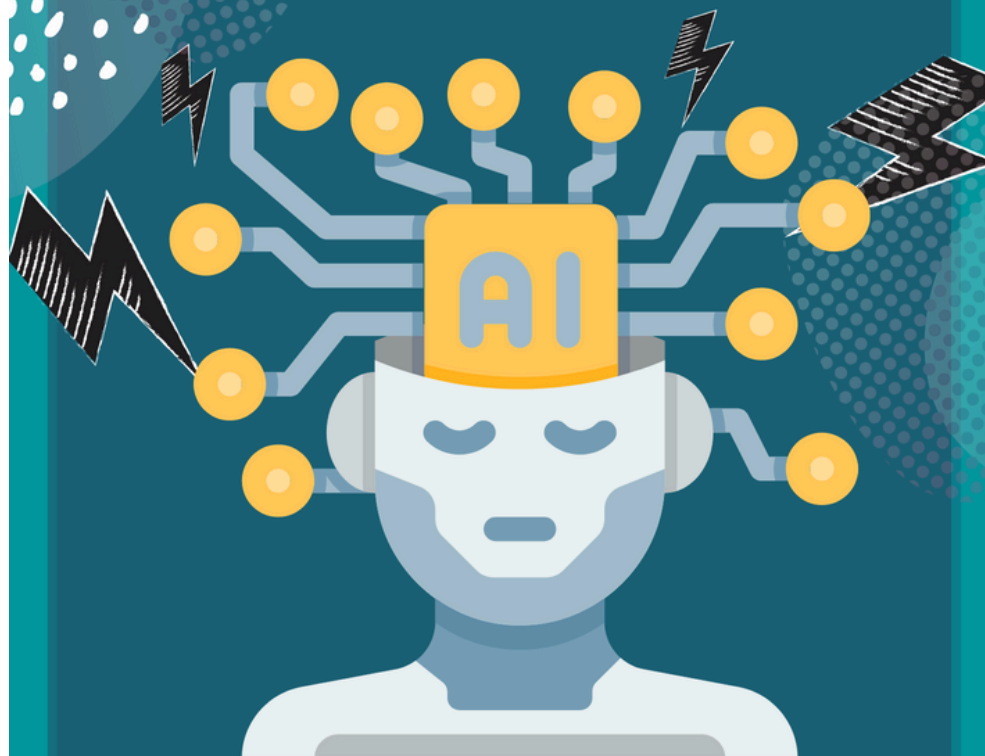




# DATA CENTER



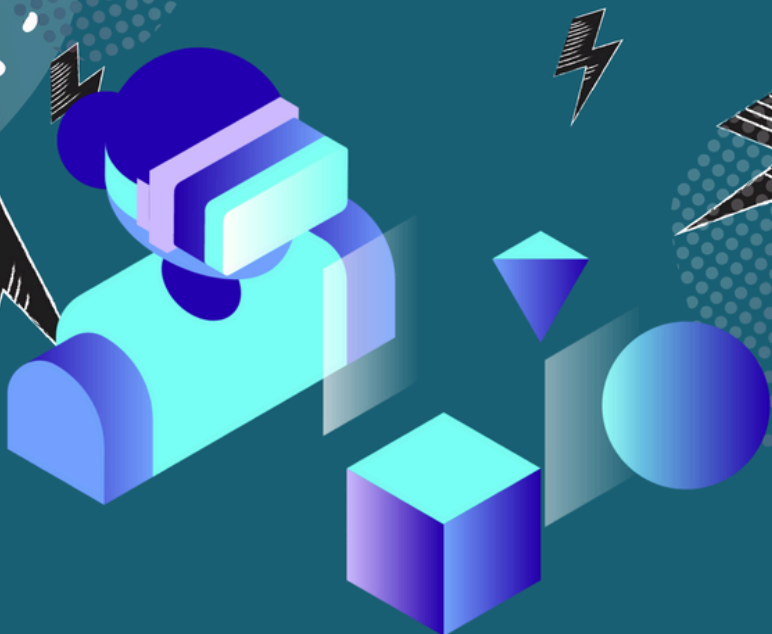
# INTÉLLIGENCE ARTIFICIELLE



# CRÉATEUR DE CONTENU



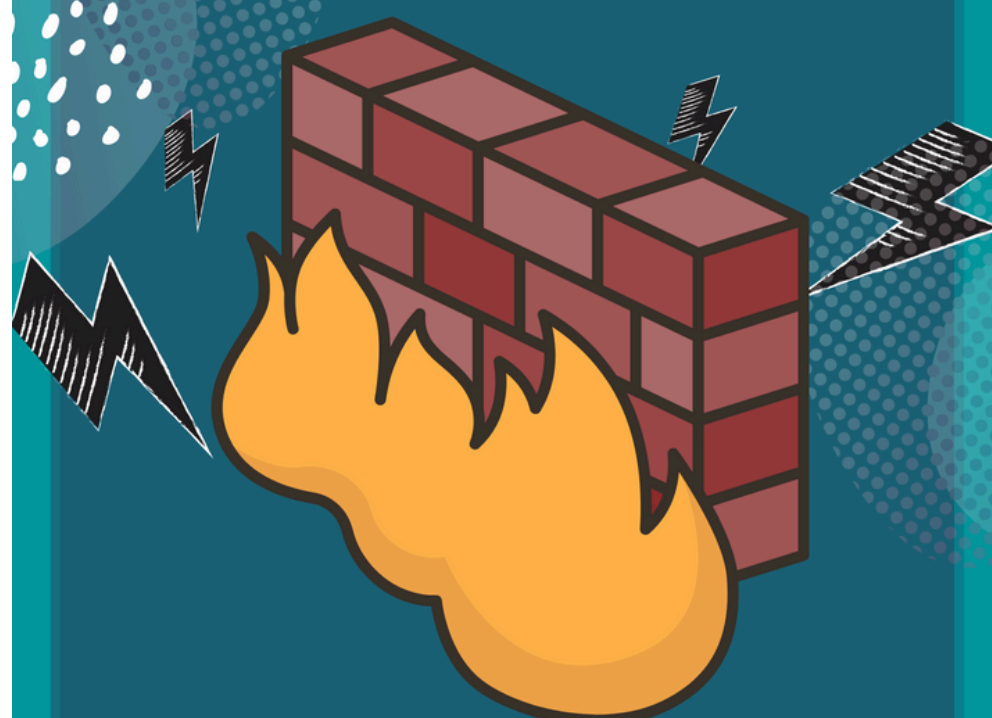
# METaverse



# LIBERTÉ D'EXPRESSION



# PARE-FEU



# DÉVELOPPEUR



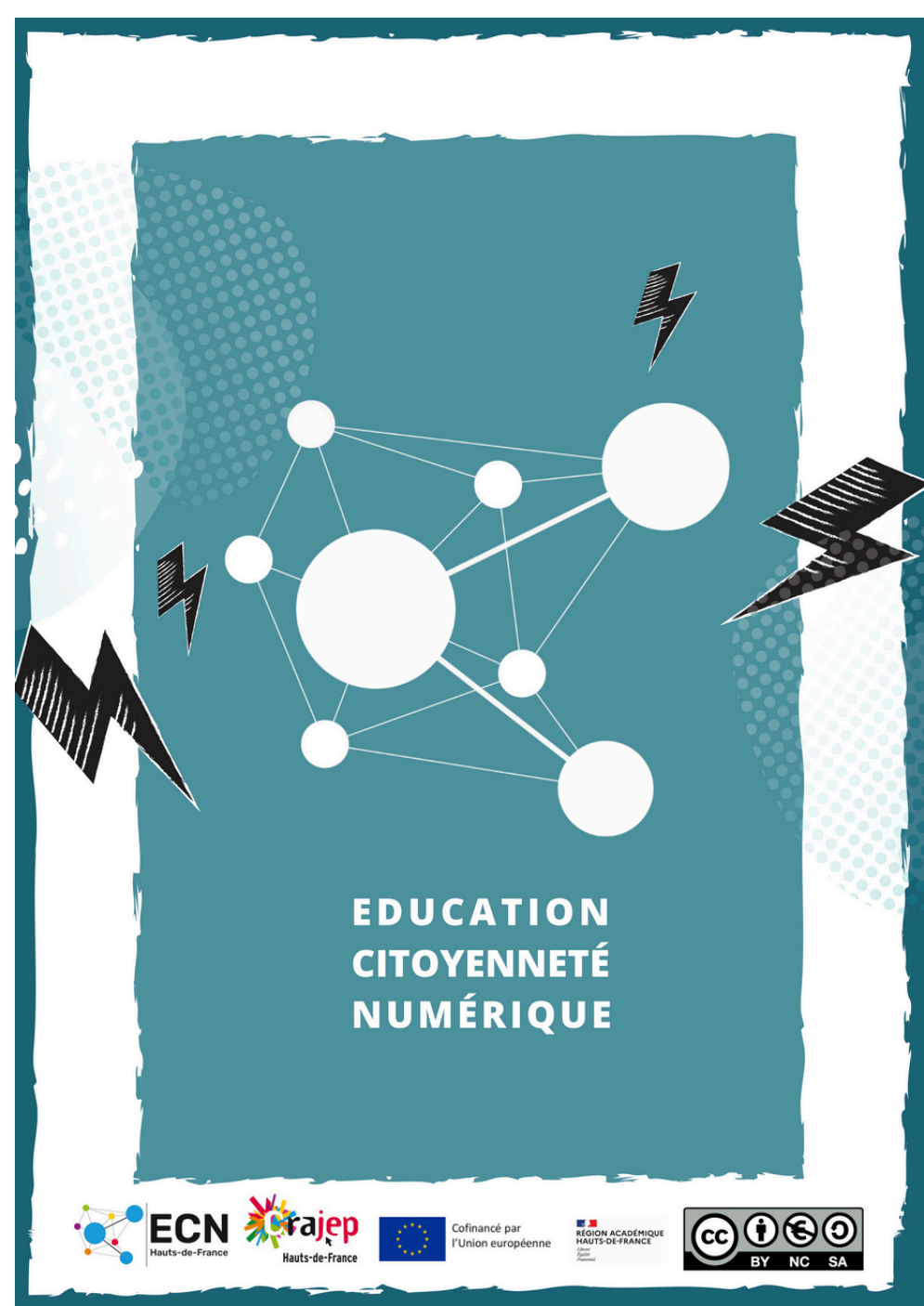
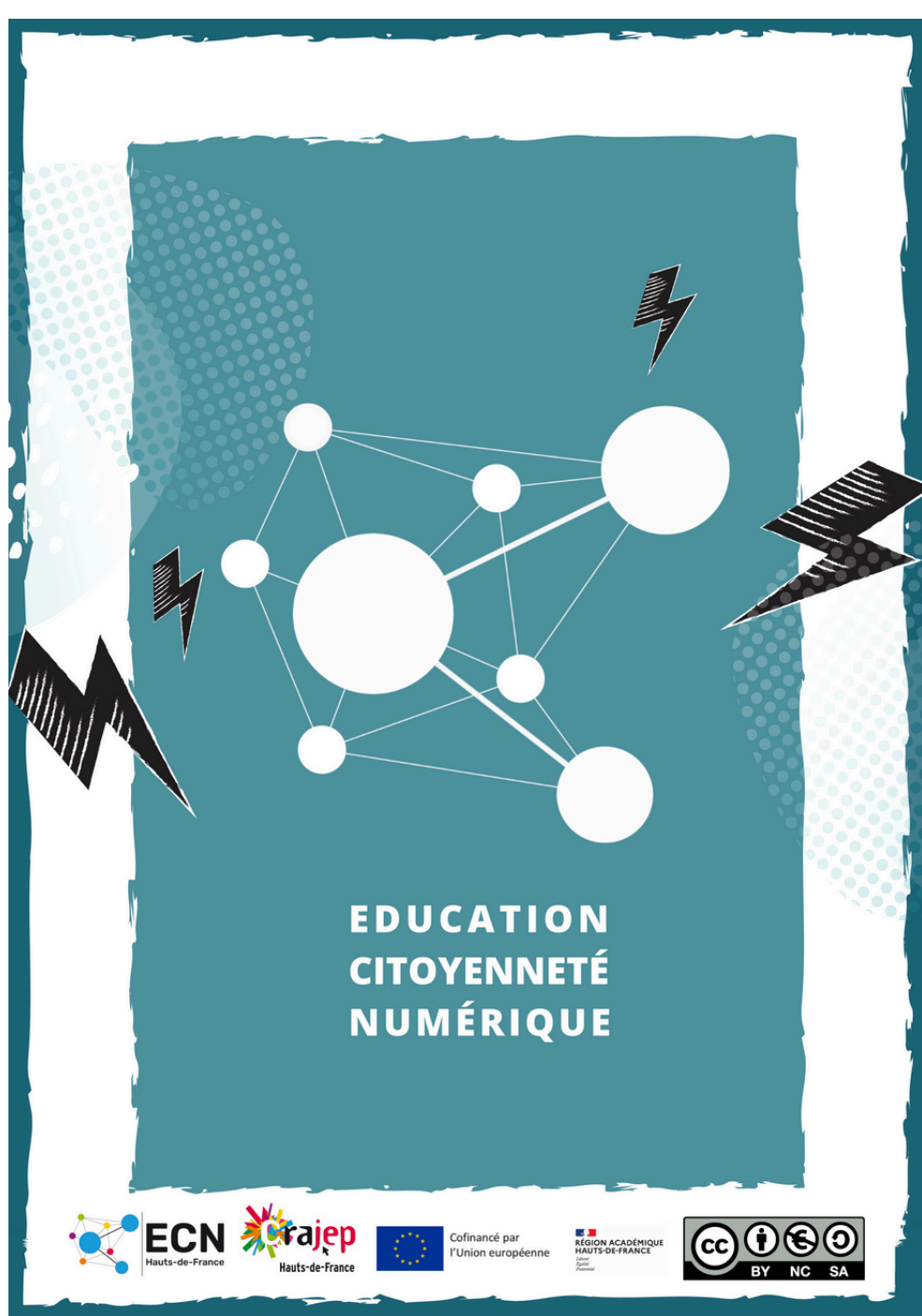
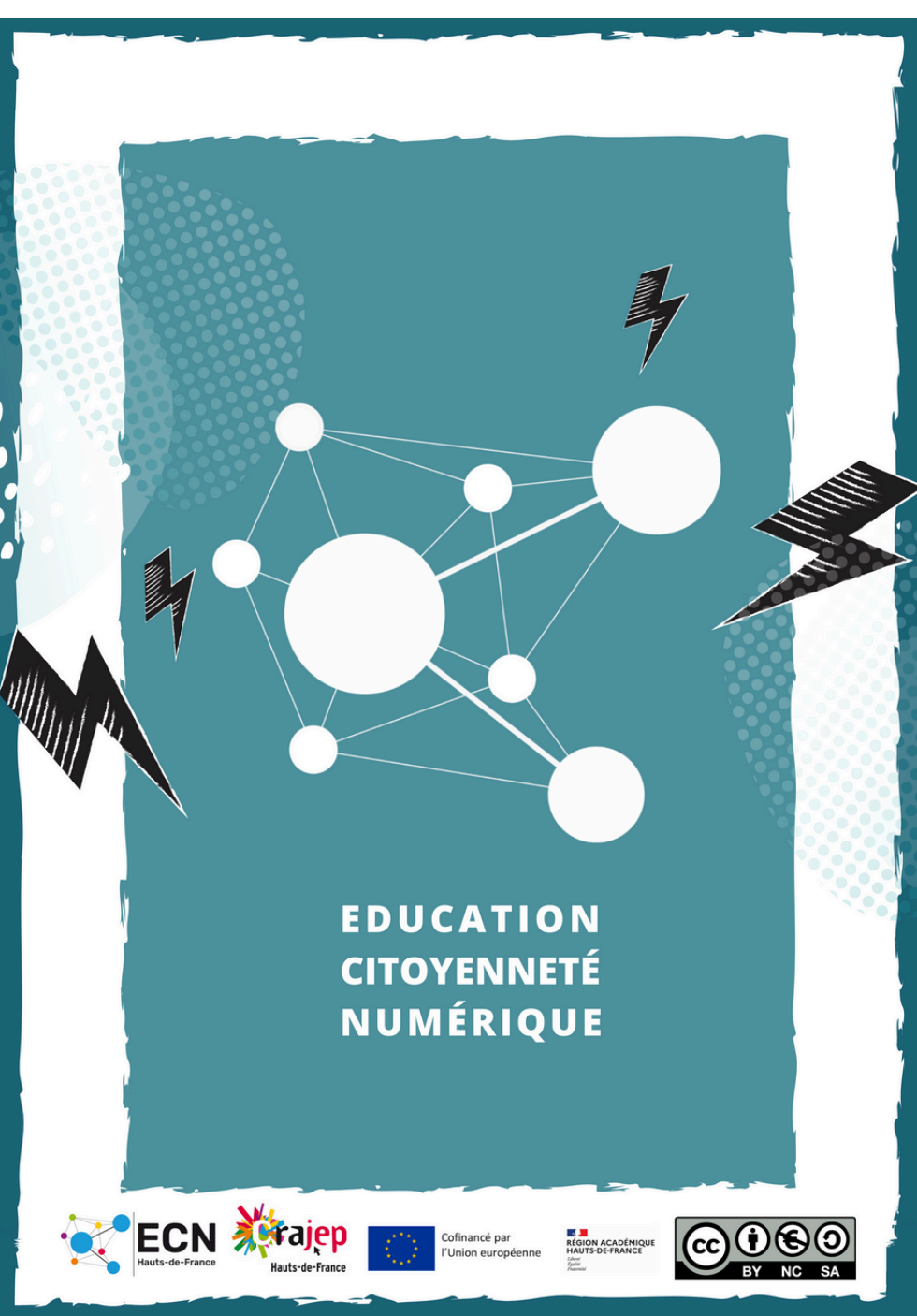
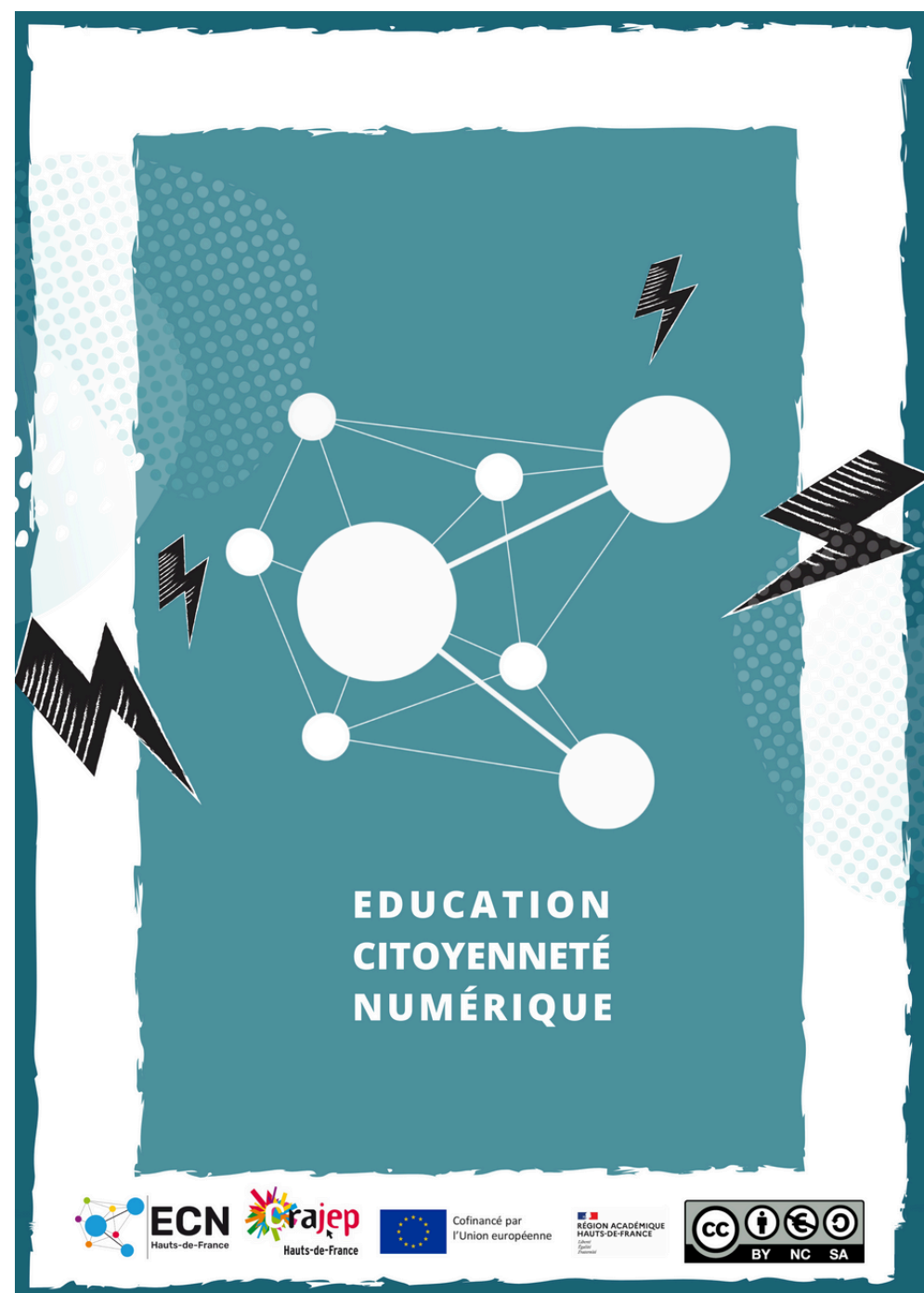
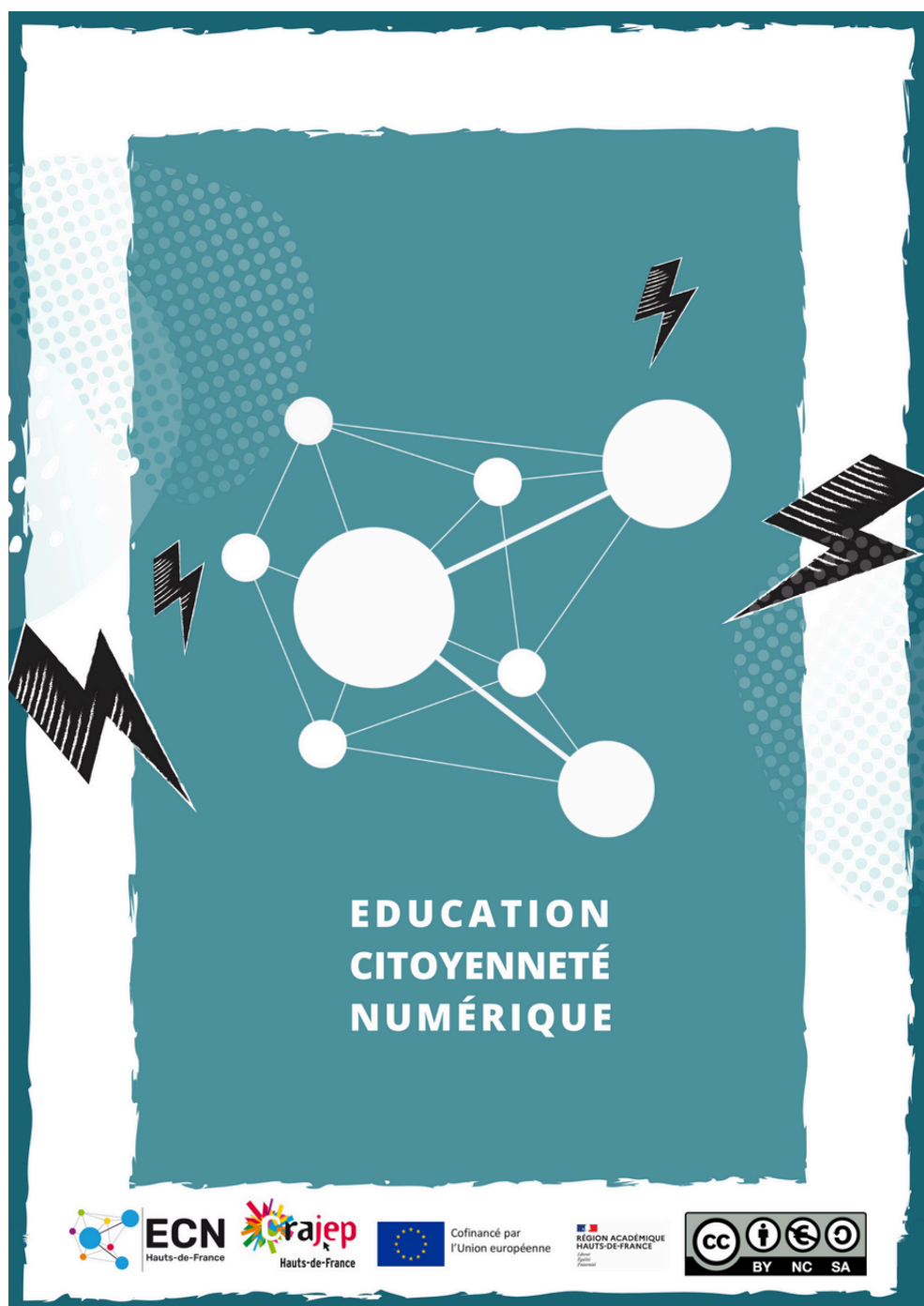
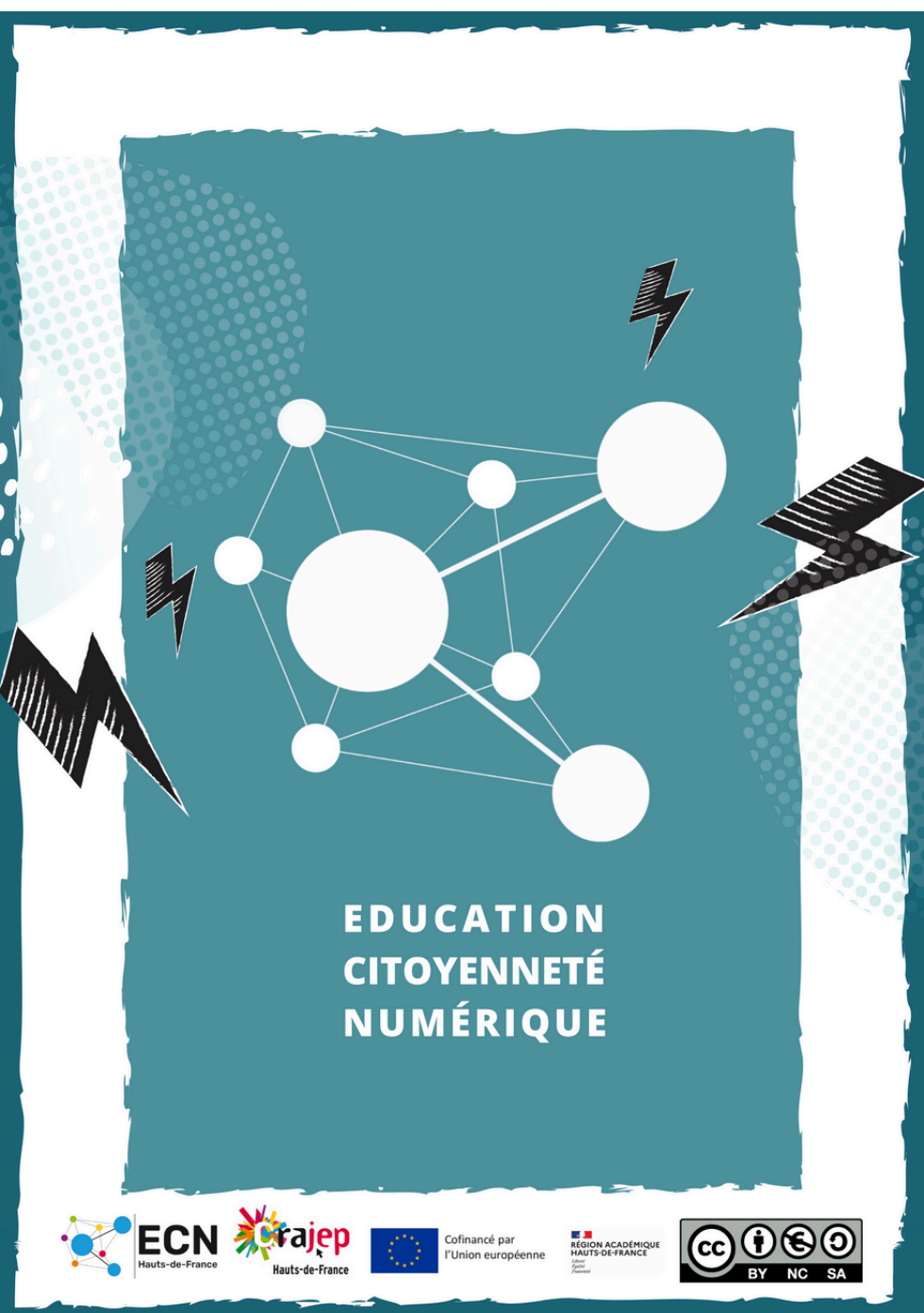
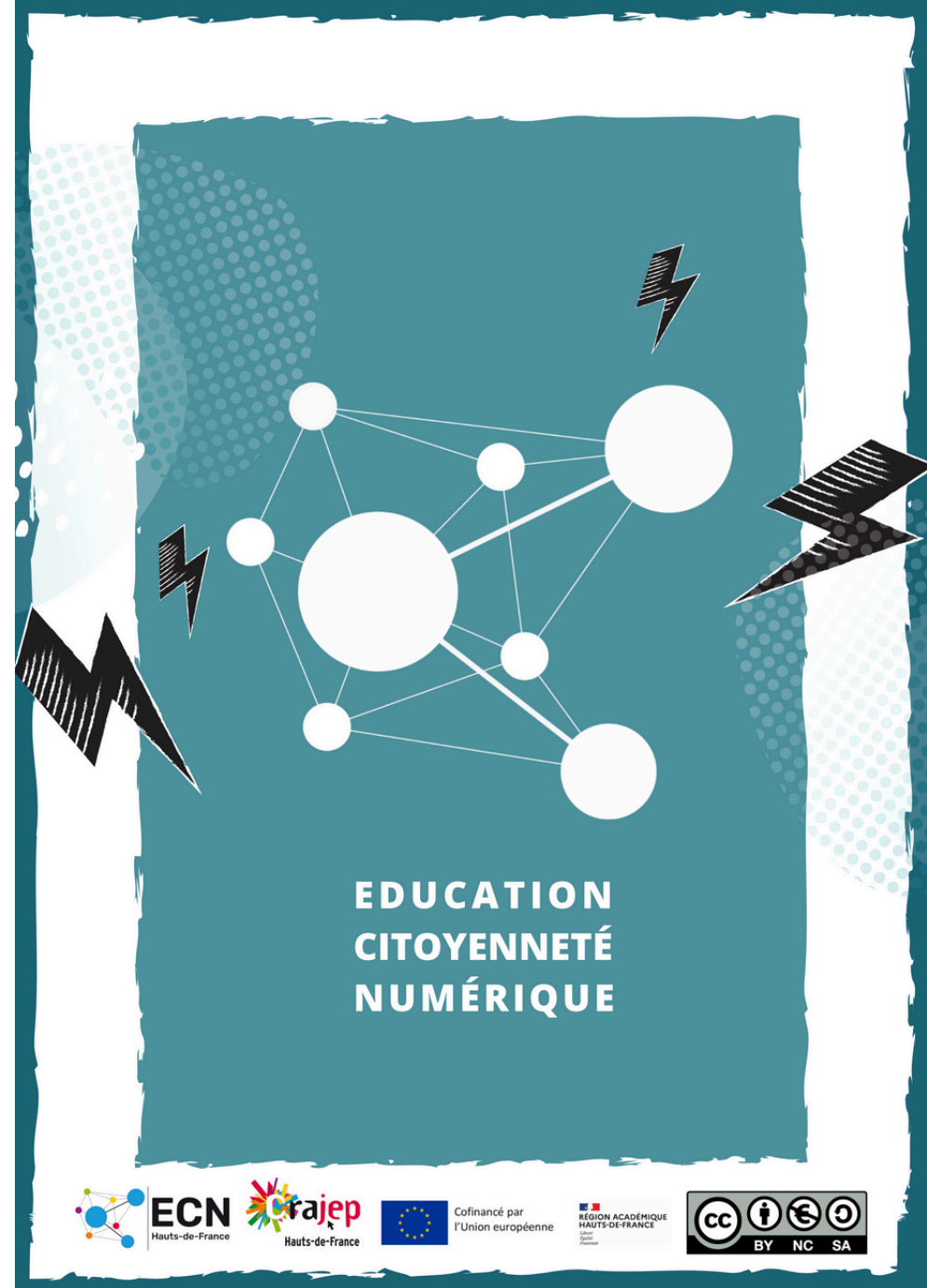
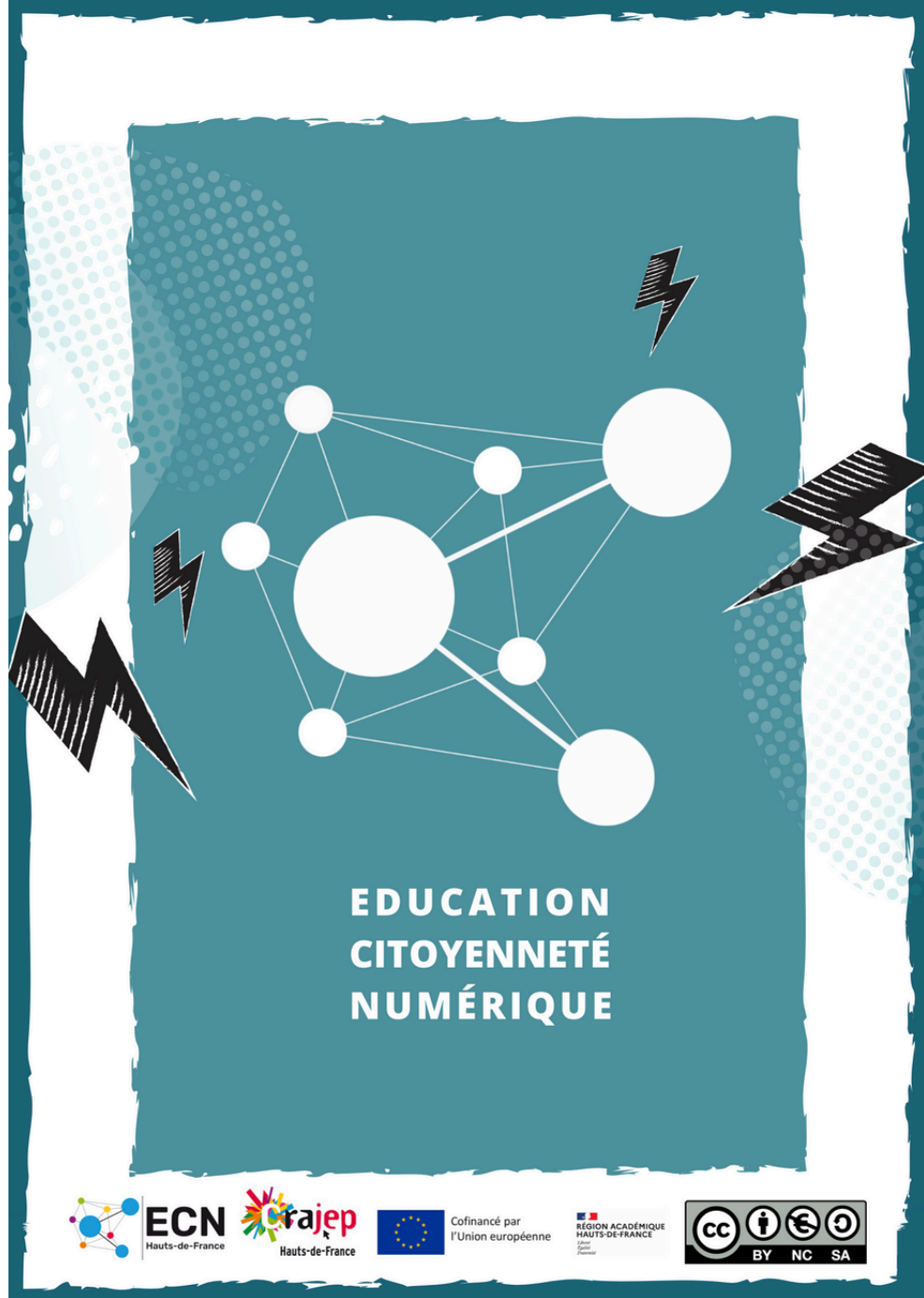
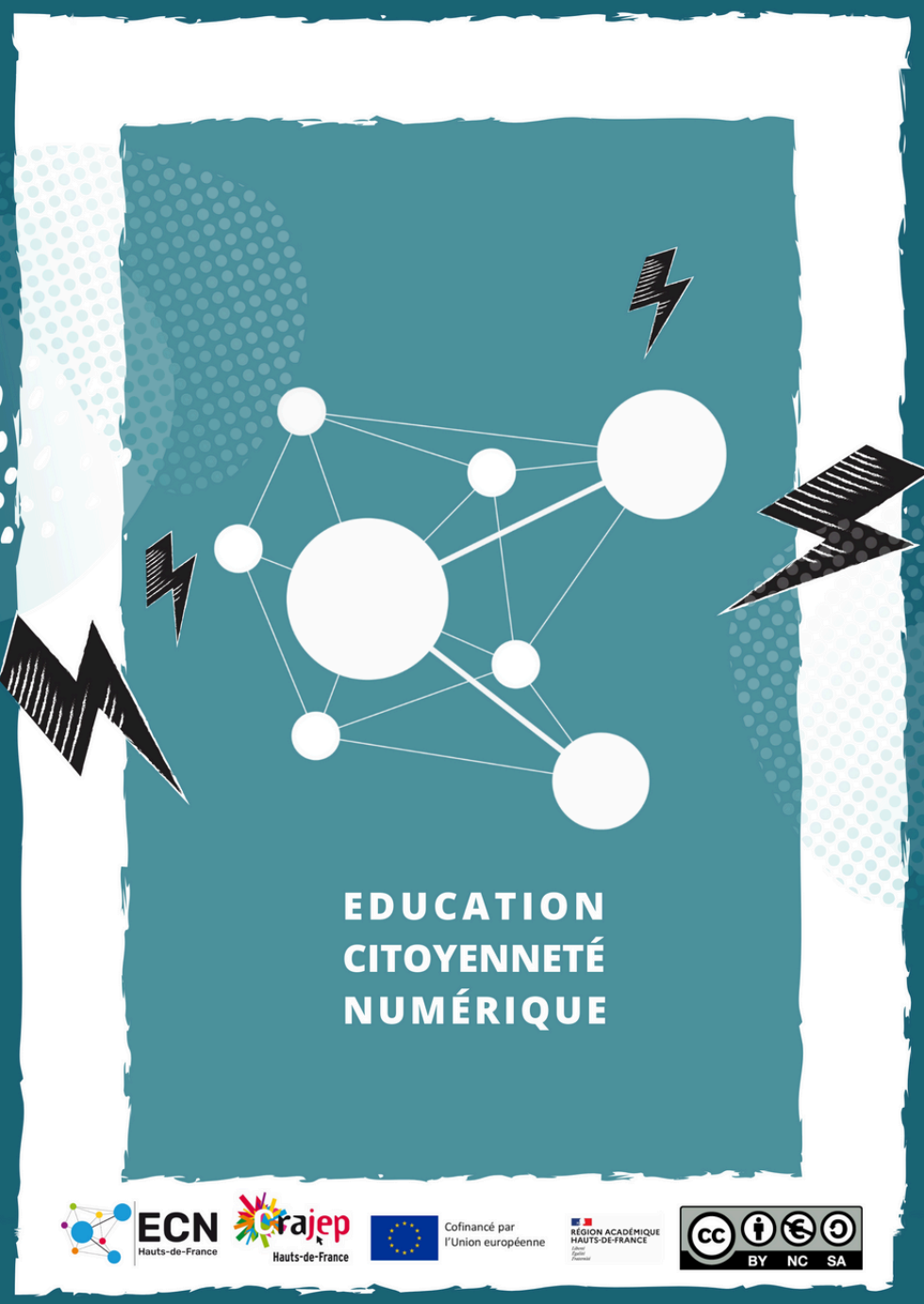
# OPEN OFFICE



# MICROSOFT OFFICE









# CANVA



# GIMP



# AUDACITY



# PHOTOSHOP



# SHOTCUT



# YOUTUBE



# DISNEY +

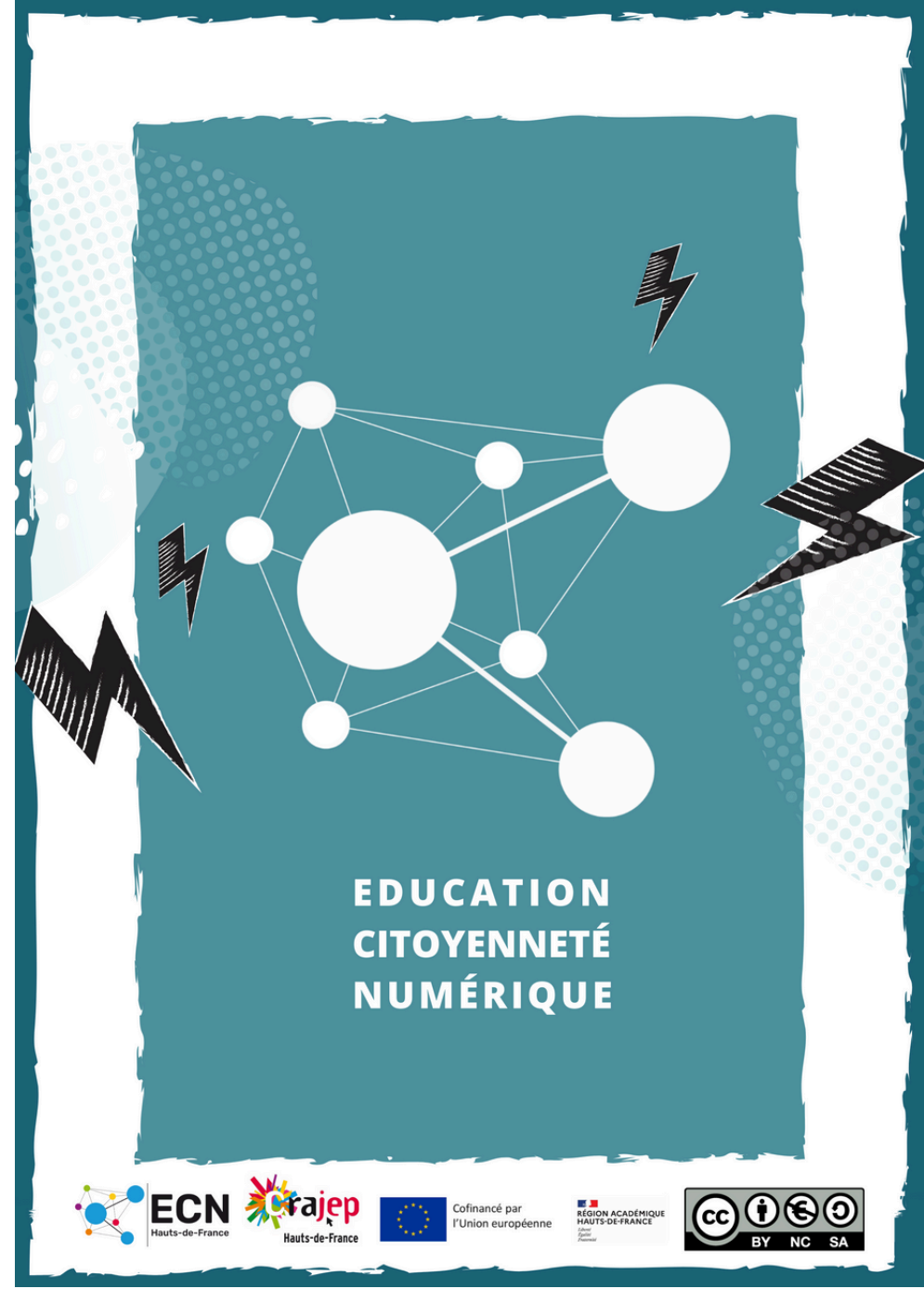
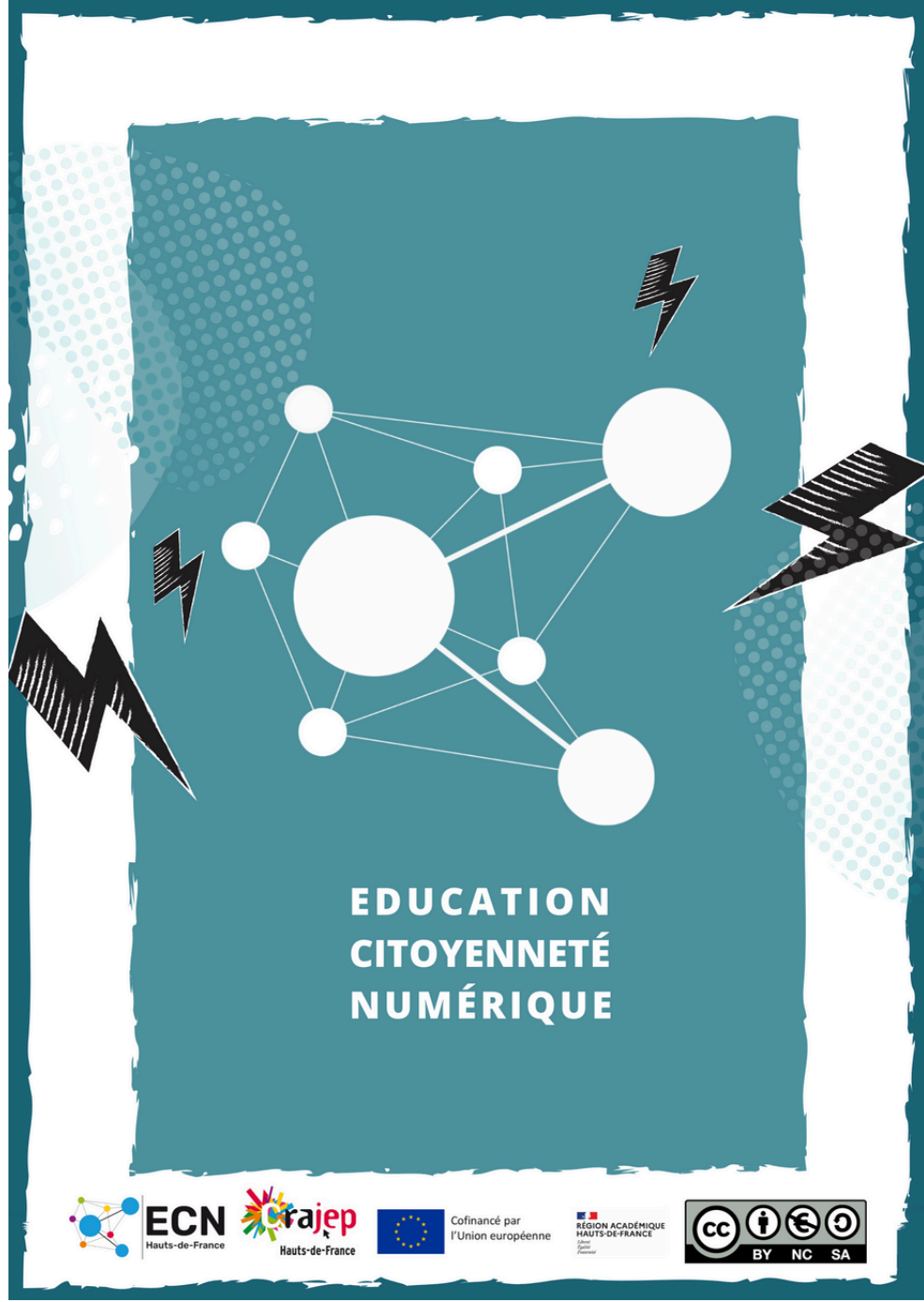
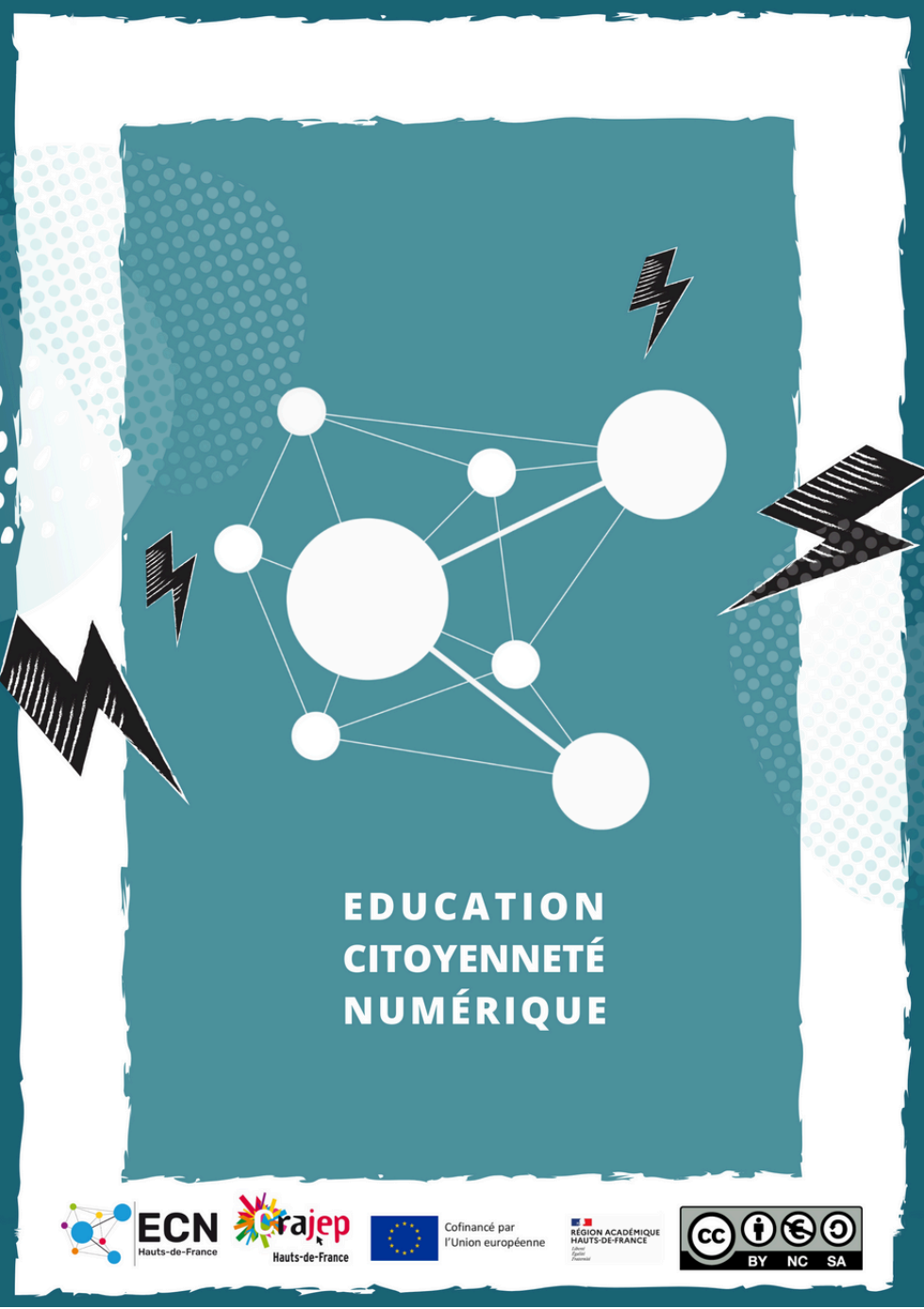


# PRIME VIDEO



# KICK







TWITCH







# LOGICIELS



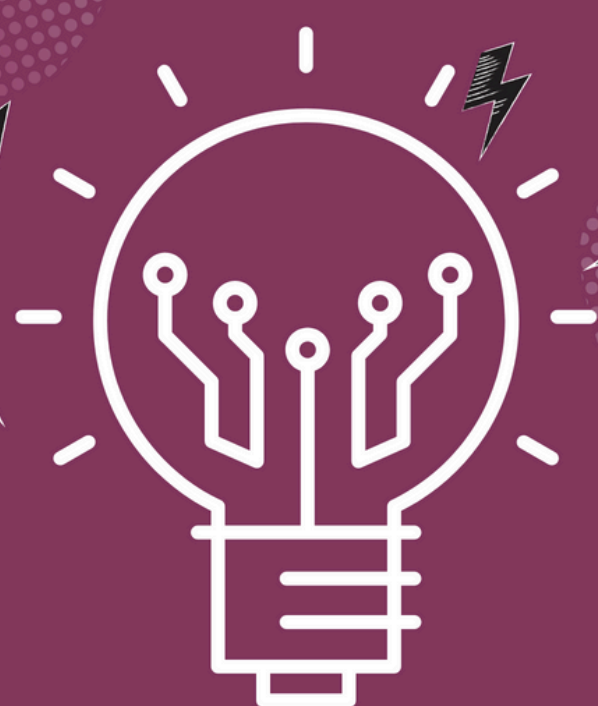
# LIMITES



# EXPRESSIONS NUMÉRIQUES



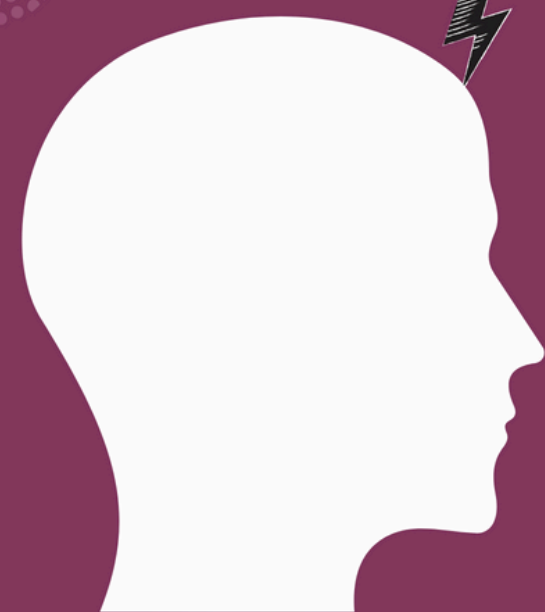
# TECHNOLOGIES



# RÉSEAUX SOCIAUX



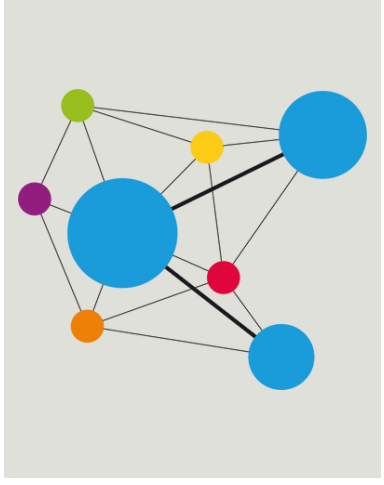
# PERSONNES RÉELLES



# PLATEFORMES EN LIGNE





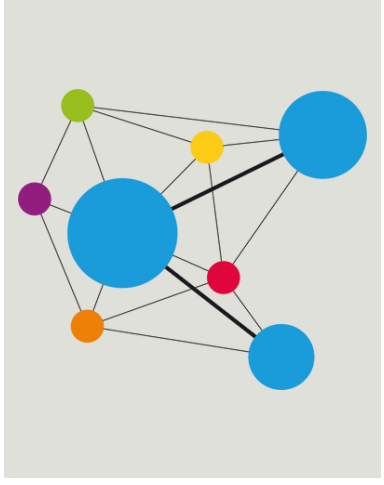


# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE

## INTELLIGENCE ARTIFICIELLE

L'intelligence artificielle regroupe les procédés et techniques qui reproduisent ou surpassent des comportements humains. Il s'agit plus simplement de simuler l'intelligence humaine. Parmi les grands domaines de l'intelligence artificielle on trouve la traduction automatique, la reconnaissance vocale, la conversation automatique, la composition musicale automatique, la reconnaissance faciale ou encore la classification d'images. C'est en 1956 que l'intelligence artificielle devient une discipline académique, après qu'Alan Turing ait envisagé la possibilité de créer des machines douées d'intelligence. Depuis le début des années 2000 et l'avènement du big data les puissances de calcul et les flux d'informations sont sans précédent ce qui permet un renouveau de l'intelligence artificielle grâce au machine learning. Le machine learning (ou apprentissage automatique) désigne une technologie liée à l'intelligence artificielle qui permet aux ordinateurs et logiciels d'apprendre par eux-mêmes à partir des données qui leur sont accessibles. Récemment ChatGPT a passé le bac philosophie face à Raphaël Enthoven. Si le philosophe a obtenu la note de 20/20, l'IA a quant à elle eu 11/20... pour une rédaction effectuée en 90 secondes contre 90 minutes.



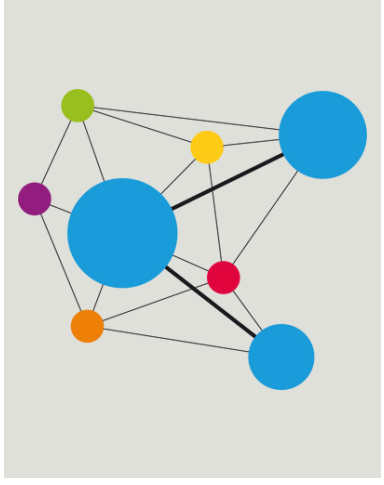


# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE

## MÉTAVERS

Le métavers souffre d'un manque de définitions qui occasionne de vraies difficultés pour le public de le circonscrire, toutefois un métavers peut être défini comme un espace virtuel immersif connecté à Internet et accessible au travers de la réalité augmentée - ou de la réalité virtuelle - par un nombre illimité d'utilisateurs. La réalité augmentée (RA) allie en effet environnement réel à des éléments virtuels tels que les Google glass. A l'inverse la réalité virtuelle (RV) repose sur un environnement exclusivement artificiel tel que le Vision Pro. Autrement dit la technologie peut venir se superposer à la réalité (RA) ou bien la remplacer (RV). Le principe du métavers a pour la première fois été rendu largement visible au travers du jeu en ligne massivement multijoueur "Second Life" en 2003.

Depuis 2021 l'entreprise Facebook a été renommée renommée Meta et développe son propre métavers appelé "Horizon Worlds". En tant que monde virtuel chaque métavers possède sa propre monnaie permettant l'achat d'articles, d'objets et de services pour son avatar. Par son caractère novateur, le métavers échappe encore très largement aux réglementations juridiques qui régissent la protection des données, la responsabilité des plateformes ou la modération des contenus.



# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE

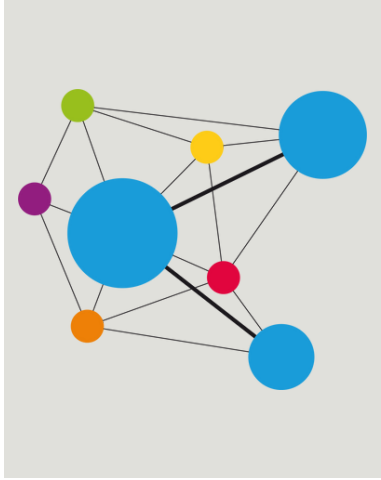
## PARE-FEU

Un pare-feu permet la protection d'un réseau grâce à une surveillance du trafic entrant et sortant. Le pare-feu autorise ou bloque une partie du trafic en se conformant à des règles de sécurité.

Les pare-feux sont donc utiles à la cybersécurité en prévenant les activités malveillantes sur un réseau. Cela permet donc de corriger les vulnérabilités potentielles sur le trafic.

Au delà des pare-feux utilisés pour sa propre navigation, il existe également des pare-feux globaux à l'image des pare-feux internes déployés sur le réseau chinois pour limiter l'accès à certains réseaux sociaux et plateformes numériques pour la population chinoise.

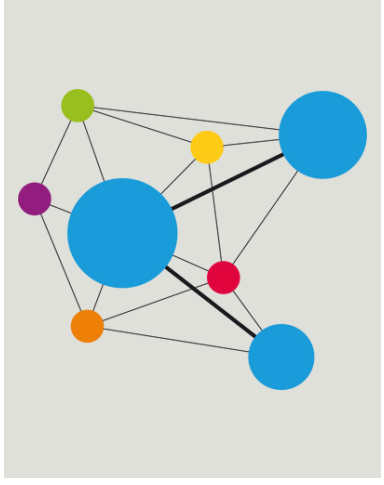




# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE

## DÉVELOPPEUR

Un développeur est un individu qui conçoit des site web, des applications mobile, des logiciels, des jeux vidéos et les met en oeuvre grâce à des langages de programmation informatique. Ces langages sont divers : le JavaScript, le C, le SQL, le Java, le HTML...



# SAVOIR FROID OÙ JE ME SITUE

## LOGICIELS LIBRES (OPEN OFFICE / SHOTCUT / GIMP /AUDACITY)

## LOGICIEL PROPRIÉTAIRE (PHOTOSHOP / MICROSOFT OFFICE)

Les licences libres s'appliquent aux oeuvres à propos desquelles les auteurs ont concédé leurs droits d'auteurs aux utilisateurs pour qu'ils puissent faire usage de l'oeuvre, connaître le code source, modifier l'oeuvre ou encore la diffuser. Les logiciels libres offrent dès lors une plus grande liberté à leurs utilisateurs. A l'inverse les licences propriétaires sont celles qui contraignent la connaissance du code source, l'utilisation, la modification et la distribution des oeuvres. Dans la communauté des libristes (en faveur des licences libres) l'utilisation de logiciels propriétaires est décriée en raison de la menace pouvant être causée à la vie privée et de l'opacité du code source qui pourrait faciliter l'espionnage et la surveillance. Plusieurs logiciels libres peuvent être cités tels que le navigateur web Mozilla Firefox, les systèmes d'exploitation GNU, Linux ou de la famille BSD, les suites bureautiques OpenOffice et LibreOffice. Le réseau Framasoft référence les logiciels libres dans son annuaire Framalibre