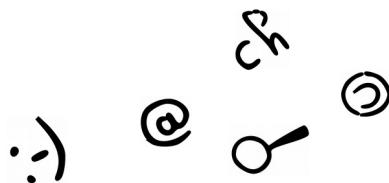


# LES CLÉS D'INTERNET

 n t e r n e t . o r g

Version  
pilote 0.9  
juin 2018



MIX & REMIX

Illustration par Philippe Becquelin (Mix & Remix)

# SOMMAIRE

PRÉFACE : les netizens **4**

TRONC COMMUN tous internautes ! **6**

#1 LITTÉRATIE pour bien naviguer **10**

#2 RESPECT pour assurer de bon liens **14**

#3 FLUIDITÉ pour éviter des abus **18**

#4 ÉQUITÉ pour notre liberté citoyenne **22**

#5 CONTRIBUTIONS à la société de l'information **26**

#6 GESTION DE L'INFO pour éviter infobésité **30**

#7 HYGIÈNE pour rester en bonne santé **34**

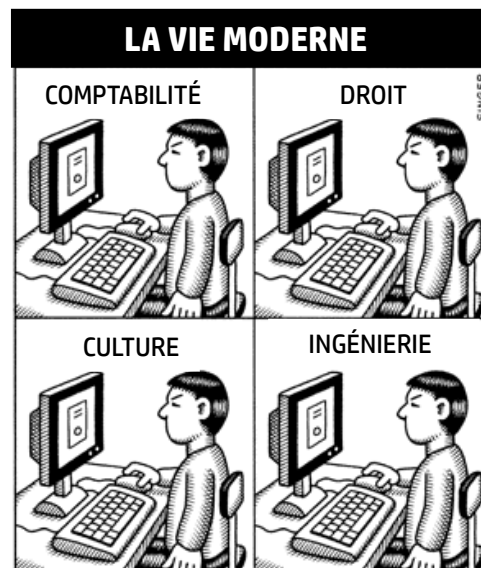
#8 ADAPTATION à l'économie numérique **38**

QUIZ : êtes-vous un netizen ? **42**

Index de tous les mots-clés de ce livret **44**

Impressum, crédits et auteurs **47**

Contact **48**



*La Vie Moderne. Illustration par  
Andy Singer - Licence CC BY-SA 3.0*





# SOMMES-NOUS TOUS DES NETIZENS ?

Aujourd'hui, difficile de faire sans la communication numérique, difficile de ne pas être internaute. Difficile, aussi, de ne pas être citoyen dans cette société globalisée. **Citoyens + internet = netizen.** Mais dans les faits, sommes nous tous des netizens ? Pas vraiment, mais demain peut-être ? Qui a le **permis de conduire sur les autoroutes de l'information** ? Qui comprend le jargon d'internet et les enjeux qu'il sous-tend ? Qui sait, par exemple, éviter les trolls ? Comment **mettre en valeur son identité en ligne tout en protégeant son double, ou triple, numérique** ? Qui sait réaliser des PV de séance participativement ? Qui réussit à **comprendre l'économie numérique, ses codes, ses lois** ? Qui sait **rester en bonne santé physique et mentale** avec toutes ces sollicitations numériques permanentes ? Ce livret donne **des clés de base, pour devenir de vrais netizens conscients.**



**Florence Devouard** est vice présidente de la Fondation Yinternet.org et un membre fondateur de l'association Wikimedia France en 2004. Elle est l'ancienne première femme présidente de la Wikimedia Foundation, organisation hébergeant

l'encyclopédie libre Wikipédia. Florence consacre sa carrière au bon partage du savoir et biens communs dans la société de l'information. Regardez sa conférence TEDx ici : [www.tinyurl.com/Devouard](http://www.tinyurl.com/Devouard)



**Jean-Philippe Trabichet** est professeur à la HEG Genève. Il dirige la filière d'informatique de gestion. Depuis 1995, il s'intéresse à l'impact des technologies sur la société. Il enseigne les clés pour vivre dans une société influencée par le

déterminisme technologique. Il s'applique à préparer ses étudiants à devenir des coaches pour les citoyens d'un société numérique. Jean-Philippe est aussi président de Caritas Genève et s'efforce de trouver des synergies entre son domaine d'enseignement et les actions sociales. Regardez sa conférence TEDx ici : [www.tinyurl.com/Trabichet](http://www.tinyurl.com/Trabichet)



**Théo Bondolfi** est président de la Fondation Yinternet.org pour l'eCulture, dédiée aux pratiques responsables sur Internet. Depuis 1998, il a réuni des visionnaires du *bien commun* du monde numérique, des pères fondateurs, pour expliquer

en quoi Internet change le monde et comment bien y naviguer. Regardez sa conférence TEDx ici : [www.tinyurl.com/Bondolfi](http://www.tinyurl.com/Bondolfi)

# DÉFINITIONS *NETIZENS*

**Netizen** de l'anglais citizen (citoyen) et net pour internet. On pourrait dire *netoyenneté* en français, mais cela ressemble à *nettoyer* alors qu'il n'y a aucun lien. Donc on a opté pour *Netizen*

**eCulture** désigne la culture de la communication électronique qui englobe les codes de conduite et pratiques utilisés dans les réseaux d'informations numériques. On la retrouve sous les intitulés ère numérique, monde digital, société de l'Information, ou encore cyberculture

**Bazar** surnom donné à la culture de gestion propre au monde numérique, dans laquelle le mérite issu des contributions prime sur le statut (directeur, président, stagiaire). Au lieu de hiérarchies anciennes, dites *cathédrales*. La culture du bazar est une relation horizontale basée sur le résultat

**Dictature bienveillante** exercice d'un pouvoir supérieur par un utilisateur envers les "utilisateurs" d'une communauté justifié par le bénéfice général de cette dernière

**Intelligence collective** se base sur l'échange et l'influence réciproque issus du débat : forums, communautés virtuelles constructives et transparentes. Elle ne contribue pas nécessairement à un projet commun

**Sagesse des foules** théorie popularisée par James Surowiecki. Elle présuppose que la perception et la résolution d'un problème sont plus efficaces par une foule de gens qui ne se connaissent pas que par n'importe quel groupe d'experts

**Neutralité du net** principe fondateur du numérique. Dans ces réseaux, les informations doivent transiter de façon indifférenciée, quels que soient leurs origines, leurs destinations ou leurs contenus, sans privilégier un protocole de communication et sans modification ni examen du contenu



# TRONC COMMUN

## TOUS INTERNAUTES !

Tous nos outils de télécommunication sont numériques : smartphone, ordinateur portable, tablettes, système de pilotage de voiture ou d'avion, satellites, appareils médicaux, systèmes financiers, spectacles, etc. Si internet dysfonctionne la société humaine dysfonctionne aussi. Les flux électriques qui composent le numérique respectent des propriétés bien spécifiques. Comme l'eau et l'air, ces propriétés sont source de vie et de mort. Prenons l'eau : si douce quand elle repose, si essentielle pour étancher la soif, mais si dangereuse quand elle devient tsunami, avalanche ou vapeurs brûlantes. Idem pour les environnements numériques : ils sont sources de risques et d'opportunités. Quelles que soient les politiques numériques des administrations publiques, des écoles, des fournisseurs d'accès, de Google, de Facebook, d'Amazon ou d'Apple, rien ne permet de contourner ces propriétés. Nous avons tout à gagner à apprivoiser ces propriétés invariantes, pour mieux maîtriser notre destin.



# DÉFINITIONS *TRONC COMMUN*

**Cyberculture** désigne les comportements et pratiques dans un écosystème numérique, tant au niveau individuel que collectif

**Cyberespace** d'après le *Petit Robert*, "ensemble de données numérisées constituant un univers d'information et un milieu de communication, lié à l'interconnexion mondiale des ordinateurs". Il est dérivé de l'anglais *cyberspace*

**Homo numericus** expression du chercheur français Pierre Mounier faisant référence à la suivante étape de l'évolution de l'*Homo sapiens*

**NTIC (TIC)** Nouvelles Technologies de l'Information et de la Communication, fait référence à toutes les technologies que l'on utilise dans l'ère numérique

**Ère numérique** en opposition à l'ère *analogique* elle correspond au passage à un mode de représentation systématique de données ou de grandeurs physiques au moyen de caractères, quantifiés et échantillonnés, en particulier de chiffres

**Migrant numérique** utilisateur du numérique qui doit progressivement se "reprogrammer pour adopter de nouvelles pratiques et ne pas se retrouver exclus"

**Natif numérique** utilisateur ayant intégré dès l'enfance les outils numériques tels que l'ordinateur et le téléphone portable

**Nétiquette** ensemble de règles de savoir-faire et de politesse aussi universelle que le réseau internet désignant les codes et marche à suivre en vigueur sur les médias numériques



# 5 PROPRIÉTÉS FONDAMENTALES DU NUMÉRIQUE

## **Décentralisation**

Il n'y a pas d'organe central par lequel transiterait toute l'information des écosystèmes numériques.

## **Persistance**

Dans les environnement électroniques, l'information persiste. Comme on dit : "les écrits restent". On laisse des *traces*.

## **Multilatéralité**

Nous sommes tous émetteurs & récepteurs de textes, sons, vidéos, sans dépendre de la Radio, TV ni des journaux.

## **(A)synchronicité**

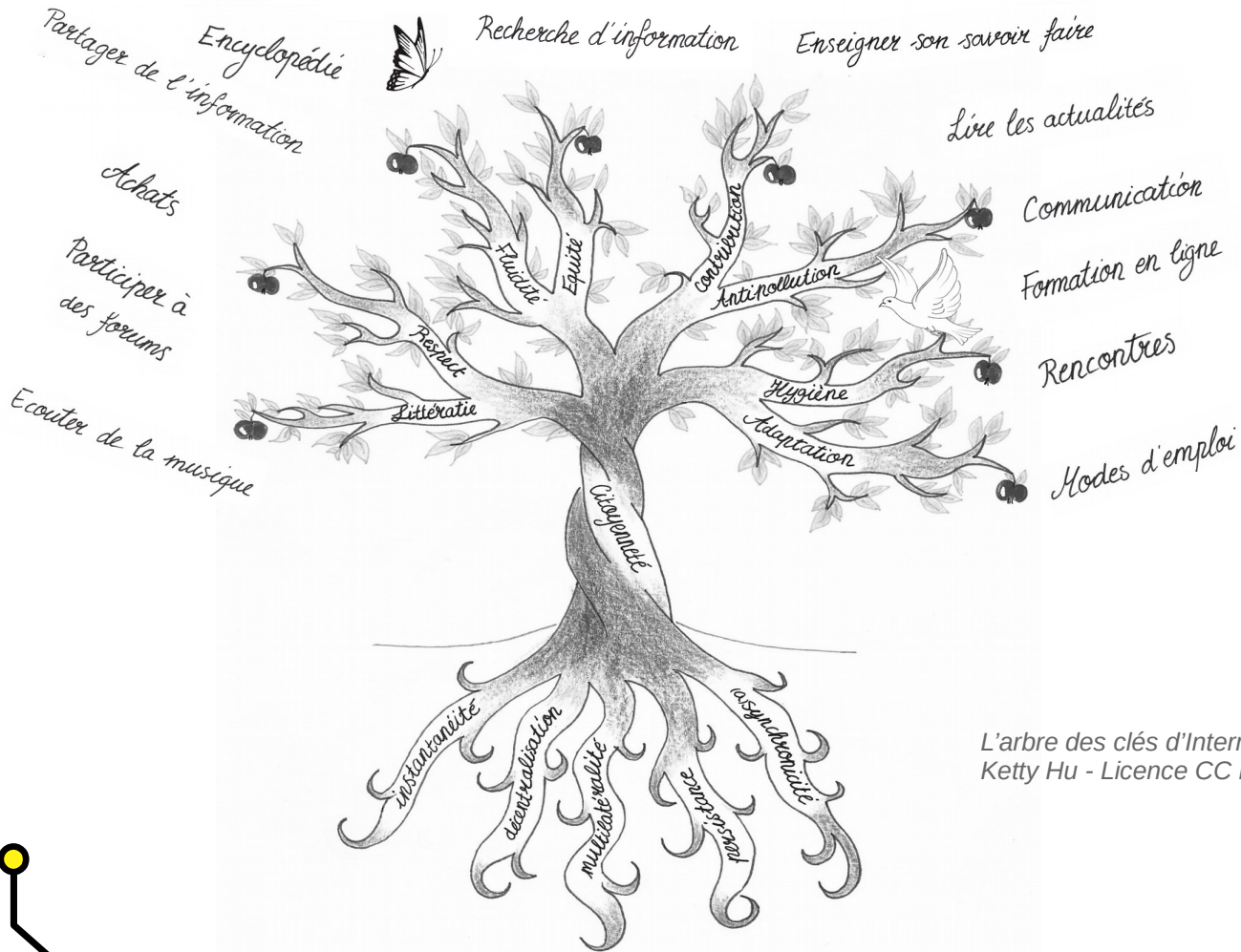
Chacun agit à son rythme. C'est la seule propriété qui n'est pas invariable. On peut choisir de l'exploiter ou non.

## **Instantanéité**

L'information numérisée, les bits, les 1 et 0, circulent à la vitesse de la lumière. Instantanément. Plus besoin d'attendre.







L'arbre des clés d'Internet. Illustration par  
 Kitty Hu - Licence CC BY-SA 3.0 CH

# LITTÉRATIE

## POUR BIEN NAVIGUER

Il y a 26 caractères latins, 10 chiffres (de 0 à 9), une ponctuation, du gras, du souligné etc. Ce sont des codes qui commencent par : l'alpha (a), le beta (b) l'orthographe, la grammaire, les syntaxes, les conjugaisons, les conjonctions de coordination... qui sont des artefacts de l'alphabétisation. Dans le monde numérique il y a d'autres codes : l'arobase (@), le hashtag (#), l'HTTP, l'IP, la souris et le curseur, les raccourcis claviers, les options de navigation et de champs de formulaires, les routines de sauvegardes, les codes d'accès, l'historique, la source, le lien, les émoticons :-), etc.

Et vous ? Vous sentez-vous formellement alphabétisé numérique, ou êtes-vous encore en train de découvrir quelques bases ? Pour le savoir, regardez notre glossaire avec quelques expressions numériques que vous devez connaître pour bien naviguer sur le net.

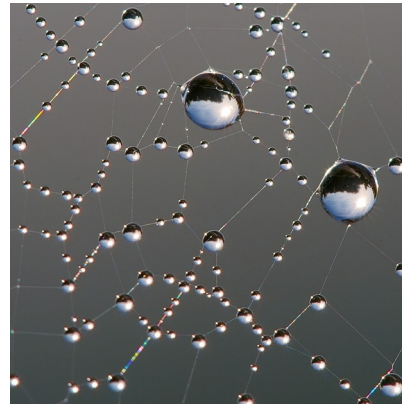


Photo par Luc Viatour - Licence CC BY-SA 3.0

# DÉFINITIONS *LITTÉRATIE*



**Adresse IP** numéro d'identification qui est attribué de façon permanente ou provisoire à chaque appareil connecté à un réseau informatique utilisant l'Internet Protocol

**Copie carbone (CC) invisible (CCI)** fonctions qui permettent de placer des personnes en copie du message que l'on envoie. Ils reçoivent le message comme s'ils en étaient les destinataires directs mais il est clair que le message ne leur est pas directement adressé. Les personnes placées en CCI sont invisibles des autres destinataires

**Internet des objets (IdO)** extension d'internet à des objets et à des lieux physiques. Alors qu'internet ne se prolonge habituellement pas au-delà du monde électronique, l'IdO a pour but de s'étendre au monde réel en associant des étiquettes munies de codes, puces RFID ou URLs, aux objets ou aux lieux

**Moteur de recherche** outil numérique utilisé pour faire des recherches sur internet

**Multimédia** provient du pluriel du terme latin medium et désigne une application, un service ou encore un appareil utilisant plusieurs médias (l'image, le son et la vidéo)

**Navigateur** logiciel que l'on utilise pour surfer sur internet

**World Wide Web** "toile (d'araignée) mondiale" ou Web, est un système d'hypertexte public fonctionnant sur Internet. Il permet de consulter, avec un navigateur, des pages accessibles sur des sites

**Bureautique** famille de logiciels répondant à la majorité des usages courants : traitement de texte, tableaux de calcul, présentation/diaporama, dessin, etc. La plus connue est MS-Office avec MS-Word, mais la plus citoyenne est LibreOffice

# L'ÉVOLUTION DU WEB

## LE PRINCIPAL CANAL D'INTERNET

### 🔍 Le saviez-vous ?

Web 1-2-3-4-5 est surtout un moyen pour passer le message que le web évolue.

**Dès 1991 - Web 1: les contenus.** Né au CERN, le langage. Accès à distance à des textes, images, sons, courrier, la recherche, des formulaires et forums, sur des serveurs du monde entier. C'est la base quotidienne de nos usages d'Internet, pour consommer l'info.

**~2000 Web 2 (dit 2.0) : la collaboration.** C'est l'ère du Co. Il permet de personnaliser (les contenus, graphismes, services), de réseauter dans des médias sociaux, pour devenir "consomm'acteurs" et "consomm'auteurs".

**~2012 Web 3 : le contexte.** Aussi appelé web *sémantique*, il exploite nos actes passés pour mieux anticiper "automatiquement" nos besoins futurs.

**~2020 Web 4 : L'internet des objets (IdO)** qui se gèrent entre eux en bonne intelligence. Véhicules avec satellites, frigos remplis par nos maisons via livreur...

**~20?? Web 5 : L'intelligence artificielle.** Des robots qui font la vaisselle ? Donnent de la tendresse ? Difficile de distinguer l'avenir réaliste des élucubrations.

Plus le web évolue, plus tout y est plus facile et intuitif, mais aussi plus complexe et scandaleux pour nos libertés. Il s'agit de s'adapter aux comportements, habitudes et préférences d'utilisateurs.

Pour aller plus loin... voir page 150 du livre *Citoyens du Net*  
[www.ynternet.org/page/livre](http://www.ynternet.org/page/livre)



Ce geste qui nous semble si évident en 2018 ne l'était pas du tout en 2005



La grande question : à partir de quel âge devrions-nous utiliser des outils numériques ?

Photo par Tero Vesalainen - Licence CC0 - 1.0

Photo de pxhere.com - Licence CC0 - 1.0



# RESPECT

## POUR ASSURER DE BONS LIENS

Qu'est-ce que le respect si chacun est isolé derrière son écran ? Assurer de bons liens, oui, mais lesquels ? Ceux que nous entretenons avec nos amis via les médias sociaux, mais aussi les liens que nous laissons dans nos traces numériques. Oui, sur le net, la notion de *respect* prend d'autres formes : respect des traces, du mérite, de la culture du don, des licences qui régissent les œuvres Ces règles de savoir-vivre sur Internet sont, elles aussi, enfants naturels des propriétés numériques.

Par exemple : avons-nous l'honnêteté intellectuelle de mentionner les sources pour éviter de plagier sans l'annoncer ? Sommes-nous capables d'identifier les fallacies dans une discussion, sachant qu'elles sont sources de la plupart des trolls sur internet ? Savons-nous reconnaître les cyberintimidations, et les prévenir, au travail, en formation et même en famille ?



# DÉFINITIONS *RESPECT*

**Ange gardien du net** utilisateur avancé qui utilise ses connaissances supérieures à la moyenne pour aider ou prévenir les utilisateurs moins doués

**Charte** règles d'usage signés par plusieurs acteurs pour définir un objectif et parfois des moyens communs

**Cyberbullying/Cyberintimidation/Stalking** abus de tous types amplifiés par la puissance du net. Menaces d'insultes (souvent de source anonyme), agressions, etc.

**Fallacies** argument non-vérifiable, qui utilise la menace comme appuis à son propos. Tout le monde pense comme moi, c'est une évidence. "Windows c'est mieux que GNU/Linux"

**Intrusion** actes de piratage à l'encontre de comptes personnels (boîte de courrier électronique ou pages internet). L'assaillant obtient par un moyen illicite ou abusif le mot de passe de sa victime

**Troll** utilisateurs du numérique qui adoptent des attitudes fallacieuses pour attirer l'attention sur eux

**Flame war** désigne des situations où, dans un forum/blog, le débat s'enflamme (insultes, etc.)

**Point Godwin** (ou point G numérique) clôt le débat à cause de positions extrêmes, souvent après par l'usage des termes *Nazis* ou *Hitler*

**Happy Slapping** consiste à choisir une victime, à l'humilier, à l'agresser, à la passer à tabac ou à en abuser sexuellement tout en filmant la scène à l'aide d'un smartphone. La vidéo est ensuite partagée avec le reste de la communauté



# CONSEILS AUX (JEUNES) VICTIMES DE CYBERINTIMIDATION

## Le saviez-vous ?

- Ne réponds pas aux messages ou aux affichages des cyberintimidateurs. Si possible, bloque l'expéditeur des courriels ou messages
- Garde une copie des messages reçus. Tu n'as pas à les lire, mais tu auras besoin de cette copie si tu décides de dénoncer la cyberintimidation
- Parles-en à quelqu'un, un parent, un professeur, un policier ou un adulte en qui tu as confiance
- Si les messages ont été postés sur un site ou une page web, il faut communiquer avec le fournisseur de services internet (FSI). Un grand nombre de sites contiennent un lien ou un bouton qui permet de signaler un contenu inapproprié. Dans certains cas, les propriétaires des sites peuvent eux-mêmes retirer le contenu et avertir la personne qui l'a affiché, mais dans d'autres cas, il faut porter plainte

Tu peux également :

- Élaborer des règles pour contrer la cyberintimidation dans ton école avec l'aide d'autres élèves, de professeurs et du personnel de l'administration
- Sensibiliser ta communauté à la cyberintimidation en organisant des assemblées, en distribuant des dépliants ou en posant des affiches

Si tu cyberintimidés les autres :

- Tu dois réaliser que la cyberintimidation est tout aussi méchante, voire plus, que les formes d'intimidation traditionnelles
- Souviens-toi que tu ne devrais pas dire en ligne ce que tu ne dirais pas en face ; respecte les autres en ligne comme tu voudrais qu'on te respecte

*Pour aller plus loin... voir page 282 du livre Citoyens du Net  
[www.ynternet.org/page/livre](http://www.ynternet.org/page/livre)*





"Voyager sans se faire plumer" Philippe Becquelin (Mix & Remix)



"L'interrogatoire" Philippe Becquelin (Mix & Remix)

# FLUIDITÉ

## POUR ÉVITER LES PROBLÈMES

Dans n'importe quel domaine de notre vie, la bonne connaissance des outils que l'on utilise et une compréhension du fonctionnement des mécanismes nous permettent de bien profiter des avantages offerts. Le domaine du numérique n'est pas étranger à cette règle fondamentale.

D'autres utilisateurs du net peuvent toujours essayer de profiter, voir abuser, de notre mauvaise connaissance des outils numériques pour nous tromper et nous causer une nuisance plus ou moins grave.



# DÉFINITIONS *FLUIDITÉ*

**Blog** utilisé pour publier périodiquement des photos, des textes, des vidéos... (sans intermédiaire d'un webmaster), pour rendre compte d'une actualité autour d'un sujet donné. On parle de Vlog lorsqu'on utilise le biais de la vidéo

**Confidentialité/Privacité** propriété du numérique par laquelle les autres utilisateurs n'ont pas accès à votre information personnelle

**RTFM** ("Read The Fucking Manual") expression anglaise utilisée pour indiquer à un utilisateur de consulter d'abord le web pour voir si la réponse à sa question n'est pas déjà accessible

**ePortfolio** c'est la partie maîtrisée de son identité numérique, un CV augmenté (ou site web professionnel) ciblé et choisi

**Scam 419** arnaque classique, dans lequel un inconnu offre un pactole avec une histoire qui vous attire et vous demande de l'aider à vous payer en commençant par envoyer de petites sommes.

**Cloud Le Nuage** système de serveurs distants interconnectés au moyen de liaisons ayant une excellente bande passante indispensable à la fluidité du système ; les applications et données ne se trouvent plus en local

**Réseaux sociaux** aussi appelés social networks ou communautés virtuelles, ils offrent des moyens en ligne mis en œuvre pour relier des personnes physiques ou morales entre elles tant au niveau personnel que professionnel

**Streaming** ou *diffusion en mode continu*, désigne un principe utilisé principalement pour l'envoi de contenu en "direct"



# FRACTURE NUMÉRIQUE

## ○ Le saviez-vous ?

La circulation de l'information, souvent gratuite, favorise l'équité des chances et rapproche les personnes. La technologie numérique aide à réduire les différences sociales entre ses utilisateurs. Mais, ô paradoxe, internet a également contribué à creuser l'écart entre utilisateurs et non-utilisateurs du net, amplifiant ainsi certaines inégalités qui préexistaient :

- Fracture économique
- Fracture géopolitique
- Fracture culturelle
- Fracture éducative
- Fracture générationnelle

*Pour aller plus loin...*

[www.tinyurl.com/FractureNumerique](http://www.tinyurl.com/FractureNumerique)

[appel à la pitié]



# 1 POINT CALIMERO

Pour avoir tenté de convaincre un auditoire sur une base purement émotionnelle.

[appel à la pitié]

Ministère des Biases et Sophismes



Image ironique à l'intention des utilisateurs du numérique qui tentent de convaincre d'autres utilisateurs en utilisant des arguments incomplets ou faux. On parle aussi de *sophisme*, ou d'*arguments fallacieux*.

Source : Page Facebook "Un Monde Riant", album : "Points Biases et Sophismes"



# ÉQUITÉ

## POUR NOTRE LIBERTÉ CITOYENNE

Dans le monde numérique, comment garantir l'équité des chances pour tous ? Difficile de définir ce qui est juste ou injuste. Doit-on accepter la pub ou non ? Et les logiciels qui nous espionnent, comment les éviter si on n'est pas informaticien expert ? Google est gratuit, mais propose-t-il du commerce équitable ? Si on veut communiquer une info utile à une large audience, a-t-on le choix d'éviter Facebook ? Où vont nos données ? Pourquoi les pièces jointes en format .odt sont-elles 100% compatibles d'un ordinateur à l'autre, alors que les pièces jointes en format .docx ne le sont pas ? Avec les brevets, la vente de l'eau et maintenant l'omniprésence de quelques multinationales numériques, le monde est-il privatisé ? Pas vraiment.

Il existe un territoire où règne une loi de justice numérique sans aucune discrimination. C'est celui de la culture libre. En synthèse, il donne accès aux oeuvres fonctionnelles (logiciels, modes d'emplois et recettes, définitions sur wikipédia...). On peut les lire, les copier, en voir l'origine, vérifier leurs intentions, c'est un environnement de transparence pour ceux qui apprennent à le décoder. Initié par les licences logiciels libres, il s'est développé au-delà pour entrer dans l'art (les licences CreativeCommons - alias CC), les vidéos (les fameuses conférences TED & TEDx sont sous licences), la science (publications libres), l'architecture (plan libre), les recettes de cuisine...



# DÉFINITIONS ÉQUITÉ

**Creative Commons** licences libres s'adressant aux auteurs qui préfèrent partager leur travail et enrichir le patrimoine commun de la culture et de l'information accessible librement

**Copyleft attitude** également appelée *Culture Libre* ; attitude née du monde des logiciels de RMS et de très nombreux contributeurs avec un point commun : leur sens du bien commun

**Copyright** licences créées au XVIII<sup>e</sup> siècle pour garantir aux auteurs des revenus en compensation par leurs créations

**Big Brother** expression créé par George Orwell pour son roman 1984 où il décrit un monde futuriste. Le slogan "Grand frère te regarde", rappelle aux habitants que partout, à tout moment, ils sont surveillés par une "dictature molle". Après le succès du roman, la figure de Big Brother devient au fil du temps l'allégorie d'une forme de pouvoir totalitaire

**Logiciel libre** logiciel sans licence, faisant appel au sens du bien commun

**Licence libre** licence qui permet copier, modifier et redistribuer une création pour autant que la licence initiale et les auteurs soit mentionnés (par exemple CC-BY-SA)

**Matériel (hardware) informatique** composants de base (mémoire, écran, clavier, batterie...), présents non seulement sur les stations fixes et portables de nos bureaux, mais aussi dans les smartphones, voitures, codes de porte d'entrée d'immeuble...

**Logiciels (software)** codes de conduite (programme, succession d'ordres) qui s'exécutent pour faire fonctionner les divers matériels informatiques. On distingue les logiciels d'exploitation (qui gèrent l'affichage sur l'écran, le clavier, le son...) et les logiciels applicatifs qui offrent les fonctions vraiment utiles pour notre quotidien (traiter du texte, images, vidéos, contacts, jeux, formulaires...) Sur le web, les mêmes logiciels applicatifs se retrouvent, on parle d'applications web (gestion de contacts en ligne, vidéos en ligne...)

**Réseaux (informatiques)** système pour connecter divers ordinateurs. Cela facilite l'accès à l'information en temps réel (*t'es où chéri ? Je t'attends*), mais peut aussi créer des dépendances, une forme de dictature de l'immédiateté

# DIFFÉRENTES OPTIONS/FORMATS POUR LES OUTILS DU NUMÉRIQUE

## Le saviez-vous ?

Outils du numérique	Formats ouverts	Formats privés
Pages web	HTML	En théorie aucun, mais plusieurs <i>greffons</i> (plugins-addons) indispensables ôtent au web son côté universel
Traitement de texte	.odt	.doc, .docx
Tableur (feuille de calcul)	.ods	.xls, .xlsx
Présentation assistée	.odp	.ppt, .pptx
Image	.png, .jpg, .svg, .gif	.psd, .wmf
Son, musique	.ogg, .wav	.mp3, .wma, .ram
Vidéo, film	.avi, .ogg, .mkv, .nut	.avi, .mp4, .mov, .flv
Livre numérique	.epub, .fb2	.azw

Pour aller plus loin... voir page 133 du livre *Citoyens du Net*  
[www.ynternet.org/page/livre](http://www.ynternet.org/page/livre)



# LA NEUTRALITÉ DU NET

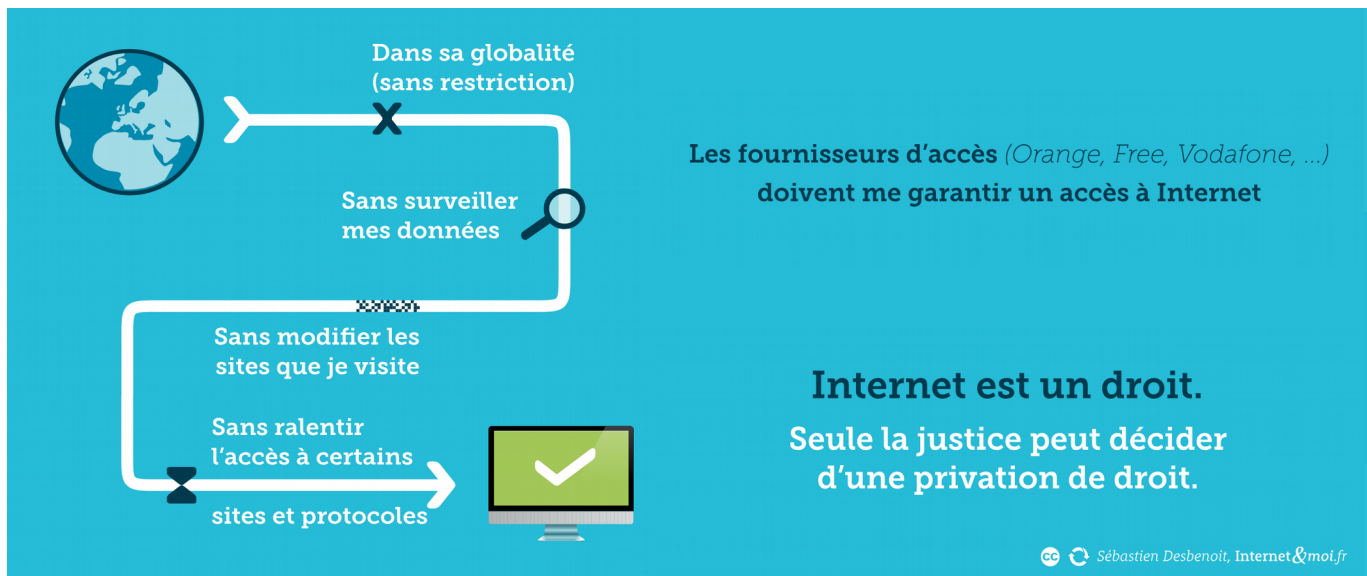


Schéma par Sébastien Desbenoit - Licence CC BY - 3.0

# CONTRIBUTIONS

## À LA SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION

On accorde souvent plus d'attention et de prestige à une belle cathédrale qu'à un bazar anarchique.

Le système social dit “en **cathédrale**” fonctionne selon la hiérarchie de statut, selon une forme pyramidale. Le meilleur statut, le pouvoir suprême, se trouve au sommet ; nombreux niveaux intermédiaires le séparent de la base.

Bien différent est le fonctionnement d'un **bazar** ! Il n'y a pas de position dominante permanente. En fonction de la situation, chacun apporte sa contribution sous forme de connaissances, savoir-faire et savoir-être.

Ces deux logiques, ont toujours existé. Mais l'arrivée du numérique a permis de faire émerger une approche plus nuancée du bazar, pas si anarchique.

Le succès des logiciels libres, bien que peu connu, est fulgurant dans l'économie mondiale. La majorité des pages web tournent sur ce type de logiciels, conçus dans des hiérarchies de type bazar. Deux succès notoires :

- GNU/Linux, issu du milieu hacker, leader sur les serveurs web
- Wikipédia, elle figure parmi les dix sites les plus visités au monde



# DÉFINITIONS CONTRIBUTIONS

**Crowdfunding** financement collectif ; cette approche permet le financement de projets en faisant appel à un grand nombre de personnes (internauts, réseaux de contact, etc.) pour faire de petits investissements

**Crowdsourcing** utilisation de la créativité, l'intelligence et le savoir-faire d'un grand nombre de personnes, pour réaliser certaines tâches traditionnellement effectuées par un employé ou un entrepreneur. Ceci se fait par un appel ouvert ou ciblé à d'autres acteurs. Wikipédia en est l'illustration la plus connue

**Démocratie karmique** principe d'autorégulation afin d'éviter tout abus, par lequel chaque usager d'un site web ou réseau a un *karma virtuel* qui augmente lors de toute contribution améliorant la qualité du site. À l'inverse, le karma diminue si les contributions sont jugées inutiles ou partiales

**Lanceur d'alerte** figure morale ou espion ? Un jour, au bureau, il/elle tombe sur des documents qui révèlent un conflit d'intérêts, un mensonge d'État, une arnaque financière, etc. Ainsi commence l'aventure d'un whistleblower (lanceur d'alerte)

**Newsletter** informations et autres nouveautés reçues dans la boîte mail par un utilisateur qui a choisi explicitement, et en toute conscience, de donner son adresse courriel à un site (souvent commercial)

**Open source** expression est de plus en plus utilisée pour décrire les nouveaux modes d'innovation informatique, technologique et économique. A distinguer de logiciels libres, ces derniers incluent une réelle éthique

**Plateforme Wiki** type de plateforme internet créé pour que tout le monde puisse y participer rapidement et facilement. Une trace des contributions de chacun reste visible pour chaque page et un système de contrôle participatif doté d'un système d'alerte qui évite le vandalisme



# DÉCLARATION D'INDÉPENDANCE DU CYBERESPACE

## 🔍 Le saviez-vous ?

Davos, 1996, Forum économique mondial John Perry Barlow, fermier, parolier des psychédélics Grateful Dead, rédacteur du magazine internet Wired, parle devant les élites économiques mondiales et dit :

*“Gouvernements du monde industriel, géants fatigués de chair et d'acier, je viens du cyberspace, nouvelle demeure de l'esprit”. Au nom de l'avenir, je vous demande, à vous qui êtes du passé, de nous laisser tranquilles. Vous n'êtes pas les bienvenus parmi nous. Vous n'avez aucun droit de souveraineté sur nos lieux de rencontre.”*

*“Nous n'avons pas de gouvernement élu et nous ne sommes pas près d'en avoir un, aussi je m'adresse à vous avec la seule autorité que donne la liberté elle-même lorsqu'elle s'exprime.”*

*“Les gouvernements tirent leur pouvoir légitime du consentement des gouvernés. Vous ne nous l'avez pas demandé et nous ne vous l'avons pas donné.”*

*“Vous êtes terrifiés par vos propres enfants, parce qu'ils sont les habitants d'un monde où vous ne serez jamais que des étrangers.”*

Pour aller plus loin...

[www.tinyurl.com/DeclarationIndependance](http://www.tinyurl.com/DeclarationIndependance)

# DES COMMUNAUTÉS ET LOGICIELS QUI CONTRIBUENT À UNE SOCIÉTÉ DE L'INFORMATION CITOYENNE



Projet Mozilla Firefox pour créer un navigateur gratuit grâce à la collaboration de programmeurs de toute la planète



Debian est une organisation communautaire et démocratique, dont le but est le développement de systèmes d'exploitation basés exclusivement sur des logiciels libres.



Réseau Framasoft d'éducation populaire consacré principalement au logiciel libre



LibreOffice ; suite bureautique libre et gratuite, dérivée du projet OpenOffice.org

# GESTION DE L'INFO

## POUR ÉVITER L'INFOBÉSITÉ

Débuter sur internet, c'est risquer de céder au stress. Alors que faire ? Trembler face aux arnaqueurs et à l'infobésité (excès d'informations) qui nous guettent ? Tout larguer et retourner à l'âge des cavernes ? Attendre d'avoir fait inconsciemment plein de bêtises virtuelles pour constater les dégâts, puis crier au scandale et prendre les "mesures qui s'imposent" ?

Ou encore rester dans l'inertie de son cocon d'amis sur un réseau social, où on peut parler de trucs légers, rigoler un bon coup sans se prendre la tête à analyser l'impact de ses actes ?

Une solution simple existe : découvrir les divers régimes et choisir ceux qui nous conviennent le mieux.



# DÉFINITIONS *GESTION DE L'INFO*

**Tag/Folksonomie** contraction des mots folks (le peuple) et taxonomy (“l’art de la catégorisation”) définissant un système de description de contenus sans autorité supérieure qui décide des bons mots-clés pour catégoriser un contenu qu’il publie sur le web (article dans un blog, vidéo, photos, etc.). Chacun choisit d’associer à une vidéo, un texte, une image, les mots-clés qu’il veut

**Infobésité** ou surcharge informationnelle, concept désignant l’excès d’information reçue par une personne, qu’elle ne peut pas traiter et qui lui produit un préjudice

**Stratégie FUD** stratégie utilisée par les commerçants qui utilisent et amplifient les émotions humaines liées à la peur, afin de détourner les consommateurs des marques concurrentes

**Cookies** ou *logiciels espions*, traquent notre comportement au fur et à mesure de nos navigations

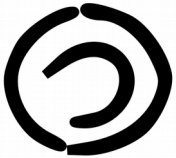
**Phishing** technique d’arnaque dans laquelle vous recevez un message dont l’auteur se fait passer par un service auquel vous pourriez avoir souscrit ; le message vous redirige vers une nouvelle page dans laquelle on vous demande des données personnelles qui seront ultérieurement utilisées pour usurper votre personnalité

**Malware (logiciel malveillant)** programme développé dans le but de nuire à un système informatique, sans le consentement de l’utilisateur dont l’ordinateur est infecté

**Fake news** informations délibérément fausses ou truquées (*fake* veut dire “faux, truqué”) émanant d’un ou de plusieurs médias, d’un organisme ou d’un individu, avec l’intention d’induire en erreur dans le but d’obtenir un avantage financier ou politique

**Coopétition** partage d’informations et de projets entre concurrents, stimulant leur marché commun

**Interopérabilité** favorise le bon fonctionnement entre les systèmes de gestion de données



## 🔍 Le saviez-vous ?

### **Matériel**

- Faire durer autant que possible la vie des équipements
- Éviter la distribution de clés USB publicitaires
- Gérer la consommation électrique de vos appareils numériques
- Souvenez-vous que les labels verts existent aussi en informatique
- Anticipez la fin de vie de votre matériel et choisissez entre : entretenir et transformer, recycler, donner une seconde vie

### **Courriels**

- Rationaliser le nombre de destinataires
- N'imprimer que si nécessaire
- Réduire la taille des pièces jointes
- Trier et nettoyer régulièrement sa messagerie électronique

### **Recherche**

- Entrer directement l'adresse URL dans la barre de navigation
- Utiliser l'option favoris
- Optimiser et cibler ses recherches
- Fermer les onglets inutilisés

*Pour aller plus loin... voir page 276 du livre Citoyens du Net  
[www.ynternet.org/page/livre](http://www.ynternet.org/page/livre)*



# DES COMMUNAUTÉS EN LIGNE CONÇUES POUR UNE GESTION DE L'INFO CITOYENNE



**OpenStreetMap**  
The Free Wiki World Map

**OpenStreetMap** (OSM) est un projet qui a pour but de constituer une base de données géographiques libre du monde, en utilisant le système GPS et d'autres données libres.



**WIKIPÉDIA**  
L'Encyclopédie libre

**Wikipédia** est un projet d'encyclopédie collective en ligne, universelle, multilingue et fonctionnant sur le principe du Wiki.



**Minecraft** est un jeu vidéo à partir duquel, des internautes du monde entier ont développé d'une façon collaborative différentes variantes (*mods*) du jeu



**Creative Commons (CC)** est une association à but non lucratif dont la finalité est de proposer une solution alternative légale aux personnes souhaitant libérer leurs œuvres des droits de propriété intellectuelle standard de leur pays, jugés trop restrictifs.



**Free as in Freedom**

La **licence publique générale GNU**, ou **GNU General Public License** (son seul nom officiel en anglais, communément abrégé **GNU GPL**, voire simplement « GPL »), est une licence qui fixe les conditions légales de distribution d'un logiciel libre du projet GNU.

# HYGIÈNE

## POUR RESTER EN BONNE SANTÉ

L'utilisation du numérique nous place dans un contexte pour lequel notre corps n'est que partiellement préparé ; des longues périodes de temps durant lesquelles on maintient immobiles plusieurs parties de notre corps voir la totalité de celui-ci peuvent provoquer des problèmes dans notre santé.

Comme on enseigne à manger aux enfants il faut aussi leurs apprendre de bonnes coutumes lors de l'utilisation d'un ordinateur personnel, un smartphone, une tablette, etc. Leur santé future va dépendre de plus en plus de son comportement face aux outils numériques.



# DÉFINITIONS *HYGIÈNE*

**Mode avion** fonction présente dans les smartphones qui bloque les communications de haute fréquence

**Écosurf attitude** attitude que l'on peut adapter lors de l'utilisation du net pour essayer de nuire la planète le moins possible

**Rayonnement** processus d'émission ou de propagation d'énergie et de quantité de mouvement impliquant une onde ou une particule

**Cyberdépendance** trouble psychologique entraînant un besoin excessif et obsessionnel d'utiliser un ordinateur et interférant sur la vie quotidienne. La dépendance à internet peut être considérée comme pathologique

**Coût carbone** énergie moyenne dépensée par un internaute en utilisant internet. Par exemple, un européen, pour ses recherches sur l'internet représente l'émission de 9,9 kilogrammes d'équivalent CO2 par année, selon un rapport de l'Agence publique française de l'environnement et de la maîtrise de l'énergie (Ademe)

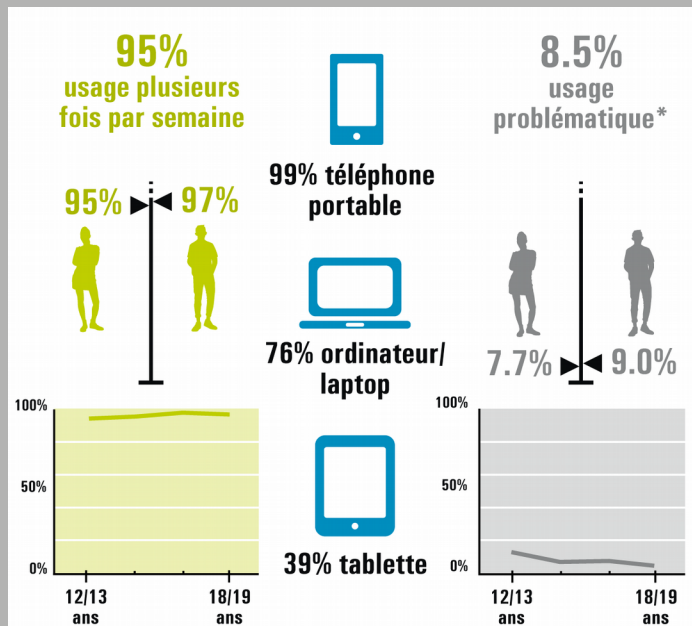
**Noosphère** troisième succession de phases de développement de la Terre, après la géosphère (matière inanimée) et la biosphère (la vie biologique). La Noosphère représente la couche pensante (humaine) de la Terre, constituant un règne nouveau, un tout spécifique et organique



# USAGE D'INTERNET ET POSSESSION D'APPAREILS CHEZ LES 12-19 ANS (2016)

## Le saviez-vous ?

Et vous, quelle est votre consommation ?  
Quel est votre régime ?



\* selon le short Internet Addiction Test (s-IAT : >= 42 points)

JAMES (Waller et al., 2016 ; Willemse et al., 2017)

Pour aller plus loin...  
[www.tinyurl.com/AddictionSuisse](http://www.tinyurl.com/AddictionSuisse)



*Photo par rawpixel.com  
Licence CC0 - 1.0*

Il faut faire attention aux positions que l'on adopte quand on utilise les outils du numérique, des soucis de santé peuvent apparaître à court et/ou à long terme

# ADAPTATION À L'ÉCONOMIE NUMÉRIQUE

Et surtout n'oubliez pas : « Si c'est gratuit, c'est souvent vous le produit. »

Dans les modèles socio-économiques du libre, particulièrement dans ceux basés sur des règles de gouvernance discutées par l'ensemble des contributeurs, c'est presque la même chose.

Seuls les plus méritants peuvent prétendre à un rôle de leader : il faut d'abord avoir acquis une vision d'ensemble du projet, démontré des capacités d'adaptation rapide et une expérience globale des activités de la communauté.

Ainsi, on apprend d'abord en faisant du plus simple au plus complexe, on obtient de l'aide des plus expérimentés qui nous guident et nous aident. Puis, on devient expert, on peut aider les autres et vendre ses compétences.



# DÉFINITIONS ADAPTATION

**Modèle Freemium** stratégie commerciale associant une offre gratuite, en libre accès, et une offre “*premium*”, plus haut de gamme, en accès payant

**Big Data** ou *mégadonnées*, ensembles de données devenus si volumineux qu'ils dépassent l'intuition et les capacités humaines d'analyse et même celles des outils informatiques classiques

**Startup** expression anglaise désignant une nouvelle entreprise innovante, généralement à la recherche de fonds d'investissement, avec très fort potentiel éventuel de croissance économique, et de spéculation financière sur sa valeur future

**Wikinomie** (“économie de la collaboration entre groupes humains”) système économique basé sur une collaboration massive et un usage intensif des technologies *open source* comme les Wiki

**Yield Management** en français *gestion fine*, est un système de gestion des capacités disponibles, telles des chambres en hôtellerie ou des sièges dans le transport aérien, qui a pour objectif l'optimisation du chiffre d'affaires

**Scrum** ou *méthode agile*, pratiques se limitant plutôt actuellement aux projets de développement en informatique (conception de logiciel). Ce processus s'articule autour d'une équipe soudée, qui cherche à atteindre un but et à développer de nouveaux produits en un temps accéléré

**eLearning** ou formation en ligne. Ensemble des solutions et moyens permettant l'apprentissage par des moyens électroniques (web éducatifs, téléformation, enseignement télématique, etc.)

**Réalité augmentée** émergence d'environnements où les informations sur tout ce qui nous entoure augmentent notre perception de la réalité



# QUELQUES TENDANCES ET LOIS DE LA NOUVELLE ÉCONOMIE NUMÉRIQUE

## 🔍 Le saviez-vous ?

**La longue traîne** dit que le poids représenté par les produits rares est au moins équivalent à celui des produits phares. Pour fonctionner, ces modèles doivent avoir des coûts de stockage faibles et des plateformes de distribution optimale, notamment une bonne visibilité du produit. Exemple : eBay, YouTube, Lulu, etc.

**Loi de Metcalfe** où l'utilité d'un réseau croît de façon proportionnelle au carré de ses membres (à nuancer car certains membres sont plus actifs que d'autres) ; la Loi de Metcalfe dit simplement que plus il y a d'utilisateurs dans un réseau, plus ce réseau aura de la valeur.

**Loi des médias participatifs** ou loi des 1/10/89% : 1% des internautes publient du contenu, 10% participent (commentaires, votes, évaluations) et 89% consultent simplement les informations sans intervenir.

**L'effet du petit monde** (ou effet "six degrés") est l'hypothèse que chacun puisse être relié à n'importe quel autre individu par une chaîne de relations sociales. On l'observe à travers des réseaux sociaux, où la distance moyenne qui sépare deux individus (c'est-à-dire le nombre d'intermédiaires entre deux personnes) est de 5 ou 6.

**La conjecture de Moore** ou la puissance de traitement des données numériques est multipliée par deux tous les 12 à 24 mois. C'est pour cette raison que les disques durs, ordinateurs et téléphones en vente sur le marché baissent en prix et augmentent chaque année en capacité de traitement et de stockage.



ELLE SE RÉPAND DANS LES VILLES SUISSES

# LA TECHNOLOGIE SANS FIL



MIX & REMIX

©FBRC

*"La technologie sans fil"*  
Philippe Becquelin (Mix & Remix)

Le numérique transforme notre environnement et notre mode de vie

# QUIZ : QUEL CITOYEN DU NET ÊTES-VOUS ?

## Réponses

Pas vraiment (0)

Une ou deux fois (1)

De temps en temps (2)

Oui généralement ! (3)



1. Lorsque vous envoyez un e-mail, pensez-vous à mettre un sujet approprié : clair, précis, avec des mots-clés, mentionnant si et quand une réponse serait attendue ?
2. Répondez-vous aux e-mails en insérant vos réponses entre chaque paragraphe qui traite d'un sujet différent ?
3. Savez-vous comment utiliser la recherche avancée dans un moteur de recherche ?
4. Modifiez, enregistrez et partagez-vous vos documents professionnels en utilisant un format de document ouvert (ODT, ODS) ?
5. Afin d'éviter une surcharge d'information, installez-vous des bloqueurs de publicité sur vos navigateurs ?



6. Avant de vous enregistrer sur un service en ligne, lisez-vous les conditions générales d'utilisation ?
7. Gérez-vous votre présence en ligne en sélectionnant consciencieusement ce que vous publiez et les options de visibilité ?
8. Utilisez-vous le bouton “modifier” sur les Wikis comme Wikipédia ? Faites-vous des contributions dans des forums ?
9. Partagez-vous vos créations sous des licences libres et réutilisables comme le “Creative Commons”, CC-BY-SA ?
10. Pratiquez-vous la prise de notes collaborative lors de sessions de travail ?



**Votre résultat :**

0-7 - **Faible** : c'est le moment d'apprendre vos compétences de citoyen numérique et de les appliquer dans votre vie de tous les jours !

8-15 - **Débutant** : Peut-être serait-il bien de trouver d'autres citoyens numériques et d'apprendre en groupe ?

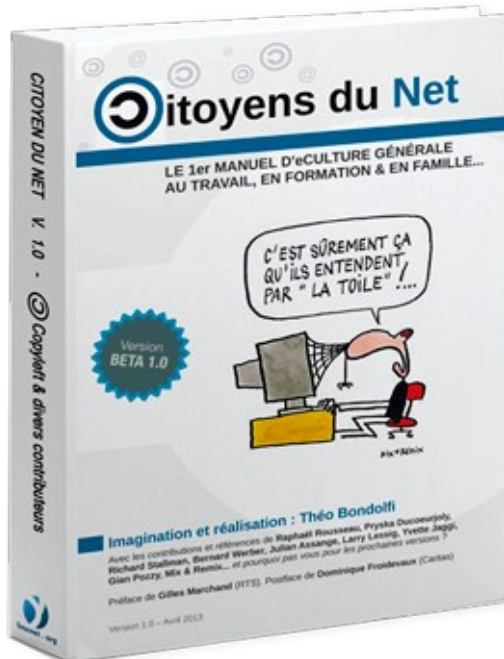
16-24 - **Bien** : Vous avez les compétences pour diriger des équipes dans notre ère numérique. Apprenez plus !

24 et plus – **Wouah !** : Nous sommes intéressés à vous embaucher, contactez-nous, nous sommes sérieux !

# INDEX DES MOTS-CLÉS

Adresse IP	p 11	eLearning	p 39	Netizen	p 5
Ange gardien du net	p 15	ePortfolio	p 19	Neutralité du net	p 5
Bazar	p 5	Ère numérique	p 7	Newsletter	p 27
Big Brother	p 23	Fake news	p 31	Noosphère	p 35
Big Data	p 39	Fallacies	P 15	NTIC	p 7
Blog	p 19	Flame war	P 15	Open source	p 27
Bureautique	p 11	Folksonomie	p 31	Phishing	p 15
Charte	p 15	Happy slapping	p 15	Plateforme Wiki	p 19
Clouds	p 19	<i>Homo numericus</i>	p 7	Point Godwin	p 35
Confidentialité	p 19	Infobésité	p 31	Privacité	p 35
Cookies	p 31	Intelligence collective	p 5	Rayonnement	p 39
Coopétition	p 31	Internet des objets	p 11	Réalité augmentée	P 19
Copie carbone invisible	p 11	Interopérabilité	p 31	Réseaux	P 23
Copyleft attitude	p 23	Intrusion	p 15	Réseaux sociaux	p 19
Copyright	p 23	Lanceur d'alerte	p 27	RTFM	p 5
Coût carbone	p 35	Licence libre	P 23	Sagesse des foules	p 19
Creative Commons	p 23	Logiciels	P 23	Scam 419	p 39
Crowdfunding	p 27	Logiciel libre	p 23	Scrum	p 15
Crowdsourcing	p 27	Malware	P 31	Stalking	p 39
Cyberbullying	p 15	Matériel informatique	P 23	Startup	p 31
Cyberculture	p 7	Migrant numérique	p 7	Stratégie FUD	p 19
Cyberdépendance	p 35	Mode avion	p 35	Streaming	p 31
Cyberespace	p 7	Modèle Freemium	p 39	Tag	p 19
Cyberintimidation	p 15	Moteur de recherche	p 11	Troll	p 31
Démocratie karmique	p 27	Multimédia	p 11	Wikinomie	p 15
Dictature bienveillante	p 5	Natif numérique	p 7	World Wide Web	p 39
Écosurf attitude	P 35	Navigateur	p 11	Yield Management	p 11
eCulture	P 5	Nétiquette	p 7		

# NOTRE LIVRE « CITOYENS DU NET »



Pour plus d'information ;  
visitez notre site :  
[www.yninternet.org/page/livre](http://www.yninternet.org/page/livre)



MERCI À NOS PARTENAIRES

h e g

---

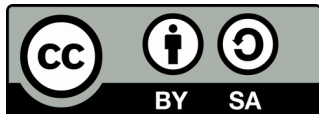
Haute école de gestion  
Genève



# IMPRESSUM

Imagination et coordination : Thanasis Priftis et Théo Bondolfi  
Collaborateurs : Irina Bouthillier et Jaime Palacios  
Création graphique et relecture : Yann Le Cahain  
Images : Mix et Remix & divers

*Image tirée du court métrage d'animation Cosmos Laundromat  
produit par la fondation Blender. Licence CC Attribution 4.0*



Ce livret est sous licence CC-BY-SA. Vous êtes autorisé à : 1. Partager, copier, distribuer et communiquer le matériel par tous moyens et sous tous formats 2. Adapter, remixer, transformer et créer à partir du matériel pour toute utilisation, y compris commerciale.

Ce livret a été réalisé en utilisant les logiciels libres LibreOffice (texte et mise en page) et Inkscape (éléments graphiques vectoriels).

# POUR COMMANDER CE LIVRET, DES CONFÉRENCES ET FORMATIONS :

Thanasis Priftis (direction) : +41 78 933 80 25

Théo Bondolfi (présidence) : +41 76 376 97 76

Fondation Yinternet.org – [www.yinternet.org](http://www.yinternet.org) - [info@yinternet.org](mailto:info@yinternet.org)

Co Lab LTI HEG-GE, Rte de Drize 7, CH-1227 Carouge

ISBN 978-2-9700902-3-6



9 782970 090236 >

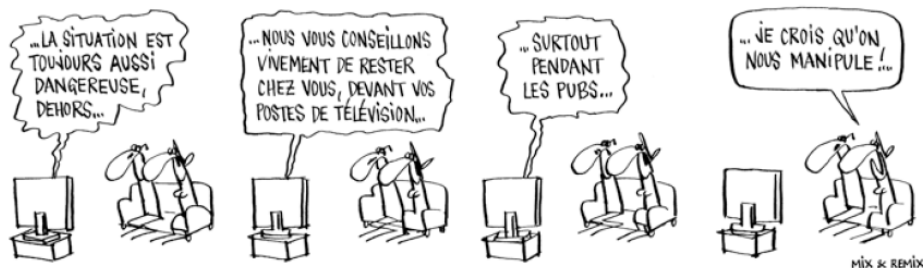


Illustration par Philippe Becquelin (Mix & Remix)