



Réalisation : Cultures&Santé asbl

Éditeur responsable : Denis Mannaerts  
Rue d'Anderlecht 148  
1000 Bruxelles  
EP 2018  
D/2019/4825/7

Imprimé sur papier écologique

Ce carnet peut être téléchargé sur notre site [www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)  
Pour toute information, contactez notre centre de documentation :  
[cdoc@cultures-sante.be](mailto:cdoc@cultures-sante.be)  
+32 (0)2 558 88 11



**FÉDÉRATION**  
WALLONIE-BRUXELLES



# criTIC

Regard sur les technologies de l'information et de la communication

# TABLE DES MATIÈRES

---

## 03 INTRODUCTION

## 04 REPÈRES THÉORIQUES

05 LES NOUVELLES  
POSSIBILITÉS  
NUMÉRIQUES  
DÉCRYPTÉES : DE L'UTILE  
À L'AVANTAGE...

08 ...DE L'UTILE AU NÉFASTE

## 16 REPÈRES D'ANIMATION

### 20 PARTIE INTRODUCTION

20 LANCER DES IDÉES

20 DÉCOUVRIR ET  
DÉCHIFFRER DES  
TECHNOLOGIES  
ET DES USAGES

### 21 PARTIE ANALYSE

21 CLASSER DES  
TECHNOLOGIES ET DES  
USAGES

24 RÉFLÉCHIR AUX EFFETS  
POSITIFS ET NÉGATIFS  
DES TECHNOLOGIES ET  
DES USAGES

23 ASSOCIER DES  
TECHNOLOGIES ET  
DES USAGES À DES  
MOTS-CLÉS

27 ANALYSER DES DÉRIVES

28 CONCLURE

## 30 BIBLIOGRAPHIE

## 31 POUR ALLER PLUS LOIN...

# INTRODUCTION

---

1 **BALLE F.**, *Le réseau internet depuis 1957, chronologie interactive*, in : Ina Global, 24 septembre 2013

2 Ce principe est aujourd'hui remis en cause...

Internet fait désormais partie de notre vie. Il a été commercialisé dans les années nonante<sup>1</sup> et a très vite été approprié par le grand public. Il rend accessible instantanément des communications et informations au-delà des barrières géographiques. Théoriquement, internet est fondé sur un principe de neutralité<sup>2</sup> selon lequel il n'existe pas de hiérarchisation des données, des sources, des contenus, permettant ainsi à tout le monde de s'en emparer et à chacun-e de produire de l'information au même titre qu'un-e journaliste ou un-e spécialiste. Greffés sur internet, les réseaux sociaux constituent des technologies de l'information et de la communication qui ont, elles aussi, participé au changement radical de notre quotidien et de notre rapport au monde, aux autres et à soi.

Pour traiter ce sujet vaste et complexe, nous avons délibérément choisi de nous attarder sur certains phénomènes et fonctionnalités numériques. Par exemple, l'outil n'évoquera pas directement la réalité augmentée, la reconnaissance faciale, le « darknet » ou bien encore l'utilisation des émoticônes et des mèmes. Ce choix repose sur le fait que certains d'entre-eux paraissent prédominants sur internet et les réseaux sociaux et sont, selon nous, révélateurs de certaines transformations profondes voire de dérives. Cette sélection est donc non-exhaustive et peut être complétée à partir des usages numériques propres à un groupe.

Le progrès technologique étant plus rapide que la mise en place de garde-fous, on observe aujourd'hui des phénomènes et des situations pouvant poser question. Coincé, peut-être, entre un sentiment de perte de contrôle et une dépendance ancrée dans des habitudes quotidiennes, l'individu n'a pas toujours la possibilité de prendre du recul pour analyser ces phénomènes.

Partant de ce constat, cet outil d'éducation permanente invite, à partir de cartes illustrées, à débattre autour de questions liées à internet, aux réseaux sociaux et aux nouvelles fonctionnalités et façons numériques de s'informer et de communiquer. Il vise, en particulier, à mettre en exergue les effets individuels et sociétaux engendrés.

# REPÈRES THÉORIQUES

---



## LES NOUVELLES POSSIBILITÉS NUMÉRIQUES DÉCRYPTÉES : DE L'UTILE À L'AVANTAGE...

### Être en lien à distance

Internet est un moyen facile pour communiquer avec les autres. Bien qu'il y ait un coût non négligeable lié à l'abonnement, l'appareillage ainsi qu'à son installation, internet et les réseaux sociaux donnent libre accès à de multiples services<sup>3</sup>. La communication est instantanée et supprime les distances géographiques. Les réseaux sociaux permettent d'**entrer** et de **rester en contact** avec des ami-e-s et des membres de la famille de diverses manières : courriel, tchat, commentaires, partage de liens... Mais aussi d'élargir son cercle social, de mener aisément un travail collectif à distance, de partager des passions communes et des créations artistiques et de se retrouver au sein de communautés composées de followers (suiveur-se-s).

### Les trois caractéristiques structurelles d'internet<sup>3</sup>

**L'accessibilité** : internet est disponible pratiquement partout que ce soit chez soi, à l'école ou au travail ; sur un *smartphone*<sup>4</sup> ou une tablette, dans l'espace public... 24h sur 24 et 7 jours sur 7.

**L'anonymat** : Choisir de rester anonyme, de créer une autre identité, d'en modifier certains détails et de les partager sont autant de possibilités qui s'offrent sur internet.

**L'immédiateté** : Les communications et la recherche d'informations sont instantanées.

3 Catégories définies par le Centre de référence belge pour les addictions comportementales dans « Cyberdépendance et jeu pathologique », in : site internet du Centre de référence pour les addictions comportementales, Hôpital de jour universitaire La Clé asbl [consulté le 20/09/2018].

4 Téléphone intelligent en français.

5 Dans le sens où un large éventail de réseaux sociaux et de sites donne un accès illimité à leur plateforme sans qu'il y ait un coût d'utilisation pour l'utilisateur.

## S'exprimer

Internet et les réseaux sociaux favorisent également l'expression individuelle et collective. De nombreuses plateformes permettent aux internautes de diffuser leur production artistique et créative comme des documentaires ou des films qui ne sortent pas en salle. Elles permettent un accès culturel direct au plus grand nombre. La **production d'informations et de contenus** s'est vue radicalement bouleversée, internet et les réseaux sociaux permettant à chacun-e de rédiger, de commenter, d'interagir avec l'actualité et de diffuser des informations en dehors des médias traditionnels<sup>6</sup> : « autrement dit, le Web dans sa version 2.0 a permis de démocratiser l'expression publique en rendant visibles des manières plus libérées de s'exprimer. Qu'elles soient drôles ou sarcastiques, intimes ou poétiques, émotionnelles ou rationnelles, ces nouvelles façons de parler sur la toile ont en commun de ne pas se soucier des exigences imposées par le format habituel de l'expression à caractère public, comme la neutralité du ton par exemple. L'arrivée de ces formes nouvelles de prises de parole a ainsi conduit à ce que l'on appelle l'élargissement de l'espace public traditionnel »<sup>7</sup>.

6 Par exemple : Wikipédia et Indy media dont le contenu provient des internautes.

7 **CARDON D.**, *La démocratie internet : Promesses et limites*, Paris, Seuil, 2010 in : **BROTCORNE P.**, *Les médias numériques au service de la citoyenneté*, in : Fondation Travail-Université, Novembre 2012, p.1.

8 Un néologisme anglais faisant directement référence à la plateforme en ligne *Twitter*. Il s'agit de publier à nouveau un *tweet*, c'est-à-dire un message posté sur le réseau dans le but de partager le message déjà existant.

## Se mobiliser

Les pratiques sociales comme la contestation et la revendication font désormais partie intégrante des réseaux sociaux. Toute personne désirant s'exprimer à propos d'un débat public ou interpellé sur une problématique, peut le faire sur les réseaux sociaux ou encore via les profils numériques des politiques, par exemple. Sa parole peut alors prendre du poids par le « retweet<sup>8</sup> », le partage, et dans certains cas peut devenir virale, c'est-à-dire se propager massivement sur la toile.

De plus, l'utilisation de certains réseaux autour de constitution de « communautés d'entraide » s'inscrit dans une perspective de solidarité territoriale. Ces communautés faisant le lien entre les habitant-e-s d'un quartier, d'une ville,

réuni-e-s autour du don, de l'échange de services et de bons plans. Les plateformes de pétition en ligne sont un autre exemple de réappropriation de l'organisation sociale et politique qui sensibilisent et recueillent un nombre important de signataires grâce au partage aisé d'informations et à la facilité de leur diffusion. On assiste alors à une nouvelle forme d'**engagement social et politique**, une citoyenneté 2.0<sup>11</sup> qui peut s'avérer un moyen de pression efficace envers le monde politique.

9 FARIS D. M., *La révolte en réseau : le « printemps arabe » et les médias sociaux*, in : Politique étrangère, vol. printemps, n° 1, 2012, pp. 99-109.

10 Société privée à visée commerciale.

11 Pour aller plus loin dans cet argumentaire lire l'étude wallonne sur les bonnes pratiques en e-démocratie : BROTCORNE P., *Les outils numériques au service d'une participation citoyenne et démocratique augmentée. Les initiatives en Belgique francophone et les bonnes pratiques étrangères visant à renforcer l'expression citoyenne et la démocratie participative*, in : Fondation Travail-université, mars 2012.

Pour le politologue David Faris, les réseaux sociaux ont joué un rôle important dans la mobilisation en Égypte et en Tunisie à la veille du « Printemps arabe » de 2011 : « Les médias sociaux peuvent à la fois donner de l'élan à des réformes politiques et sociales et fonctionner à plein en temps de crise comme instruments de mobilisation et banques d'information »<sup>9</sup>. Dans ces deux pays, les réseaux sociaux ont permis de rassembler et de consolider les individus autour d'un mécontentement partagé et de lancer des appels à manifester. De nombreux groupes Facebook<sup>10</sup> ont été des plateformes relais avec l'extérieur, permettant de publier et de montrer au reste du monde ce qui se passait dans le pays.

## ...DE L'UTILE AU NÉFASTE

Pour autant, internet et les réseaux sociaux ne sont pas toujours synonymes d'émancipation individuelle et collective. Par exemple, de nombreux services publics avec intervention « humaine » sont désormais remplacés par une version en ligne reposant sur des démarches numériques obligatoires. Cela exclut alors une partie de la population ne possédant pas d'ordinateur ou ne maîtrisant pas ces technologies. Internet et les réseaux sociaux riment aussi avec rapidité. Ils ne permettent pas toujours de prendre du recul sur ce qui a été vu, lu, ou dit. Ils peuvent aussi être un moyen de manipulation des idées, un lieu où s'expriment la haine et les fraternités restreintes ou encore produire des addictions.

### Être dépendant-e ?

Aujourd'hui, si l'on parle de **cyberdépendance**, celle-ci ne fait pas l'objet d'un consensus scientifique. Elle n'est pas reconnue comme un trouble à part entière<sup>12</sup>, les liens entre le nombre d'heures sur internet et certains troubles du comportement ne sont pas encore totalement établis. Ceci étant dit, depuis 2014, l'OMS<sup>13</sup> alarme sur de potentiels impacts physiques et mentaux engendrés par l'usage excessif des technologies de l'information et de la communication :

- La négligence des besoins primaires, manger, dormir et toute activité sportive entraînant des risques potentiels d'obésité et de surpoids.
- Des symptômes visuels, maux de tête, vision floue, voire une vision double.
- Des problèmes musculaires exacerbés par une posture fixe prolongée.
- Une possibilité d'accidents suite à l'utilisation de smartphone couplée à la conduite, au passage piéton.
- Le cyber-harcèlement ou la violence psychologique subie par le biais de ces technologies.
- Un temps excessif passé en ligne causant de l'isolement social et affectant les relations sociales et le développe-

12 Organisation mondiale de la Santé, *Public Health Implications of Excessive Use of the internet, Computers, Smartphones and Similar Electronic Devices*, Rapport, Tokyo, p.16.

13 Ibid.

ment personnel d'une personne avec une augmentation des relations virtuelles.

- Un manque de sommeil dû à l'usage des technologies pouvant affecter la croissance et le développement des enfants.
- Des comportements sexuels à risque entraînés par l'augmentation de l'accès aux contenus sexuels sur internet et des comportements agressifs avec le visionnage de contenus violents.

Dans cette même perspective, parmi les troubles spécifiques référencés par les psychologues qui s'intéressent à la question, nous en pointeront deux :

Le ***Fear of Missing Out*** (FOMO) qui se traduit en français par **la peur de manquer quelque chose**. Cette peur est attachée essentiellement à la connectivité aux réseaux sociaux et à internet. Selon la psychologue canadienne Marie-Anne Sergerie, cette peur engendre à la longue une décomposition des relations sociales des personnes. Le désir de rester connecté-e en permanence vient interférer avec le moment présent vécu. Les personnes atteintes de ce trouble ont peur de manquer un événement, une information, une notification, susceptibles d'être plus intéressante ou plus excitante que ce qu'elles sont en train de faire : « elles utilisent souvent Facebook au réveil, avant de se coucher ou durant les repas. Elles sont plus à risque d'utiliser Facebook durant leurs cours ou au volant<sup>14</sup>. »

La **nomophobie**, quant à elle, renvoie à **la peur d'être privé de son *smartphone***, une phobie sociale qui vient d'apparaître. Le terme vient de la contraction de l'expression anglaise « no mo[bile-phone] phobia »<sup>15</sup>. Séparée de son *smartphone*, une personne souffrant de nomophobie exhibe un état d'angoisse et de panique lorsque son appareil n'est pas à portée de main ou menace de s'éteindre sans possibilité de recharge. Cette phobie est susceptible d'entraîner des conséquences néfastes sur les relations sociales et la santé mentale des personnes concernées.

14 BELLEY-MURRAY K., *Savoir faire bon usage des réseaux sociaux*, in : Le Quotidien, 24 novembre 2017.

15 Wikipédia.

- L'effet de désinhibition en ligne amène les individus à s'exposer publiquement et à dissocier leurs comportements virtuels de leurs comportements physiques pouvant à terme entraîner des troubles dans le rapport réel aux autres.
- Le « phubbing »<sup>16</sup>, consistant à consulter son smartphone en plein milieu d'une conversation, ou d'un rendez-vous et ignorant par ce geste les personnes présentes, se répand de plus en plus et de façon inconsciente chez les détenteur-riche-s de smartphone nuisant ainsi au caractère même des interactions sociales.

Mais avant de pointer la responsabilité individuelle de chacun-e, il peut être intéressant de décrypter certains mécanismes à la source de ces comportements. On peut parler de **marchandisation de l'attention**<sup>17</sup> quand tout est mis en œuvre pour capter notre attention et nos données, notamment à des fins économiques mais aussi politiques, ce qui porte en germe des effets indésirables sociétaux et individuels sur le long terme.

Par exemple, le geste de rafraîchir la page sur les réseaux sociaux semble complètement anodin, pourtant il est le résultat d'une réflexion orientée menée par les ergonomes de l'industrie : inspiré du geste effectué par les

joueur-se-s de machine à sous, ce geste reproduit l'attente de récompense : une notification, un nouveau « like »<sup>18</sup>, un commentaire... Toutes ces petites bulles rouges s'affichant sur les applications ont été délibérément introduites pour agir sur le fonctionnement de notre système de récompense<sup>20</sup>. Il est ainsi devenu difficile d'échapper à ces multiples messages nous alertant d'une promo, d'un événe-

16 Cette expression est la contraction des mots anglais *phone* (téléphone) et *snubbing* (snober).

17 **CITTON Y.**, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014.

18 Un « like » signifie un « j'aime » en français et renvoie à un signe d'approbation sur Facebook, aimer un fait, un article, une photo...

19 **MACNAUGH S.**, *Tecmark survey finds average user picks up their smartphone 221 times a day*, étude britannique réalisée en 2014 par Tecmark.

Selon une étude britannique, une personne vérifie en moyenne au moins 221 fois par jour son téléphone et dès le réveil<sup>19</sup>.

20 **DUBUC D.**, *Comment les géants du Web capturent notre temps de cerveau*, in : *Le Monde*, 18 octobre 2017.

ment à ne pas rater, d'un contact à ajouter... La profusion de messages et d'alertes incite les individus à l'immédiateté de la réponse, instaurant un état d'urgence de l'attention<sup>21</sup> chez les individus, sachant de moins en moins faire la différence entre ce qui est important et ce qui ne l'est pas.

### Être tracé-e, surveillé-e

La possession et l'**exploitation de données personnelles** sont devenues un marché à part entière sur lequel les plus grandes compagnies de marketing se basent pour faire du profit. Revendre les informations des utilisateur-ric-e-s à des fins commerciales comme le placement de publicités et d'informations personnalisées ou bien à des fins politiques par des États<sup>22</sup>, qui veulent exercer un contrôle social plus accru (bien souvent au nom de la sécurité) mais plus discret, sont autant de mobiles à la collecte de données.

De fait, ces technologies permettent de retenir toutes les informations des utilisateur-ric-e-s dans le temps avec les traces laissées (historiques de navigation, données de téléphonie mobile...) et dans l'espace avec la mobilité numérique (géolocalisation). Ces données peuvent être recoupées entre elles. Cela rend possible une **surveillance de masse**, un contrôle de la population en continu et en douceur, sous l'apparence de liberté, de consentement et de facilitation de notre quotidien<sup>23</sup>.

21 **TISSERON S.**, *Les nouveaux réseaux sociaux sur internet*, in : *Psychotropes*, vol. 17, n° 2, 2011, pp. 99-118.

22 Par exemple, l'outil de surveillance de la NSA, *Prism*. Ce programme gouvernemental américain permet de collecter et stocker des millions de données privées afin de pouvoir mener une surveillance massive des citoyen-ne-s américain-e-s, mais aussi outre-Atlantique et notamment des cheffe-s d'États étranger-e-s, à leur insu. Ce programme a été révélé au grand jour par un ancien employé de la NSA, Edward Snowden, maintenant réfugié politique en Russie.

23 **SCHWEITZER L.**, *Surveillance électronique*, in : *Communications*, n°88, vol.1, 2011, pp. 169-176.

Selon le chercheur Fabrice Epelboin, le principe de collecte des données est simple et bien ficelé, il prend pour exemple Google, le premier moteur de recherche au monde : « vous n'avez pas de compte chez Google? Peu importe, votre adresse IP<sup>24</sup> y sera enregistrée, ce qui permettra à d'autres de la rapprocher de votre identité, et Google placera des « cookies<sup>25</sup> » sur votre machine permettant de traquer vos habitudes. Pire, *Analytics*, un outil de mesure de trafic utilisé par la plupart des sites web que vous fréquentez, et qui appartient à Google, retiendra votre IP à chaque visite sur un site utilisant cette technologie, pistant ainsi vos moindres déplacements sur internet<sup>26</sup> ».

24 Une adresse IP est un numéro d'identification assigné à chaque ordinateur.

25 Un *cookie* est un petit fichier que les sites web mettent sur le disque dur des ordinateurs lors de la première visite d'un-e internaute. Il permet à un site de suivre la circulation d'un individu sur internet pour ensuite proposer des informations ciblées (publicités...).

26 EPELBOIN F., Les alternatives pour ceux qui veulent se passer de Google, in : Ersatz, 4 mars 2014.

## Vivre dans une bulle

Aujourd'hui, lorsque l'on surfe sur les réseaux sociaux, tout ce que nous y commentons, cliquons, partageons... est enregistré. Le contenu qui nous est proposé est alors personnalisé, taillé sur mesure afin de nous garder le plus longtemps possible (et par là même notre exposition aux publicités) sur le site ou le réseau social.

Par exemple, Facebook, de sa plateforme à ses applications, utilise des algorithmes qui trient les contenus pouvant s'afficher sur notre fil d'actualité, que ce soient des éléments de nos ami-e-s, des pages suivies voire des publicités. Ces algorithmes sont capables de prédire ce qu'ils doivent nous montrer pour nous tenir en haleine, nous plaire le plus et recevoir un « like » ou un partage. Cet algorithme met en place, à l'insu des internautes, des « **bulles de filtres** », c'est-à-dire qu'il propose du contenu les enfermant dans une bulle approvisionnée en informations ciblées et en suggestions de personnes partageant leur univers et leurs opinions. Sachant qu'un nombre toujours plus grand de personnes utilisent les réseaux sociaux pour s'informer, cet « enfermement algorithmique » ne permet pas de garantir une pluralité d'informations ni une prise de recul et peut potentiellement influencer le comportement des individus.

## L'affaire Cambridge Analytica et le ciblage d'informations à l'insu des internautes

La firme *Cambridge Analytica* a conçu pour le parti républicain américain ainsi que pour la campagne eurosceptique du *Leave*<sup>27</sup> en Grande-Bretagne, un logiciel étant capable d'influencer et de prédire le vote des électeur-ice-s lors de la dernière campagne présidentielle aux États-Unis et les résultats du référendum sur le *Brexit*. C'est en mettant la main sur les données personnelles récoltées et stockées par Facebook que la firme a pu déployer sa stratégie et cibler de 30 à 50 millions d'utilisateur-ice-s. Ce ciblage permet de distiller les « bonnes informations » aux « bonnes personnes » au « bon moment » à partir d'une analyse « psychométrique<sup>28</sup>», c'est-à-dire d'une analyse psychologique des usager-ère-s de Facebook à travers leurs données. C'est un ancien employé, lanceur d'alerte, pour *Cambridge Analytica* qui a ainsi révélé ce mécanisme<sup>29</sup>.

## S'informer, se désinformer

Les informations fallacieuses, appelées communément *fake news*, font l'objet, depuis peu, d'une attention particulière des médias, premiers concernés par la diffusion d'informations. Ces fausses informations sont basées sur des éléments délibérément tronqués, déformés ou bien inventés et sont ensuite relayés sur les réseaux sociaux. Cet accroissement de fausses informations porte en creux les questions du travail journalistique, des réseaux sociaux comme moyen et souvent seule source d'information<sup>30</sup> et la manipulation de l'actualité. La manipulation photographique fait aussi partie de cette technique : modifier le contexte d'une photo pour en changer le sens est l'une des manipulations que l'on retrouve fréquemment sur les réseaux sociaux. Les informations diffusées sur les réseaux sociaux touchent plus rapidement et un nombre toujours plus grand de personnes, encouragées à commenter, parta-

27 Le 23 juin 2016, un référendum a été organisé afin que les électeur-ice-s britanniques statuent sur la sortie ou non de la Grande-Bretagne de l'Union européenne.

28 SIMON C., *Scandale Facebook : « Pas besoin de fake news pour manipuler l'opinion publique »*, interview de Fabrice Epelboin, in : *Le Parisien*, 19 mars 2018.

29 DELESALLE-STOLPER S., *Sans Cambridge Analytica, il n'y aurait pas eu de Brexit*, in : *Libération*, 26 mars 2018.

30 DELCAMBRE A., *Les réseaux sociaux prennent une place croissante dans l'accès à l'information*, in : *Le Monde*, 15 juin 2016.

ger et « liker » sans passer par la recherche des sources et du croisement des informations. En politique et notamment pendant les campagnes électorales, ces fausses informations peuvent servir de moyen stratégique pour influencer les individus et leur vote.

### **Le Règlement européen sur la protection des données privées entré en vigueur le 25 mai 2018<sup>31</sup>**

La dernière réglementation européenne en la matière date de 1995. Depuis, les évolutions des outils d'information et de communication n'ont pas fait l'objet de préoccupations des décideur-se-s et de nombreuses personnes se sont vu violer leur droit au respect de la vie privée. Ce nouveau cadre établi par le Parlement européen concerne tous les résident-e-s de l'UE, le traitement et la circulation des données à caractère personnel, et oblige les sociétés, européennes ou agissant sur le territoire de l'Union, à s'y conformer. Ce règlement reconnaît notamment :

- le droit à l'oubli et donc au déréférencement des données personnelles circulant sur internet ;
- la nécessité d'obtenir le consentement de l'utilisateur avant tout traitement de données personnelles par une entreprise.

31 Le Parlement européen et le Conseil de l'Union européenne, *Règlement (UE) 2016/679 du parlement européen et du conseil relatif à la protection des personnes physiques à l'égard du traitement des données à caractère personnel et à la libre circulation de ces données, et abrogeant la directive 95/46/CE (règlement général sur la protection des données)*, in : Journal officiel de l'Union européenne, L119/1, 27 avril 2016.

## Pour conclure

Les technologies de l'information et de la communication produisent une transformation radicale du rapport aux autres, à la société et aux hiérarchies. Elles offrent un nouveau monde dans lequel le partage des idées prend des formes diverses et variées, l'écriture seule pouvant souvent intimider ou restreindre l'expression. La vidéo, par exemple, est un support de transmission de connaissance directe et donc de possible émancipation, la parole y est libérée, les thèmes d'interpellation politique peuvent y être choisis et non imposés. Ce qui se joue avec l'usage des technologies se situe principalement dans la réappropriation des espaces de contestation, des sujets amenés dans le débat public, permettant de repenser la démocratie par et pour tou-te-s. Ces avancées ne doivent aucunement poser un voile sur la nécessité d'être attentif·ve aux dérives effectives et potentielles de ce nouveau monde.

# REPÈRES D'ANIMATION

---





## OBJECTIF

Porter un regard réflexif et critique sur les technologies de l'information et de la communication (en particulier sur les réseaux sociaux) ainsi que sur les changements qu'elles induisent aux niveaux (inter)individuel et sociétal.



## NOMBRE DE PARTICIPANTS

De 5 à 16 personnes.



## PUBLIC VISÉ

Cet outil d'animation est destiné à tout type de groupes d'adultes ou de jeunes, réunis dans un cadre d'éducation, d'insertion socioprofessionnelle, d'alphabétisation, d'apprentissage du français langue étrangère, ou plus largement, de culture.



## DURÉE

Pour réaliser l'entièreté des animations, nous recommandons un minimum de 4h. Les pistes peuvent être exploitées sur plusieurs séances.

---



## MATÉRIEL

Le contenu de l'outil :

- Les **16 cartes « mots-clés »** ● pour mener une analyse.
- Les **10 cartes « TIC »**<sup>32</sup> ● correspondant à 7 technologies fonctionnelles et à 3 usages sociaux des technologies, présentant au recto une illustration et au verso une définition :
  - Les applications
  - L'hashtag (ou mot-dièse)
  - Le profil
  - Le fil d'actualité
  - Les notifications
  - Les cookies (ou témoins de connexion)
  - La géolocalisation
  - Le buzz
  - Le selfie
  - Les followers et communautés

→ Les **8 cartes « dérive »** ● se rapportant à des dérives potentielles liées aux technologies de l'information et de la communication et à leurs usages, présentant au recto une illustration et au verso une définition :

- La nomophobie
- Le « Fear of missing out » (ou FOMO)
- La cyberdépendance
- La bulle de filtres
- Les fakes news (ou fausses informations)
- La marchandisation de l'attention
- L'exploitation des données
- La surveillance

Mais aussi :

- Pour chaque sous-groupe, de quoi prendre des notes et des *post-it*.
- Un tableau pour prendre note de l'analyse des participant·e·s.

---

<sup>32</sup>En ce qui concerne les cartes « TIC », nous avons fait le choix de regrouper des éléments renvoyant à des technologies particulières (les applications, les notifications, les cookies...) et d'autres faisant référence à des usages sociaux des technologies et des fonctions techniques d'internet comme le buzz, le selfie et les communautés, ces derniers étant généralement assez bien connus des participant·e·s.



## INDICATIONS GÉNÉRALES

- Les pistes sont regroupées en deux parties. La première introduit le sujet. Elle est composée de 2 pistes que nous conseillons de réaliser. La seconde est consacrée à l'analyse. Les pistes qui y sont proposées peuvent être traitées de façon indépendante, sans ordre chronologique. Certaines pistes peuvent être adaptées en fonction du groupe et de ses préférences. Toutes les pistes peuvent être abordées à la lumière d'une seule carte (TIC ou dérive) qui pourrait être choisie par le groupe.
- Pour chaque animation, l'animateur·rice présente la thématique et étale les cartes « TIC » sur une table autour de laquelle sont regroupé·e·s les participant·e·s. Les participant·e·s peuvent à tout moment avoir recours à l'explication au verso de chaque carte (TIC et dérive). Pour certaines animations les participant·e·s sont réparti·e·s en sous-groupes (minimum trois).

## PARTIE INTRODUCTION

### Lancer des idées

*Il est question pour les participant·e·s d'entrer dans l'animation en s'interrogeant sur ce qu'internet et les réseaux sociaux évoquent pour eux-elles et les usages qu'ils-elles en font.*

L'animateur·rice oriente la tempête d'idée par les questions suivantes :

- Utilisez-vous un *smartphone* ? Un ordinateur ? Une tablette ?
- Depuis combien de temps ? Qu'en faites-vous ?
- Quels mots vous viennent à l'esprit lorsque vous entendez internet, réseaux sociaux, applications ?

L'animateur·rice peut noter les éléments clés au tableau ou inviter les participant·e·s à le faire individuellement, ou par deux, sur des *post-it* (ou bien sur une grande feuille afin de garder les mots énoncés).

### Découvrir et déchiffrer des technologies et usages

*Il s'agit de découvrir les différentes cartes « TIC » liées aux technologies de l'information et de la communication et à certains de leurs usages en invitant les participant·e·s à les déchiffrer.*

L'animateur·rice étale sur la table toutes les cartes « TIC » face recto visible, en veillant bien à ne pas dévoiler leur verso. Il-elle convie les participant·e·s à prendre connaissance des différentes cartes et à deviner ce qui se cache derrière les illustrations.

- Qu'évoquent ces cartes pour vous ?
- À quoi peuvent-elles bien correspondre ?

L'animateur-riche leur propose ensuite de s'exprimer sur les cartes à tour de rôle et peut noter au tableau les éléments clés pour chaque carte. Il-elle peut sélectionner les cartes qui parlent le moins aux participant-e-s et les déchiffrer plus longuement en groupe.

- Utilisez-vous la technologie, la fonction représentée ?  
Faites-vous également cet usage ?

À la suite des échanges, l'animateur-riche invite les participant-e-s à donner un titre pour chacune des cartes et à les retourner pour lire l'explication au verso.

## PARTIE ANALYSE

### Classer des technologies et usages

*Les participant-e-s sont amené-e-s à établir un ordre de classement, permettant de réfléchir aux relations qu'ils-elles entretiennent avec ces cartes. L'animateur-riche peut, s'il-elle le souhaite, imprimer les cartes « TIC » en plusieurs exemplaires (un par sous-groupe) pour faciliter la manipulation.*

Cartes étalées sur la table et participant-e-s installé-e-s autour, l'animateur-riche leur propose de se mettre d'accord, en sous-groupes, autour d'un ordre de classement des cartes « TIC », sans consigne spécifique de critère. Les sous-groupes sont invités à classer les cartes (sans les prendre en main si un seul kit de carte est utilisé) en les numérotant, à l'aide de *post-it*, selon le critère choisi.

- Comment classeriez-vous ces cartes ?
- Est-ce qu'il y a des cartes qui peuvent être regroupées ?
- Certaines vous parlent-elles plus que d'autres ?

L'animateur·rice peut leur donner quelques exemples d'ordre de classement si les participant·e·s le demandent :

→ Ce critère est subjectif : *cela peut être de la plus connue à la moins connue, de la plus utilisée à la moins utilisée, de la plus récente à la moins récente, de celle qui crée le plus de dépendance à celle qui en crée le moins.*

En plénière, les participant·e·s de chaque sous-groupe sont ensuite invité·e·s à présenter leur classement et la caractéristique à partir de laquelle il a été établi et ses raisons. À tour de rôle, les sous-groupes déplacent les cartes selon leur numérotation établie et la présente aux autres.

→ Sur quelle base avez-vous fait votre classement ?  
Pourquoi avez-vous mis cette carte en premier et celle-là en dernier ?

Une fois que tous les sous-groupes se sont exprimés, l'animateur·rice peut initier un débat autour des classements proposés :

→ Qu'est-ce que ces cartes représentent ? *Si la partie d'introduction n'a pas été menée en amont.*  
→ Quelles sont vos relations aux éléments représentés ?  
→ Que pensez-vous du classement des autres sous-groupes ?

L'animateur·rice peut noter au tableau (ou sur des *post-it*) les éléments qui ressortent.

## Associer des technologies et usages à des mots-clés

*Il s'agit ici d'analyser les technologies et usages (cartes « TIC ») à partir de mots-clés (cartes « mots-clés »), ce qui permet de mettre en lumière leurs effets ainsi que ce qu'ils représentent pour les participant-e-s.*

Toutes les cartes « TIC » ainsi que les cartes « mots-clés » sont étalées sur la table. Les participant-e-s sont convié-e-s à faire du lien, que ce soit à partir de leur expérience ou celle de leur entourage, entre les cartes « TIC » et les cartes « mots-clés ».

*Deux possibilités :*

### → **Spontanée et en grand-groupe :**

l'animateur-riche propose aux participant-e-s d'associer, mentalement, des cartes « TIC » à des cartes « mots-clés » en choisissant celles avec lesquelles ils-elles établissent une correspondance.

- **Par exemple :** l'estime de soi et le selfie, l'accès à l'information et le fil d'actualité, les relations sociales et les communautés...

### → **Orientée et en sous-groupes :**

l'animateur-riche distribue des cartes « mots-clés » (deux ou trois) à chaque sous-groupe et leur propose de sélectionner, mentalement, des cartes « TIC » qui peuvent, selon eux, y être liées.

### Exemples de questions liées aux mots-clés

- **Relations sociales :** quels effets induisent ces technologies et usages sur vos relations avec la famille, les amis, les collègues ?
- **Estime de soi :** selon-vous, est-ce que ces technologies et usages peuvent apporter une meilleure ou une moins bonne estime de soi ? Quelles images de vous et des autres les réseaux sociaux vous renvoient-ils ?
- **Temps :** avez-vous le sentiment de gagner du temps avec ces technologies et usages ?
- **Loisirs :** ces technologies et usages sont-ils synonymes de loisir pour vous ? Ont-ils modifié vos loisirs ?
- **Mobilité :** ces technologies et usages ont-t-ils entraîné un changement dans votre façon de vous déplacer ?
- **Travail :** ces technologies et usages ont-ils changé votre relation au travail ?
- **Consommation/publicité :** consommez-vous différemment depuis l'apparition de ces technologies et usages ?
- **Santé :** ces technologies et usages ont-ils produit des changements par rapport à votre santé ?

- Quel lien peut-on faire entre les cartes « mots-clés » et les cartes « TIC » ?
- Quels sont les effets des technologies et de leurs usages (cartes « TIC ») par rapport à ces mots-clés ?

En plénière, chaque participant-e ou sous-groupe présente ensuite les liens qu'il-elle a établi entre les mots-clés (choisis ou reçus) et les éléments des cartes « TIC » choisies. Les autres participant-e-s sont invité-e-s à réagir s'ils-elles le souhaitent, pour compléter ou nuancer les témoignages.

Suite à cette discussion, l'animateur-riche peut, s'il le souhaite prolonger les échanges en relançant les participant-e-s sur chaque mot-clé.

### **Réfléchir aux effets positifs et négatifs des technologies et usages**

*Les participant-e-s sont à présent amené-e-s à réfléchir aux impacts sur l'individu et la société que peuvent avoir les technologies et usages représentés sur les cartes « TIC ».*

En plénière, les participant-e-s sont convié-e-s à s'exprimer de façon spontanée à partir des cartes « TIC » et d'un tableau d'analyse. L'animateur-riche peut choisir de réaliser l'analyse pour une ou plusieurs cartes « TIC » en particulier ou de travailler de manière générale sur les technologies de l'information et de la communication dans leur ensemble.

L'animateur-riche dessine un tableau comme celui-ci :

	POUR MOI	POUR LA SOCIÉTÉ
<b>EFFETS POSITIFS</b> Ce qui est gagné, ce qui est mieux		
<b>EFFETS NÉGATIFS</b> Ce qui est perdu, ce qui est moins bien		

Il·elle invite les participant·e·s à compléter le tableau. Toutes les cartes « TIC » peuvent être étalées sur la table pour rendre l'exercice plus concret. Les cartes « mots-clés » peuvent également être étalées pour fournir des éléments de réflexion.

L'animateur-riche guide la réflexion :

→ Qu'est-ce que ces technologies et usages induisent et procurent de positifs et de négatifs pour chacun·e et pour la société, selon vous ?

L'animateur-riche classe les éléments des participant·e·s en fonction des colonnes du tableau.

À titre d'exemple issus des testings réalisés :

	POUR MOI	POUR LA SOCIÉTÉ
<p><b>EFFETS POSITIFS</b> Ce qui est gagné, ce qui est mieux</p>	<p>Facilités pour communiquer avec les autres, pour chercher un emploi</p> <p>Impression de réduire les distances géographiques</p> <p>Découverte du monde à travers des images, des photos, des infos...</p>	<p>Rapidité de l'information</p> <p>Plus de communication</p> <p>Revendiquer et interpeller facilement.</p>
<p><b>EFFETS NÉGATIFS</b> Ce qui est perdu, ce qui est moins bien</p>	<p>Passer beaucoup de temps sans s'en rendre compte</p> <p>Traces numériques</p> <p>Manque d'attention et de sommeil</p>	<p>Perte de distinction entre urgence et importance</p> <p>Moins de patience</p> <p>Services publics humains moins accessibles</p> <p>Exclusion</p>

## Analyser des dérives

*Il s'agit de dévoiler des dérives liées à l'évolution et à l'utilisation des technologies et de mettre en lumière les impacts qu'elles peuvent engendrer.*

Chaque sous-groupe reçoit une carte dérive. Les sous-groupes en prennent connaissance et décryptent l'illustration qu'ils ont sous les yeux. Les participant-e-s sont invité-e-s à ne pas scruter le verso de la carte comprenant le nom du concept et sa définition.

Cette piste peut être scindée en deux animations afin de s'arrêter plus longuement sur les illustrations des cartes « dérive » en leur donnant un titre dans un premier temps, puis, dans un second temps, en analysant les dérives qu'elles illustrent (explication au verso).

En plénière, l'animateur-riche demande à chaque sous-groupe de décrire sa carte dérive et d'expliquer ce qu'elle veut dire pour lui.

→ Qu'est-ce que ces cartes peuvent représenter ?

Après quelques échanges, l'animateur-riche propose aux sous-groupes de choisir une ou plusieurs cartes « TIC » (face recto visible), préalablement étalées sur la table, qui peuvent être associées à leur carte pour ensuite expliquer leur choix en plénière.

→ À quelles technologies et usages les associer ?

→ Pourquoi ?

→ Quels sont les liens que vous faites entre les technologies et usages et ces dérives ?

→ Les autres participants souhaitent-ils réagir ?

Si l'animateur-riche le juge pertinent, il-elle peut inviter les participants à s'appuyer sur les cartes « mots-clés » et « TIC » pour argumenter leur réflexion.

→ Quels liens faites-vous entre votre carte « dérive » et les cartes « mots-clés » et « TIC » ? Pouvez-vous nous l'expliquer ? D'autres veulent-ils-elles réagir ?

À partir des éléments de chaque sous-groupe, l'animateur·rice initie une réflexion :

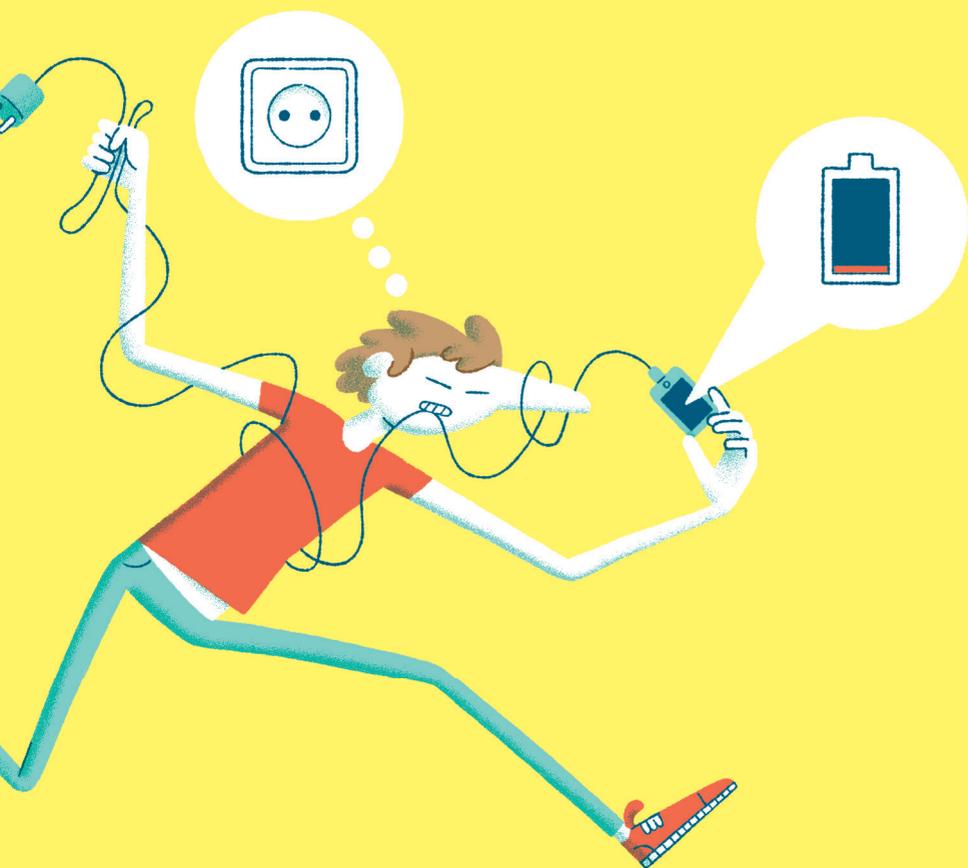
- Qu'est-ce que ces cartes et ces liens nous disent ? Quels sont les impacts de ces technologies et usages sur l'individu ? La société ? À court et à moyen termes ?

### Conclure

Avoir un accès à internet est devenu un besoin et en même temps une quasi obligation pour toutes et tous. Presque tout le monde possède maintenant une adresse mail, tandis que les comptes sur les réseaux sociaux se multiplient. L'utilisation d'internet est incontournable et modifie notre rapport aux autres et à notre environnement. Toutes les cartes que nous avons vues permettent d'éclairer des changements dans notre quotidien ainsi que notre façon de nous comporter et de voir le monde.

- Que retenez-vous de l'animation ?
- Qu'avez-vous appris ? De quoi avez-vous pris conscience ?
- Par rapport aux constats que vous avez faits tout au long de cette animation, quelles propositions pourrait-on envisager pour faire face aux problématiques individuelles et sociétales soulevées ?

L'animation peut se ponctuer par un dernier tour de table sur les ressentis des participant·e·s.



# BIBLIOGRAPHIE

---

**BALLE F.**, *Le réseau internet depuis 1957*, chronologie interactive, in : Ina Global, 24 septembre 2013.

**BELLEY-MURRAY K.**, *Savoir faire bon usage des réseaux sociaux*, in : Le Quotidien, 24 novembre 2017.

**BROTCORNE P.**, *Les outils numériques au service d'une participation citoyenne et démocratique augmentée. Les initiatives en Belgique francophone et les bonnes pratiques étrangères visant à renforcer l'expression citoyenne et la démocratie participative*, in : Fondation Travail-Université, mars 2012, 84p.

**CITTONY Y.**, *Pour une écologie de l'attention*, Paris, Seuil, 2014, 320p.

*Cyberdépendance et jeu pathologique*, in : Centre de référence pour les addictions comportementales, Hôpital de jour universitaire La Clé asbl.

**DELCAMBRE A.**, *Les réseaux sociaux prennent une place croissante dans l'accès à l'information*, in : Le Monde, 15 juin 2016.

**DELESALLE-STOLPER S.**, *Sans Cambridge Analytica, il n'y aurait pas eu de Brexit*, in : Libération, 26 mars 2018.

**DUBUC D.**, *Comment les géants du Web capturent notre temps de cerveau*, in : Le Monde, 18 octobre 2017.

**EPELBOIN F.**, *Les alternatives pour ceux qui veulent se passer de Google*, in : Ersatz, 4 mars 2014.

**FARIS D. M.**, *La révolte en réseau : le « printemps arabe » et les médias sociaux*, in : Politique étrangère, vol. printemps, n° 1, 2012, pp. 99-109.

Organisation mondiale de la santé, *Public Health Implications of Excessive Use of the internet*, Computers, Smartphones and Similar Electronic Devices, Rapport, Tokyo, 2014.

**SIMON C.**, *Scandale Facebook : « Pas besoin de fake news pour manipuler l'opinion publique »*, Interview de Fabrice Epelboin, in : Le Parisien, 19 mars 2018.

**SCHWEITZER L.**, *Surveillance électronique*, in : Communications, n° 88, vol.1, 2011, pp. 169-176.

**TISSERON S.**, *Les nouveaux réseaux sociaux sur internet*, in : Psychotropes, vol. 17, n° 2, 2011, pp. 99-118.

# POUR ALLER PLUS LOIN

---

## À UTILISER

*@-xperTic : Devenez un expert des Technologies de l'Information et de la Communication*, outil pédagogique, Bureau Information Jeunesse de l'Orne, France, 2016.

*Big data, Big business*, GSARA asbl, outil de réflexion, 18 juin 2015. En téléchargement sur [gsara.tv](http://gsara.tv).

## À LIRE

*Introduction à la protection des données*, Traduction du cahier de l'Edri par GSARA asbl.

*Le R.G.P.D., les « données personnelles », la « vie privée »*, in : Causes toujours, GSARA, 25 avril 2018.

*Tout le monde tout nu. La vie privée est-elle encore sexy ?*, La chronique de la Ligue des droits de l'Homme asbl, n° 166, 2015.

**VANVOLSEM H.**, *Vulgarisation 2.0 Youtube au service d'une science citoyenne ?*, in : Au Quotidien, Centre Permanent pour la Citoyenneté et la Participation, 2018.

## À VOIR

*Comment les métadonnées permettent de vous surveiller (expliqué en patates) ?*, **VIDBERG M., CLAIROUIN O.**, in : Le Monde, 15 juin 2015.

*Comment Trump a manipulé l'Amérique*, film documentaire réalisé par **Thomas HUCHON**, 58', 2018.

*Do not track*, série documentaire personnalisée et interactive réalisée par **Brett GAYLOR**, 2015.

*Propaganda - La fabrique du consentement*, film documentaire réalisé par **Jimmy LEIPOLD**, 53', 2018.

*Les stars de la Silicon Valley alertent sur les dangers des réseaux sociaux et dénoncent l'addiction*, Reportage de RTS Info, Journal télévisé de 19h30, 21 juillet 2018.

## REMERCIEMENTS

Nous tenons à remercier les participant·e·s du « Lundi-citoyen » de Cultures&Santé et les participant·e·s de la Maison de Quartier Buanderie qui ont testé cet outil.



Rue d'Anderlecht 148  
1000 Bruxelles

+32 (0)2 558 88 10  
[info@cultures-sante.be](mailto:info@cultures-sante.be)

[www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)





[www.cultures-sante.be](http://www.cultures-sante.be)