

## CONSEILS MÉTHODOLOGIQUES

1) Prenez le temps de lire *très attentivement* **tous** les textes en surlignant ou soulignant les éléments qui semblent appartenir à la problématique qui se dégage. Les textes sont calibrés pour que ce travail s'effectue en un peu moins **d'une heure**.

2) Après avoir dégagé les idées principales, établissez *un plan* qui comprendra obligatoirement une introduction, un développement en deux ou trois parties et une conclusion. Consacrez environ quinze minutes à cet exercice.

3) Rédigez *l'introduction* qui doit annoncer le sujet, posez la problématique et proposez votre plan (qu'il sera important de respecter par la suite !). Comptez les mots de cette introduction. Vous devez impérativement indiquer par un signe étoile (\*) un ensemble de 50 mots. Il vous faut dix minutes environ pour cette partie de votre travail.

4) Reprenez les textes et rédigez le *développement*. Attention à bien respecter le plan annoncé dans l'introduction. Le lecteur doit pouvoir accéder au plan à la simple vue de la copie. Rédigez des paragraphes distincts en n'oubliant pas d'introduire une phrase qui permet – à la fin de chaque paragraphe – de faire le lien avec le suivant. Comptez les mots du développement. S'ils sont trop nombreux, posez-vous la question du bien fondé de certains adverbess ou adjectifs...Ce travail peut durer environ une heure.

5) Rédigez *la conclusion* qui doit ouvrir le débat, sans toutefois contenir d'idées personnelles. Soignez bien cette partie ; c'est la dernière impression sur laquelle votre lecteur restera. Comptez les mots de cette dernière partie. Consacrez environ dix minutes pour ce travail.

6) *Recomptez* tous les mots (cinq minutes environ).

7) Rédigez votre synthèse sur la feuille de copie ACCES (dix minutes environ).

8) Gardez *obligatoirement* les dix dernières minutes pour *relire* votre synthèse. N'oubliez pas que trop d'erreurs d'orthographe entraînent une forte décote sur la note. Pensez également à indiquer le nombre exact de mots dans le cadre prévu à cet effet (première page de la copie). Les mots sont *systématiquement* recomptés lors de la correction.

9) Pour faciliter votre travail de comptage des mots, vous pouvez diviser vos feuilles de brouillon en dix colonnes. Vous placerez un mot dans chaque colonne (voir l'exemple de comptage sur la page de garde du sujet).

10) Pour résumer, voici les conseils à suivre :

- Respecter l'orthographe et la syntaxe du français
- Soigner la calligraphie
- Ne pas donner son avis sur le sujet proposé
- Ne pas faire référence à un texte en le nommant
- Placer la marque étoile (\*) tous les cinquante mots
- Indiquer sur la copie le nombre exact de mots et vérifier



## SESSION 2009

# ÉPREUVE DE SYNTHÈSE

Lisez attentivement les instructions suivantes avant de vous mettre au travail.

Il vous est demandé de faire la synthèse et non une suite de résumés de l'ensemble des 11 documents présentés, en **350 mots** avec une tolérance de 10% c'est-à-dire de 315 à 385 mots ;

Voici les **consignes** à suivre :

- Respecter l'orthographe et la syntaxe du français
- Soigner la calligraphie
- Ne pas donner son avis sur le sujet proposé
- Ne pas faire référence à un document en indiquant son numéro d'ordre
- Mettre un signe \* après chaque groupe de 50 mots
- Noter le nombre total de mots dans le cadre prévu sur votre copie et vérifier. Le décompte des mots est systématiquement vérifié par les correcteurs.

Le barème de correction prend en compte tous ces éléments.

Le non-respect de l'une au moins des consignes est **fortement pénalisé**.

*Remarque :*

La phrase « Le matin du 24 juin, elle a vu l'arc-en-ciel à l'entrée du port. » compte 15 mots.

Nombre de pages de l'épreuve :	16 pages
Durée de l'épreuve :	3 h 00
Coefficient de l'épreuve :	ESSCA? 4 IESEG ? 2,5 ESDES ? 3,5

L'idée que les technologies de communication puissent être un instrument de progrès politique n'est pas nouvelle. Au XIX<sup>e</sup> siècle, les saint-simoniens voyaient dans le télégraphe un moyen de « l'association universelle », réalisant la communion entre l'Orient et l'Occident. Lors de sa naissance, on imaginait que la télévision mettrait le savoir à la portée de tous et élargirait l'espace public. Aujourd'hui, dans un contexte de crise de la représentation démocratique, c'est Internet qui suscite l'espoir d'une rénovation de nos systèmes politiques. En fluidifiant la circulation de l'information et en facilitant l'interaction des individus, les réseaux électroniques permettraient aux citoyens de participer plus activement à la vie de la cité et annonceraient une démocratie revitalisée : la démocratie électronique.

Internet peut affecter la vie politique de différentes manières. Le réseau mondial peut d'abord contribuer à une meilleure information des citoyens et à une plus grande transparence de l'action publique. Internet participe en cela de l'idéal du citoyen éclairé cher à Thomas Jefferson. Par rapport aux médias existants, Internet présente quatre avantages principaux : la diminution des coûts de diffusion de l'information, qui permet de mettre à la disposition des citoyens des données plus abondantes ; la diversification des sources d'information, le réseau échappant par son caractère mondial au contrôle des autorités politiques ou au biais culturel propre à chaque société ; un accès direct à l'information primaire, sans intervention de médiateurs susceptibles d'en transformer le sens ; la possibilité de recherches personnalisées construites en fonction des interrogations de chacun.

Internet peut, en second lieu, faciliter la mobilisation et l'action politiques en réduisant les contraintes (manque de temps, distance entre individus) qui entravent habituellement l'engagement civique. Des personnes qui partagent un intérêt commun, mais qui sont dispersées, peuvent entrer en contact (par exemple par un forum de discussion spécialisé) et se regrouper pour élaborer un programme revendicatif. Internet peut ensuite être utilisé pour influencer aussi bien l'opinion publique que les décideurs (par exemple par une campagne de courriels).

Internet peut également constituer un lieu de débat, une réplique électronique de l'agora athénienne. Grâce aux groupes de discussion ou aux listes de diffusion, des milliers d'individus peuvent confronter leurs points de vue. Internet présente l'avantage d'être un forum ouvert aux courants d'opinion mal ou pas représentés dans l'espace public traditionnel, qui peuvent ainsi inscrire sur l'agenda public des questions délaissées par les partis politiques ou les médias.

D'ici à quelques années, Internet pourrait modifier en profondeur le déroulement des campagnes électorales. Les électeurs disposeront d'outils leur permettant d'étudier en détail les programmes des candidats, ou même de les comparer, comme le proposent déjà certains sites indépendants. Internet pourrait surtout instaurer une plus grande égalité entre les candidats : ceux-ci pourront faire connaître leurs programmes aux électeurs sans devoir disposer de budgets considérables et d'un réseau de militants.

Dans quelques pays (Allemagne, Nouvelle-Zélande), des expériences de vote électronique ont été organisées. Celles-ci visent en général trois objectifs : accroître la participation électorale (en permettant aux personnes en déplacement ou immobilisées de voter), diminuer la fraude ; réduire le coût des élections. La mise en œuvre d'élections électroniques pose toutefois de délicats problèmes techniques : si l'on peut espérer sécuriser les réseaux pour éviter les intrusions dans le processus électoral, en revanche on n'a pas trouvé d'équivalent à l'isoloir (qui garantit le vote individuel et empêche aussi bien les pressions de l'entourage que les tentatives de corruption).

Le développement de la démocratie électronique se heurte dans tous les pays au problème de l'accès aux réseaux de communication. Internet ne touche pour l'instant qu'une minorité de la population de la planète. On peut, certes, estimer que les politiques des gouvernements (plan d'équipement des écoles, ouvertures de lieux publics pour accéder à Internet, actions de sensibilisation et de formation) conjuguées aux efforts des fournisseurs d'accès et des fabricants d'ordinateurs accroîtront rapidement la pénétration d'Internet. Cependant, celui-ci peut-il être un véritable outil pour la démocratie tant qu'une partie de la population maîtrise mal la lecture ou l'écriture ?

La démocratie électronique repose, en outre, sur divers présupposés qui méritent un examen critique. Est-il sûr que l'information donne plus de pouvoir ? La capacité des citoyens à agir ne dépend pas seulement des informations dont ils disposent, mais également des cadres institutionnels et de leur position sociale et économique. Si la transparence des processus de décision est souhaitable en ce qu'elle permet aux citoyens

d'en contrôler la régularité, l'adoption de certaines décisions exige parfois un relatif secret qui permet aux discussions de se dérouler dans un climat moins passionné et d'aboutir à des compromis (comme l'ont montré les accords de paix palestino-israéliens d'Oslo). Par ailleurs, la démocratie ne se limite pas au seul échange d'opinions et d'idées, mais implique également des procédures de délibération. Comment faire en sorte qu'une discussion soit accessible à tous et égalitaire ? Comment déterminer les problèmes prioritaires ? Comment mettre en débat toutes les solutions proposées et choisir entre elles ? À ces questions, les activistes de la démocratie électronique n'apportent pour l'instant que peu de réponses.

Enfin, la démocratie électronique repose sur une conception très exigeante du « bon citoyen », dont on attend qu'il s'informe en permanence et qu'il participe activement à des débats. On surestime sans doute l'intérêt des individus pour la politique et il est probable qu'une partie de la population s'accommode d'un système représentatif qui délègue aux élus la gestion quotidienne des affaires publiques.

S'agissant des conséquences d'Internet sur le devenir des démocraties parlementaires, on peut formuler trois hypothèses. La première considère qu'Internet est une réponse à la crise de la démocratie représentative ; crise qui se manifeste notamment par un accroissement régulier du taux d'abstention aux élections, un déclin du militantisme et une défiance croissante des citoyens à l'égard des élus. Les réseaux électroniques permettraient de transformer les principes et les mécanismes de la représentation politique dans le sens d'une démocratie directe. Ne risque-t-on pas, alors, de voir apparaître une « démocratie à chaud » ou continue, dans laquelle les citoyens seraient appelés à prendre en permanence et sans recul des décisions sur toutes sortes de problèmes et qui, en fin de compte, serait propice au populisme ou à la démagogie ? Une telle perspective nous invite à une réflexion sur ce que serait une société sans médiateurs. Élus, partis ou syndicats, médias ne représentent pas toujours parfaitement les aspirations profondes de la population, mais ils jouent des rôles sociaux précieux : hiérarchisation et agrégation des intérêts particuliers, défense de revendications que des individus isolés ne peuvent ou n'osent exprimer, fonction critique des pouvoirs établis.

On peut aussi estimer que la démocratie représentative est une forme d'organisation politique indépassable. Dans cette hypothèse, Internet corrigerait au mieux certaines de ses insuffisances, notamment en lui donnant une dimension participative, mais sans altérer ses fondements. On renoue ici avec la conception des philosophes libéraux du XVIII<sup>e</sup> siècle, pour qui la démocratie représentative n'était pas seulement un pis-aller dû à l'impossibilité de réunir tout le peuple en permanence et en un même lieu, mais se justifiait dans son principe même par une définition limitée de la citoyenneté comme l'a clairement exposé Montesquieu dans *De l'esprit des lois*. Si, comme lui, on estime que le peuple est incapable de discuter des affaires publiques et qu'il est seulement apte à choisir ses représentants, une agora électronique n'a qu'une faible utilité.

La troisième hypothèse, plus critique, assimile la démocratie électronique à un concept creux participant de la promotion d'une société de l'information avant tout marchande. Ce serait une opération « cosmétique » qui offrirait aux citoyens des espaces de liberté illusoire mais qui ne modifierait pas les structures de pouvoir existantes, ou même les renforcerait. Diverses expériences locales ont d'ailleurs montré que des systèmes d'information électroniques, conçus dans une perspective de décentralisation et de délégation du pouvoir, ont conduit à un accroissement de la capacité de contrôle des élus sur les services municipaux.

D'après Thierry VEDEL, Encyclopædia Universalis 2007

## Document n° 2

Catégorie récente et ambiguë, la cybercriminalité s'est insinuée dans le vocabulaire social et juridique à la faveur du développement des réseaux informatiques et des technologies d'information et de communication. Elle constitue à première vue l'antithèse du mythe, sinon de l'espoir, qui a accompagné la diffusion rapide d'Internet : celui de la création progressive d'un « village global » entièrement tourné vers le partage numérique de la connaissance, de la libre circulation des idées et des opinions à travers un système dépassant les frontières physiques des États et, à ce titre, défiant leurs structures coercitives et policières. Cette vision idyllique et libertaire d'un outil virtuel assurant une émancipation tant individuelle, par l'inculcation d'un savoir autrement interdit ou inaccessible, que collective, à travers le partage des valeurs démocratiques, s'est heurtée à des considérations sécuritaires et militaires. Les enjeux de sécurité, d'ailleurs à l'origine de la création d'Arpanet, devenu Internet au début des années 1990, ont nourri et imposé une perception concurrente dans laquelle les nouvelles technologies numériques sont porteuses de menaces et de risques présentés comme radicalement

nouveaux, et de ce fait, redoutables.

La cybercriminalité s'inscrit dans cette perspective où les formes de la criminalité et de la délinquance, passant de l'espace physique au domaine virtuel, changent de nature ainsi que d'expression. Phénomène protéiforme aux contours flous, la cybercriminalité est appréhendée de manière large comme l'ensemble des infractions commises au moyen d'ordinateurs ou visant ces derniers.

Elle englobe généralement deux catégories de délits que l'on distingue selon le rôle prêté aux technologies d'information et de communication. Dans un premier cas, l'informatique constitue le support et le vecteur par lesquels le délit est commis : diffusion de contenus illicites à caractère raciste, antisémite ou encore de nature pédopornographique, escroqueries sur sites de vente en ligne, contrefaçons d'œuvres audiovisuelles ou de logiciels notamment via l'échange direct entre internautes à partir de serveurs P2P (*Peer to Peer*). Dans le second cas, les réseaux informatiques et informationnels sont non seulement le vecteur mais aussi la cible du délit à travers des techniques d'intrusion visant le vol, le contrôle ou la destruction de systèmes ou de bases de données informatiques. Il peut s'agir de méthodes consistant à forcer l'accès à un ordinateur distant, à modifier les données et les fichiers, ou à implanter des programmes malveillants au sein des serveurs. On parle alors d'attaques dites « logiques » perpétrées grâce à des programmes informatiques de type virus, vers, cheval de Troie et autres « bombes » logiques dont les plus célèbres ont provoqué des dommages évalués en millions de dollars.

Afin de mieux circonscrire le champ de la cybercriminalité et de distinguer correctement ses diverses manifestations, plusieurs classifications ont été proposées. On trouve ainsi des classements fondés sur l'identité de la victime des actes de malveillance, selon qu'il s'agit d'une atteinte à la personne, à la propriété ou à l'État. D'autres typologies sont dérivées des catégories traditionnelles appliquées aux pratiques criminelles et opèrent une distinction entre le vol, l'atteinte aux mœurs, les actes violents ou l'intrusion illicite. De même, les actes de cybercriminalité peuvent être répertoriés selon les préjudices subis, selon les facteurs psychologiques qui guident les individus dans leur démarche (vengeance, besoin d'autodéfense, appât du gain ou affirmation sociale par le défi), ou encore à travers les contre-mesures qu'ils nécessitent.

Toutefois, ces tentatives visant à mieux cerner la cybercriminalité n'épuisent pas l'ambiguïté de cette catégorie, puisqu'elles aboutissent plus à répertorier les diverses facettes d'un phénomène qu'à révéler en quoi celui-ci serait spécifique. L'originalité de la cybercriminalité au regard des formes plus conventionnelles de la criminalité demeure en effet l'objet de débat. S'il est vrai que l'utilisation des nouvelles technologies contribue à modifier les pratiques criminelles, il demeure douteux qu'elle altère la nature et la qualité du crime. Ainsi, la diffusion de contenus illicites sur Internet s'inscrit dans la continuité du rapport entre l'avènement de nouveaux moyens de communication et leur possible détournement à des fins illégales. Le développement et la démocratisation de la presse, des télécommunications, de l'industrie cinématographique puis de la télévision ont soulevé par le passé la même question récurrente de leur régulation par les pouvoirs publics. Par exemple, la circulation de copies illégales de films ou de logiciels via Internet pose, au regard de la législation sur la protection des droits d'auteurs, un défi comparable à l'invention du magnétoscope dans les années 1980 ou, bien avant, à la diffusion des disques sur les antennes radio.

À l'inverse, divers arguments militent en faveur de la spécificité de la cybercriminalité et mettent en avant la distinction entre le monde réel et physique, où sévit la criminalité traditionnelle, et le monde virtuel et immatériel (le cyberspace), où règnent les pirates informatiques. Participant de la construction sociale du cyberspace comme espace autonome, c'est-à-dire comme nouvelle dimension supposée fonctionner selon des règles propres, différentes de celles existant dans le monde réel, ces arguments relèvent de quatre ordres : du juridique, du politique et social, du technique et de la sécurité nationale.

Ainsi, les réseaux informatiques et numériques constitueraient une zone de non-droit, échappant à l'emprise des États, et pour cette raison, prédisposée à servir de refuge aux délinquants en tout genre. De fait, la dimension transnationale du cyberspace pose une difficulté majeure, notamment en termes de compétences juridictionnelles, tant en amont au niveau des enquêtes et des poursuites, qu'en aval au niveau des décisions judiciaires et de leur exécution. Dans l'ordre politique, on souligne que la démocratisation d'Internet, couplée avec la liberté d'information qu'elle autorise, permet une diffusion difficilement contrôlable de données dangereuses (recettes de fabrication de bombes, manuels de piratage d'ordinateurs) pouvant doter une personne malveillante de capacités de nuisance importantes. Internet est alors perçu comme un outil

particulièrement subversif, à la fois facilitant le basculement d'un individu dans l'illégalité et démultipliant sa dangerosité potentielle. D'un point de vue technique, les réseaux informatiques sont supposés assurer au pirate un anonymat parfait, celui-ci pouvant facilement dissimuler les traces de son forfait. Par ailleurs, la possibilité de lancer des attaques massives et simultanées pose différents problèmes en matière de prévention et de conception des dispositifs de sécurité. Enfin, la dépendance croissante des services et des opérations quotidiennes envers les réseaux informatiques a renforcé l'idée désormais répandue que le cyberspace constituait « le socle » ou « le système nerveux » de la société. S'est ainsi développée, notamment aux États-Unis, la peur que des *hackers* puissent détruire via Internet des infrastructures critiques et faire s'effondrer l'économie d'une nation.

De tels arguments demeurent toutefois contestables. Le vide juridique n'est vrai qu'en partie puisque l'essentiel des infractions de droit commun commises à l'aide des réseaux relève de dispositions déjà existantes ou nécessitant seulement des adaptations marginales. Il convient d'ajouter que la collaboration interétatique au sein d'organismes tels que l'OSCE (Organisation pour la Sécurité et la Coopération en Europe), le G8 ou le Conseil de l'Europe travaille justement à uniformiser les dispositions et à résoudre les potentiels conflits de compétence territoriale. La relation supposée entre l'accès à des informations illégales et le passage à l'acte criminel est également problématique et se heurte, d'une part, à la question philosophique de la responsabilité individuelle, d'autre part, à l'absence de résultats empiriques capables de prouver la pertinence de cette causalité apparente. L'argument technique est tout aussi discutable car peu de *hackers* ont échappé à la justice quand celle-ci a déployé toute sa mesure. Plus que par des raisons techniques, l'impunité de fait des *hackers* est facilitée par la réticence des entreprises à déclarer les attaques qu'elles ont subies, par crainte de perdre la confiance de leurs clients. Enfin, l'imminence d'un « Pearl Harbor électronique », évoquée par le directeur de la CIA au milieu des années 1990 est de plus en plus remise en bas de l'échelle des menaces stratégiques. Les attentats du 11 septembre 2001 ont ajouté de l'eau au moulin des sceptiques pour qui la sécurité nationale est davantage menacée par l'utilisation d'armes conventionnelles et physiques que par l'arrivée de nouveaux guerriers cybernétiques. Ajoutons que la représentation du cyberspace comme espace autonome est elle-même douteuse puisque celui-ci repose non seulement sur des supports physiques (hardware, ordinateurs, câbles et fibres optiques) mais également sur une composante humaine décisive. Aussi, la pertinence théorique de la cybercriminalité, comme catégorie rendant compte de phénomènes nouveaux, demeure-t-elle sujette à caution.

S'il est difficile de l'appréhender objectivement comme phénomène, la cybercriminalité fait néanmoins sens au regard des tentatives globales de régulation d'Internet de la part des autorités étatiques. Plus exactement, elle appartient au lexique dans lequel les États ont puisé afin de légitimer l'intervention des organismes de sécurité dans le contrôle et la surveillance des flux informatiques. Du point de vue des sciences sociales, la notion de cybercriminalité n'est donc pas neutre, elle procède, tout en le renforçant, de l'univers symbolique d'un cyberspace miné par la subversion (« pirates »), l'épidémie (« virus », « propagation », « contamination »), les parasites (« vers »), la fourberie et la ruse (« Cheval de Troie », « porte dérobée »), etc. L'utilisation de ce type de langage a permis de recréer un univers virtuel binaire, partagé comme dans le monde « réel » entre les bons et les mauvais, entre ceux qui respectent les règles et ceux qui les enfreignent. En jouant sur le mimétisme entre espace physique et cyberspace, ce langage a ainsi abouti à justifier l'intervention de l'État comme garant de la sécurité et à ruiner symboliquement le projet d'un Internet comme « nouvelle frontière ».

La focalisation sur la cybercriminalité a permis de redessiner les contours de la menace informatique en déplaçant l'attention, depuis des adolescents ou des individus guidés par le défi, sur un continuum sécuritaire englobant la criminalité organisée, les mafias, les organisations terroristes, mais aussi des activistes politiques. Le succès de cette notion révèle alors la réussite d'une entreprise de normalisation d'Internet, menée par l'État, via la stigmatisation de certains comportements qui n'ont parfois de criminels que le simple fait de prouver l'inefficacité et la défaillance des systèmes de sécurité informatiques existants.

La mise en avant d'un discours sur la menace a donc facilité la criminalisation des actions perpétrées sur Internet tout en masquant la réalité de phénomènes dont l'origine réside fréquemment dans des carences en termes de formation du personnel, dans des défauts de conception des logiciels, voire dans des incidents naturels ou involontaires. Relayé par des entreprises informatiques désireuses de diffuser le sentiment d'insécurité pour mieux vendre leurs logiciels de protection, comme dans le cadre de la peur du « Bogue de l'an 2000 », les États se sont installés au cœur de la surveillance des réseaux, imposant leurs vues en matière de cryptologie, restructurant leurs organismes de sécurité intérieure, négociant directement avec les fournisseurs d'accès à

Internet pour l'accès aux données, voire développant des programmes secrets et par ailleurs illégaux pour espionner les messageries électroniques.

Néanmoins, il convient de ne pas surestimer l'opposition entre, d'une part, la vision sécuritaire des États épaulés par les firmes de sécurité informatiques et, d'autre part, la vision libertaire des « *cyberpunks* », du nom de la contre-culture qui a émergé au cours des années 1980. Cette dualité ne doit pas masquer les liens profonds qui unissent ces deux mondes. Les itinéraires des *hackers* « repentis », les programmes informatiques conçus par les sociétés de sécurité pour tester leurs propres vulnérabilités ou pour traquer les versions gratuites de leurs logiciels (*spywares*), l'espionnage économique effectué par les services secrets au profit des sociétés nationales... ces pratiques mimétiques révèlent des formes de connivences, qui ne sont ni exceptionnelles ni surprenantes. En réalité, elles dissimulent une même croyance dans les vertus de la technique, une même foi dans le progrès numérique. En suggérant combien la menace repose sur la nature humaine, la cybercriminalité exonère la machine de toute critique ; elle la délivre de toute réflexion sérieuse sur les dangers qu'elle enferme, sur les vulnérabilités qu'elle fait peser sur nos sociétés à mesure qu'elle s'impose dans la vie quotidienne. Aussi la cybercriminalité et la sécurité informatique sont-elles moins antagonistes qu'elles ne paraissent à première vue. Elles s'avèrent liées par une relation symbiotique, elles se légitiment mutuellement. Elles se présentent finalement comme les deux faces d'une même pièce dont la fonction est d'assurer la pérennité du développement des technologies informatiques.

D'après Olivier PALLUAULT, Encyclopædia Universalis 2007

### Document n° 3

Superlulu, 13 ans, cherche de nouveaux amis. Sur la photo, un visage d'homme se devine, barbe de trois jours, bouche serrée, dissimulé sous un masque d'enfant aux yeux vides. Quiconque a vu, il y a quelques années, la campagne choc de l'association Action Innocence s'en souvient encore. Car lorsqu'on évoque la question de la protection de l'enfance sur Internet, c'est souvent le spectre du prédateur sexuel à l'affût derrière son ordinateur qui surgit dans l'imaginaire collectif. Non sans raison. Les connexions sur les sites pédopornographiques sont nombreuses. En 2007, la police norvégienne a enregistré plus de 5 millions de tentatives de connexion à ce type de sites, ce qui montre que le danger est bien réel.

C'est d'ailleurs le premier péril à avoir suscité la réaction des pouvoirs publics. À Rosny-sous-Bois, les « cyber patrouilleurs » de la gendarmerie nationale veillent au grain depuis 1998. Sur les 18 membres de la division de lutte contre la cybercriminalité, sept se consacrent uniquement à la chasse aux pédophiles. L'an passé, leur travail a conduit à l'ouverture de plus de 500 procédures pénales. Dans 9 cas sur 10, les gendarmes finissent par identifier les responsables des réseaux d'échange d'images pornographiques.

Face à cette menace, les pouvoirs publics se mobilisent. Premier objectif : bloquer l'accès aux sites pédopornographiques. Souvent hébergés à l'étranger, dans des pays où le contrôle est inexistant ou laxiste, ils sont aujourd'hui accessibles librement depuis la France. Plus pour longtemps. Michèle Alliot-Marie, ministre de l'Intérieur, a annoncé début juin un accord avec les fournisseurs d'accès à Internet (FAI). L'État fournira une « liste noire » de sites aux FAI, qui se chargeront d'en bloquer l'accès, comme ils le font pour les sites faisant l'apologie du racisme, du terrorisme ou de la consommation de drogues. Un dispositif qui existe déjà en Norvège, en Suède, au Royaume-Uni et en Italie. Si les discussions achoppent encore sur plusieurs points, notamment le droit de regard des représentants de la société civile sur le contenu de la « liste noire », la mise en œuvre est annoncée pour fin 2008.

Au-delà de l'interdiction pure et simple de l'accès à des sites au contenu délictueux voire criminel, l'usage des logiciels de contrôle parental se répand enfin. Ces programmes permettent de filtrer l'accès au Net depuis chaque ordinateur, téléphone ou console de jeu vidéo, en bloquant la consultation des informations choquantes pour les enfants ou les adolescents (sexe, racisme, violence...). Certains logiciels empêchent également que le jeune utilisateur transmette la moindre donnée personnelle (e-mail, numéro de téléphone, adresse) et interdisent toute transaction bancaire.

Parfois critiqués à leur apparition au début des années 2000, ces programmes sont devenus très performants. À

l'époque, ils se contentaient de rechercher des mots clefs sensibles. Ce mode de recherche rudimentaire aboutissait souvent à des résultats absurdes, empêchant par exemple l'accès à des sites sur le cancer du sein ou sur la contraception. Aujourd'hui, la plupart des logiciels de contrôle parental ne recherchent plus seulement des mots clefs, mais sont capables de procéder à l'analyse globale de la structure d'une page (mise en page, présence de liens pointant vers des sites pouvant poser problème, polices de caractère...). Ils séparent bien plus sûrement le bon grain de l'ivraie, et évitent autant que possible l'écueil du « surblocage ». De même, certains moteurs de recherche sont maintenant en mesure d'analyser directement les images, et non plus seulement le texte, et savent, par exemple, repérer lorsqu'une page web contient une forte quantité de peau humaine, signe indiquant qu'il s'agit d'un site « pour adultes ». Enfin, pour sécuriser davantage encore la navigation des plus jeunes, il existe des systèmes de « listes blanches » permettant de circonscrire l'accès à une liste prédéfinie de sites, sorte de jardin d'enfant virtuel complètement protégé.

Les progrès sont sensibles, si l'on en croit les tests comparatifs rendus publics en juin par le secrétariat d'État chargé de la famille. Le filtrage des sites pornographiques est assuré en moyenne à 80 %, et celui des sites d'argent à 90 %. Pour les sites violents ou racistes, ainsi que les sites incitant à la consommation de drogues, le taux de filtrage se situe dans une fourchette de 50 à 60 %, alors qu'il était aux alentours de 20 à 30 % en 2006.

Les diffuseurs privilégiés des logiciels de contrôle parental sont les FAI. Depuis 2006, ils ont l'obligation de fournir gratuitement à tous leurs abonnés un programme de filtrage. Décidé à faire de la qualité de ces logiciels un critère de choix, le gouvernement publie un classement, qui devrait bientôt être affiché chez les distributeurs.

Les outils de veille proposés aux parents deviennent également de plus en plus performants. Sur certains systèmes d'exploitation, il est possible de définir précisément les plages horaires pendant lesquelles son enfant pourra se connecter, ou les logiciels dont il pourra ou non se servir. Des précautions bien nécessaires. La secrétaire d'État Nadine Morano, qui a fait de la protection de l'enfance sur Internet son cheval de bataille, martèle : « 90% des enfants disent avoir déjà été en contact avec des images violentes et dégradantes ! » Les spécialistes sont unanimes sur ce point : les logiciels de contrôle parental sont indispensables. En outre, leur qualité ne cesse de s'améliorer. Reste à convaincre les parents de s'en servir. Et là, il y a du travail.

Car il semble bien qu'aujourd'hui les parents soient le maillon faible. Moindre conscience des risques, méconnaissance des activités en ligne de leurs enfants...une majorité de parents peinent encore à envisager la Toile comme un espace public dans lequel leurs enfants côtoient le meilleur comme le pire. Selon l'enquête publiée en 2007 par Sophie Jehel, sociologue spécialiste des TIC, 72 % des parents déclarent laisser leurs enfants accéder seuls à Internet. Seuls 39 % disent avoir installé un logiciel de contrôle, alors que 96 % en connaissent l'existence !

À l'Union nationale des associations familiales, « nous considérons que les deux approches – outils et vigilance parentale – sont complémentaires, et prétendre qu'une seule des deux suffit, c'est de la naïveté. » Une vigilance d'autant plus cruciale que les enfants sont jeunes.

Parents dépassés donc, mais parents béatement confiants aussi. « Plus de 40 % des parents ignorent que leurs enfants tiennent un blog », affirme Nadine Morano. Ennuyeux, d'autant que, dans ce cas, le mineur peut facilement glisser du statut de victime potentielle à celui de fautif. Insultes envers les professeurs, mise en ligne de photos de camarades en petite tenue, dénonciations anonymes : des plaisanteries potaches aux délits les plus graves, les jeunes auteurs en ligne n'ont souvent aucune notion de ce qui est permis et de ce qui ne l'est pas. L'idée qu'on ne met pas en ligne la photo d'un camarade sans son consentement, par exemple, leur est largement étrangère. Pour faire face aux risques de « mauvaise conduite » engendrés par l'explosion de la pratique des blogs, des initiatives de sensibilisation naissent ici et là, dans les collèges et les lycées.

D'après Jean RANDON, *Les Enfants du Net. Comment les protéger ?*  
<http://www.regardssurlenumerique.com/>, n° 4, septembre 2008

#### Document n° 4

*Der Spiegel* : Des millions de personnes tiennent un journal sous forme de blog sur la Toile et montrent des photos personnelles ou des vidéos à de parfaits inconnus. Pourquoi ?

*Norbert Bolz* : C'est très simple. Ils peuvent ainsi informer le monde entier sur leur existence. Avant, les gens (en particulier les adolescents) constituaient leur identité essentiellement à partir de la mode. Ils s'efforçaient d'attirer



l'attention avec une tenue bien précise, des piercings ou des cheveux bleus. Il suffit de passer cinq minutes dans le métro pour voir défiler tout ce qui peut exister en matière d'autoreprésentation, mais il y a longtemps que cela ne nous fait plus rien. Les nouveaux médias offrent un nouveau terrain à l'exhibitionnisme facile. Ils permettent d'afficher une représentation de soi qui va au-delà des limites corporelles et de se construire un moi complètement différent.

*Der Spiegel* : Le privé devient public ; on communique sur tout. Est-ce le nouvel impératif ?

*Norbert Bolz* : Ce qu'on peut dire, c'est que les barrières de la pudeur tombent. On l'avait déjà remarqué avec l'arrivée de la communication par courriel. Des gens qui dans mes cours n'ouvraient jamais la bouche se sont mis tout d'un coup à envoyer quantité de messages.

*Der Spiegel* : Les consommateurs deviennent des producteurs ?

*Norbert Bolz* : Vous êtes journaliste et vous écrivez des articles. Je suis professeur d'université. Tout le monde a besoin d'attention, d'avoir un public. Moi, je peux même forcer mes étudiants à m'écouter. Mais la plupart des gens ne sont pas en mesure de satisfaire ce besoin dans leur vie professionnelle, et c'est pourquoi les nouveaux médias présentent pour eux un tel attrait...

*Der Spiegel* : Est-ce une libération ?

*Norbert Bolz* : Assurément. Quant aux conséquences pour les médias, la société, le comportement des citoyens, c'est une autre question. Mais, sur le plan psychologique et social, c'est une grande libération.

*Der Spiegel* : Est-on en train d'assister à une démocratisation de la communication de masse ?

*Norbert Bolz* : Dès 1927, Bertolt Brecht espérait, dans sa théorie sur la radio, que chaque récepteur puisse devenir dans le même temps émetteur. Derrière cela, il y avait l'idée que la structure *one-to-many* (un centre - les médias - émet vers le public) était appliquée artificiellement à la radio (c'est resté le cas, à de très rares exceptions près). Brecht disait également que nous avons des possibilités merveilleuses, mais que nous ne savons pas ce que nous voulons communiquer.

*Der Spiegel* : Êtes-vous d'accord avec lui ? Pensez-vous qu'il y a également sur la Toile beaucoup de bruit et peu de pertinence ?

*Norbert Bolz* : Ce média cherche encore ses applications. C'est tout à fait normal. On commence par inventer des techniques, puis on réfléchit à ce qu'on peut en faire. Ce fut le cas pour la télévision comme pour la radio. Quand le téléphone est arrivé, on pensait qu'on allait peut-être retransmettre des concerts par ce moyen. Mais on ne peut pas parler de manque de pertinence quand on songe à de nouvelles communautés comme Wikipedia, l'encyclopédie en ligne. On a là tout un savoir de profanes qui entre en concurrence avec le savoir des experts. Pour moi, le mot-clé n'est donc pas démocratisation, mais doxa.

*Der Spiegel* : Il va falloir nous expliquer ça.

*Norbert Bolz* : Les Grecs ont indiqué la voie dans l'Antiquité. Ils ont dit : avant, il y avait la doxa, c'est-à-dire l'opinion. À partir de maintenant, nous ne nous intéresserons qu'à la vraie connaissance, à un savoir fondé scientifiquement, l'épistémè. Aujourd'hui, deux mille cinq cents ans plus tard, la doxa revient : sur Internet, c'est l'opinion de toutes sortes de personnes qui prévaut, dont très peu sont des experts. Or, en se regroupant, ces opinions offrent des résultats manifestement plus intéressants que celles des scientifiques hautement spécialisés. C'est ça qui est fascinant avec Wikipedia. Une opinion diffuse et éparpillée rivalise avec le travail universitaire par un étonnant processus d'auto-organisation.

*Der Spiegel* : La sagesse des masses est-elle supérieure au savoir des experts ?

*Norbert Bolz* : Oui, et à bien plus d'un égard : par son actualité, par son ampleur, par sa profondeur et par la richesse de ses références. En revanche, on n'y trouve naturellement jamais de contributions hautement abstraites comme celles du *Dictionnaire historique de la philosophie*. Certains des articles de cet ouvrage ont vingt-cinq ans, mais ils sont mûrement pensés et toujours pertinents. Wikipedia, c'est la doxa pour le peuple. Mais, quand on est un professionnel, on doit communiquer avec des professionnels.

*Der Spiegel* : Le phénomène dissimule également des évolutions économiques très importantes. Une entreprise comme Wikipedia menace l'existence de temples de la connaissance publique comme l'Encyclopædia Britannica. Éprouvez-vous parfois un sentiment de fin du monde ?

*Norbert Bolz* : Pas de fin du monde. Mais il est sûr qu'il y a quelque chose qui change dans la pertinence publique. L'expertocratie perd du terrain, de la légitimité. On peut à bon droit dire que les masses gagnent en influence. Les gens deviennent de plus en plus des idiotae, comme disait au Moyen Âge Nikolaus von Kues, ils se contentent de leur opinion et n'écoutent pas les lettrés.

*Der Spiegel* : Vous qualifiez les milliards d'internautes d'idiots ?

*Norbert Bolz* : Je ne dis pas ça méchamment. Les nouveaux idiots ne se laissent pas dicter leurs connaissances, leurs intérêts ni leurs passions. Ils s'organisent en un contre-pouvoir étonnant.

*Der Spiegel* : En quoi la navigation sur le Net change-t-elle nos habitudes de pensée ? La raison occidentale avec sa structure thèse-antithèse-synthèse peut-elle encore fonctionner dans notre culture versatile du clic ?

*Norbert Bolz* : Chez Kant, la raison n'est assurément pas limitée par le temps. Avec Habermas, on peut encore discuter pendant un temps infini. Cela est toutefois de plus en plus irréaliste. Aujourd'hui, il s'agit de passer au crible le plus de matériel possible en un temps le plus court possible. En un mot : la raison classique était indépendante du temps ; aujourd'hui, nous n'avons pas la tranquillité nécessaire pour traiter les informations les unes à la suite des autres. Il vaut mieux repérer l'important en quelques secondes que maîtriser la déduction.

D'après Der Spiegel, Courrier International, n° 826, 31 août 2006

#### Document n° 5

Chaque jour, des dizaines de milliards de courriers électroniques, de SMS et de messages instantanés sont déjà envoyés à travers les réseaux publics mondiaux, sans parler des réseaux quasi fermés des places boursières ou des systèmes de réservation de vols. Le moindre téléphone CDMA (norme en vigueur aux États-Unis) communique 800 fois par seconde avec une antenne-relais uniquement pour contrôler son niveau d'énergie. La société VeriSign, chargée de la gestion des noms de domaine sur Internet, des messages transmis par téléphone portable ainsi que du registre mondial de radio-identification (RFID), dépense entre 200 et 300 millions de dollars pour que son système puisse supporter plusieurs milliards de requêtes par jour. Par ailleurs, face aux tentatives de piratage, qui devraient augmenter au rythme de 50 % par an, la conception des nouveaux systèmes devra être encore plus rigoureuse pour éviter de graves problèmes. Mais cela est plus compliqué qu'on ne le pense généralement. Les systèmes sans fil envahissent les maisons, les entreprises et les espaces publics, et ils finiront par fonctionner ensemble, par converger, de la même façon qu'un site Internet immobilier peut aujourd'hui intégrer le module Google Maps dans son répertoire d'adresses, explique Lee McKnight, professeur à l'université de Syracuse et fondateur de Wireless Grids Corp. En outre, la nature des flux de données provenant de ces appareils et des capteurs est différente de ce que, pour la plupart, on connaissait jusqu'à présent. L'information est probabiliste, et non certaine, rappelle Martin Illsley, d'Accenture. Et ces systèmes peuvent également être piratés.

Nous devons entièrement revoir notre conception de la protection de la vie privée. La situation actuelle ressemble à un petit menuet bien réglé avec un nombre défini de partenaires et de paramètres, explique Elliot Maxwell, gourou en politique technologique et ancien haut fonctionnaire au ministère du Commerce américain. Mais les réseaux M2M (machine à machine) et les capteurs vont changer la donne, car les systèmes seront moins centralisés et de plus en plus enchevêtrés. Reste à savoir qui contrôlera tout le mécanisme, comment les données seront vérifiées et qui donnera les autorisations. Les règles actuelles de protection de la vie privée supposent un lien entre les citoyens et leur gouvernement, ou entre le consommateur et l'entreprise. Mais la façon dont l'information sera générée et partagée à l'avenir impliquera un tel nombre d'acteurs que ce petit menuet risque fort de virer au concert punk.

Ces questions semblent nouvelles, parce que ces technologies commencent tout juste à se diffuser. Mais, là où elles sont déjà utilisées, les puces RFID ont créé la controverse. American Express a breveté une technique permettant de localiser des individus dans des lieux publics grâce à des étiquettes RFID placées dans leurs vêtements ou dans des objets qu'ils transportent avec eux. Sous la pression de défenseurs de la vie privée, la société a accepté de ne pas recourir à cette technique sans en informer le public. En 2006, le Wisconsin a proposé une loi visant à interdire toute mesure exigeant l'implant d'une puce électronique chez un être humain (même s'il n'existe encore rien de la sorte) ou à empêcher qu'une personne transporte une puce à son insu. La Commission européenne devrait mettre en place des règles sur la sécurité et la vie privée en lien avec les

technologies RFID au cours de 2007. « Le silence des puces devra être garanti comme un droit fondamental des citoyens », estime Bernard Benhamou, maître de conférences à l'Institut d'études politiques de Paris. Il estime que les téléphones portables devraient pouvoir détecter la présence de capteurs. Les citoyens devraient être capables de lire des étiquettes RFID simples et de les détruire pour protéger leur vie privée. Selon lui, ces droits vont être de plus en plus cruciaux à mesure que les technologies sans fil vont devenir invisibles à l'œil nu.

Mais cette technologie n'a pas que de mauvais côtés. Aux États-Unis, des prisons expérimentent des systèmes de bracelets à puce permettant de localiser les détenus. *Big Brother* ne semble peut-être pas loin, mais les responsables de l'administration pénitentiaire affirment que les violences entre prisonniers ont diminué. Les gardiens pouvant, eux aussi, être localisés, les détenus se sentent également plus à l'abri des risques d'abus. Un rapport du Parlement européen paru en 2004 sur les effets des nouvelles technologies sans fil sur la santé et l'environnement recommandait l'application du « principe de précaution » : il préconisait de déclarer un moratoire sur ces technologies jusqu'à ce que leurs risques potentiels soient connus.

Une décision difficile à mettre en œuvre. Une autre solution consisterait à séparer les données. *Every [ware] - la révolution de l'ubimédia* (Adam Greenfield), est un véritable plaidoyer pour la technologie « seamful » (avec couture). Alors que l'industrie informatique s'efforce d'intégrer un maximum d'éléments « sans couture » (c'est-à-dire de manière invisible), Greenfield propose de laisser certains réseaux ou informations cloisonnés. Viktor Mayer-Schönberger, qui travaille à l'école d'administration Kennedy de Harvard, va encore plus loin en demandant que les informations soient effacées avec le temps, ce qu'il décrit comme une version légale et technique de l'aptitude humaine à oublier. Les ordinateurs d'aujourd'hui ne le font pas encore, il serait peut-être judicieux qu'ils le fassent demain.

Nous sommes à l'aube d'une nouvelle ère industrielle, qui nous ramène au début des années 1970, quand les entreprises ont véritablement commencé à utiliser l'outil informatique. Les résistances avaient été alors nombreuses. Il n'était pas facile d'utiliser ces systèmes, qui semblaient conçus pour des spécialistes. On avait mis en doute les bénéfices économiques de l'informatique et exprimé des interrogations sur la vie privée et la réglementation. Pourtant, avec le temps, les angles se sont arrondis et tout le monde a tiré profit de cette innovation. Les technologies évoluent rarement comme nous le pensons. Quand Marconi a inventé la télégraphie sans fil, il était loin d'imaginer la radiodiffusion. Pour les chercheurs des laboratoires Bell, le transistor en 1947 n'était qu'un bon moyen de remplacer les tubes à vide. Ils n'avaient pas la moindre idée de leur future utilisation pour les ordinateurs. Aujourd'hui, ces technologies sont omniprésentes : la télévision est dans toutes les maisons, l'ordinateur dans chaque bureau, les téléphones portables dans toutes les poches et les antennes-relais au-dessus de toutes les têtes.

La grande nouveauté des communications sans fil est que les gens pourront à peine les remarquer. Les machines se parleront entre elles sans la moindre intervention humaine. Même si ce sont bien les humains qui seront à la base de cette nouvelle infrastructure qui, à l'instar de la prise électrique, sera à l'origine de grandes innovations. Tout ce que l'on peut dire de ces applications, c'est qu'elles nous surprendront.

D'après *The Economist*, *Courrier International*, n° 866, 7 juin 2007

## Document n° 6

L'introduction des Tice (Technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement) à l'école risque, à terme, de modifier en profondeur la nature du métier d'enseignant. Les profs vont-ils se transformer demain en guide de la complexité numérique ?

« Quand, il y a cinq ans, je suis entrée dans la classe et que j'ai vu ces 30 têtes d'élèves rivées sur leur écran d'ordinateurs portables, j'avoue avoir été un peu déroutée. Je me suis dit, ils ne me regarderont plus, je vais être obligée d'inventer une autre manière de faire cours ! Et puis, je me suis adaptée. J'ai par exemple imposé que l'on baisse les écrans quand je prends la parole. J'ai commencé à plus circuler dans la classe, et j'en suis arrivée à une conclusion : avec l'informatique en classe, il y a moins d'élèves inattentifs, le groupe travaille plus qu'avant, chacun fait toujours appel à moi, donc mon autorité naturelle d'enseignante n'a pas été atteinte », témoigne Fabienne Saint-Germain, professeur d'histoire-géographie au collège Jean Moulin de Saint-Paul-lès-Dax. Nous sommes dans les Landes où depuis 2001 tous les élèves de 4<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> ont leur ordinateur portable personnel et le ramènent tous les soirs à la maison. L'expérience de cette enseignante est donc au cœur du débat sur

l'introduction des technologies de l'information et de la communication pour l'enseignement (Tice) dans les usages de l'Éducation nationale.

Les Tice vont-elles transformer les pratiques pédagogiques ou ne doivent-elles rester qu'un outil au service de la pédagogie ? Un débat loin d'être tranché tant les résistances sont encore fortes au sein de l'institution et chez bon nombre d'enseignants, vingt ans après le *plan Informatique pour tous* lancé en 1986.

Certes, de gros efforts ont été réalisés en matière d'équipement : pour un paysage encore très inégal dans le primaire avec un ordinateur pour 15 élèves, les établissements du secondaire sont près de 100 % à être connectés à Internet avec un ratio de 5 élèves par ordinateur en lycée et de 5 à 10 en collège. Mais c'est en matière d'utilisation que le bât blesse. Au niveau national, on peut dire qu'en moyenne un tiers des enseignants font un usage régulier des Tice dans leur classe, cet ordre de grandeur incluant les plus férus jusqu'aux pratiques a minima (seuls l'ordinateur et le vidéoprojecteur). Ensuite, vient une bonne moitié de professeurs qui s'interroge, ayant des usages ponctuels et hésitants. Enfin, environ 10 % d'irréductibles refusent d'utiliser les Tice. Le paradoxe reste entier car plus de 80 % des professeurs de France sont aujourd'hui connectés à Internet à leur domicile, mais une bonne part d'entre eux ne voit pas l'intérêt de cette culture numérique pour la classe. Ce fort passif tient sans doute à l'héritage des années 1970-1980 où les premières expériences réalisées à partir de logiciels d'enseignement programmé avaient laissé l'amer souvenir que la machine allait pouvoir se substituer aux enseignants. Il tient aussi au fait qu'utiliser les Tice exige, au moins dans les premiers temps, un surcroît de travail non négligeable pour l'enseignant qui, de plus, n'est absolument pas valorisé par l'institution. Mais il vient surtout d'une peur, d'ailleurs largement justifiée, celle d'avoir à remettre en cause sa pédagogie, que les élèves en sachent plus que soi, que le métier ne soit plus tout à fait comme avant.

Sans compter l'angoisse d'être vite ringardisé par les élèves. Forte de la formation de nombreux enseignants, Fabienne Saint-Germain, qui est aussi interlocutrice Tice pour l'académie de Bordeaux, le confirme : « Pour les profs, la grande panique consiste à ne pas maîtriser l'outil et à se planter devant les élèves. J'essaye alors de les rassurer en balayant le vieux schéma du prof qui sait tout et en leur expliquant qu'en cas de panne, il n'y a pas de honte soit à faire appel à un élève, soit à repasser au cours classique. » La mobilité des outils, l'interactivité, l'individualisation, le développement de l'autonomie, la compréhension des échecs... autant d'atouts des Tice qui demandent de nouvelles compétences. En plus de sa capacité à transmettre des connaissances, le prof de demain devra sans doute être une personne-ressource capable d'accompagner ses élèves dans les arcanes de la culture numérique. Tout simplement parce que, de l'avis de spécialistes, la culture est en train de devenir numérique.

« Dans le monde du travail, les enseignants représentent quand même une des dernières professions à n'avoir pas été impactée par l'informatique ! Les professeurs ont tendance à faire comme si l'ordinateur était un outil comme les autres à l'image d'un stylo ou d'un manuel. Or, ce n'est pas en banalisant l'outil mais en l'adoptant, en essayant d'en tirer parti au mieux qu'ils peuvent s'en faire un allié. Grâce à l'informatique, ils ont la possibilité de créer des supports parfaitement adaptés aux difficultés de leurs élèves à un temps T. Ils peuvent se servir de contenus vraiment originaux trouvés sur Internet et devenir eux-mêmes créateurs de contenus. Ils sont, par exemple, en mesure d'enregistrer leur cours pour permettre aux élèves de le réécouter sur leur portable de retour chez eux. Bref, il s'agit ici d'une énorme valeur ajoutée pour l'exercice du métier », précise Alain Jaillet, enseignant-chercheur à l'université Louis Pasteur de Strasbourg. Évolutions sur le plan technique, donc fortes avancées sur le plan culturel. Une des caractéristiques de la culture numérique consistant à tisser des liens entre telle et telle notion, entre tel et tel site, elle rejoint ici la culture tout court pour Janique Laudouar, chef du projet *Numedia-edu* au rectorat de Paris : « Quand je regarde une statue dans un musée, ce que l'on appelle ma culture, ce sont bien les liens que je suis capable de faire entre cette statue et un livre ou un monument qui font partie de mon background. La culture numérique utilise ce même réflexe en le rendant automatique : les élèves consultent sur Internet, chaque site les renvoie à d'autres liens leur permettant soit d'enrichir leur capital culturel sur un sujet, soit de capitaliser des connaissances n'ayant rien à voir avec le sujet, trouvées au hasard des recherches, et dans ce cas d'élargir leur bagage. À chaque fois, l'enseignant est là pour structurer ces liens, il agit comme un catalyseur qui vient mettre de la cohérence. » Personne-ressource, créatrice de contenus, catalyseur... la nature du métier serait-elle donc bien en train d'évoluer ? Les uns mettent en avant une question d'équilibre entre transmettre et accompagner, deux fonctions de tout temps présentes dans la profession, qui basculera demain un peu plus au profit de la seconde. Les autres préfèrent parler de nouveau paradigme, évoquant le passage d'un rapport vertical où le maître sait et les élèves apprennent, à un rapport horizontal où

prof et élèves apprennent ensemble sur une plate-forme de collaboration. On mesure le chemin restant à parcourir ! On ne voit en tout cas pas qui d'autre que les enseignants pourra aider les élèves à faire le tri dans les résultats donnés par les moteurs de recherche. Qui d'autre qu'eux pourra limiter la pratique du plagiat intellectuel rendu possible par Internet. Qui d'autre qu'eux, enfin, occupera la place réelle et symbolique permettant de penser et de prendre ses distances par rapport à cette nouvelle complexité de l'information. Cette éducation au doute revendiqué par François Jarraud, rédacteur en chef du site *cafepedagogique.net* : « Face au réflexe pavlovien des élèves qui consiste à ne faire appel qu'à Google ou Wikipédia, il faut promouvoir une éducation critique sur les ressources, pour laquelle l'école reste la mieux placée. »

C'est, sans doute, sous la pression des élèves que viendront les enrichissements des pratiques pédagogiques enseignantes. Selon certaines études, blogs, SMS, téléchargement de fichiers ou de jeux en ligne, usage des images numériques... près de 1 enfant sur 3 entre 6 et 8 ans et plus de 3 sur 4 entre 13 et 14 ans utilisent Internet souvent en toute liberté à la maison. Les jeunes générations baignent tellement dans la culture numérique qu'il y a un sérieux risque de ringardisation de l'école s'ils ne retrouvent pas cet environnement en classe. Ce que confirme Serge Pouts-Lajus, consultant du cabinet Éducation et Territoires, qui conseille les collectivités en matière de politique éducative : « Sur le terrain, les enseignants souvent désarmés nous confient avoir de plus en plus de mal à faire accepter aux élèves des cours conventionnels qui n'intègrent pas les usages élémentaires du numérique. Et ainsi se creuse le décalage entre générations. » Les élèves semblent plus respectueux du prof en phase avec la société de l'information parce qu'il appartient à leur monde, qu'il les prépare au monde tel qu'il est avec les compétences qu'il réclame. Dans un rapport non publié rendu en février 2006 au ministre de l'Éducation nationale, les inspections générales confirmaient l'urgence de cette culture commune entre école, famille et société en soulignant les deux grandes opportunités ouvertes par les Tice : « L'individualisation des parcours (la possibilité pour chaque élève ou chaque groupe d'élèves de progresser à son rythme) et l'interactivité (l'élève doit apprendre "à construire" son savoir et non plus seulement à "recevoir" un savoir transmis). » Une véritable petite révolution... pédagogique avant d'être numérique ! Ou comment faire avec une structure du XIX<sup>e</sup> siècle, des enseignants du XX<sup>e</sup> et des élèves du XXI<sup>e</sup> ?

D'après Fabrice HERVIEU-WANE, Sciences Humaines, N° Spécial n° 5

#### Document n° 7

*Sciences Humaines* : Un danger évoqué à propos des jeux vidéo est leur virtualité : peut-on confondre le réel et ce que l'on fait à l'écran ?

*Marc Valleur* : Pour moi, c'est une autre idée reçue : je n'ai jamais rencontré un joueur s'imaginant par exemple qu'il tuait réellement des gens. D'ailleurs, les jeux de tuerie sont souvent très peu réalistes, plutôt proches de la science-fiction, avec un univers complètement irréel...

Le problème du virtuel se pose cependant avec les jeux d'aventure en univers persistant. Le type de dépendance y est très différent de celui rencontré pour les jeux d'action qui produisent une tension permanente et des décharges d'adrénaline. Dans les jeux en univers persistant, on entre dans des mondes imaginaires, on devient son « avatar » qui rencontre des monstres et des dragons et vit des aventures avec ou contre d'autres joueurs. Là, les joueurs vivent - parfois pendant des mois ou des années - une vie parallèle. Ils sont eux-mêmes pendant la journée et leur personnage pendant la soirée. Ils vont faire des quêtes ou des combats, dans des mondes de légendes arthuriennes du Moyen Âge qui ressemblent par exemple à celui du *Seigneur des anneaux*. À travers les guildes de joueurs se créent toutes sortes de sociabilités, de discussions, d'amitiés, certains même se sont mariés ainsi, réellement ou, plus souvent, virtuellement (il existe des rencontres réelles entre joueurs, mais aussi des liaisons virtuelles, qui restent dans l'imaginaire). Cette forme ludique qui génère de nouveaux modes de socialisation est tout à fait novatrice.

Mais même chez les joueurs acharnés, je n'en ai jamais vu qui confondaient le monde du jeu avec celui de la réalité. La clinique ne vérifie donc pas cette grande peur de confusion entre réel et virtuel. Par contre, certains jeunes, tout en sachant qu'ils évoluent dans un jeu, peuvent se déclarer plus intéressés par ce monde que par celui de la vie quotidienne, du travail et même de la sexualité ou des copains et des copines... Il y a là possibilité d'addiction parce que le jeu est tellement captivant que les gens s'immergent dedans et y passent l'essentiel de leur vie.

*Sciences Humaines* : Les phénomènes d'addiction sont-ils nombreux en ce qui concerne les jeux sur écran ? Qui est concerné ?

*Marc Valleur* : Les statistiques avancées sur Internet qui évaluent de 10 à 20 % les joueurs concernés sont, je pense, très exagérées. D'une part, il n'existe aucun critère objectif pour mesurer l'abus ou la dépendance : les seules personnes auxquelles nous sommes confrontés sont celles qui viennent pour nous demander d'arrêter. Par ailleurs, comme ces pratiques ne sont pas encore bien intégrées, les joueurs ont eux-mêmes du mal à savoir à partir de quand ils jouent trop. Les parents qui viennent nous voir, par exemple, paniquent très vite et ont souvent juste besoin d'être rassurés. Un adolescent peut passer quatre heures par jour devant ses jeux sans qu'il y ait problème, surtout lorsque l'on sait que les Français passent en moyenne trois heures et demie devant la télévision ; la pratique du jeu est finalement plus active et plus enrichissante que l'émission de télé que l'on regarde passivement...

Actuellement, en France, on a au plus quelques centaines de véritables cas d'addiction dans les centres de soins. Mais il faut savoir que l'on est face à une problématique émergente et que les chiffres vont certainement augmenter pour, à mon avis, se stabiliser ensuite. La dépendance existe certes, mais c'est un phénomène quantitativement mineur. Il est probable que, quand la pratique des jeux sera bien intégrée dans notre culture, les dépendances ne devraient concerner, comme pour les jeux d'argent aujourd'hui, que 1 à 3 % de la population.

Pour le moment, la tranche d'âge concernée est celle des 15-25 ans. Parmi les plus âgés, ce sont des personnes exposées au jeu lorsqu'elles sont dans des métiers de la communication, de l'informatique et, souvent, qui traversent des périodes difficiles (chômage, rupture affective...)

Comme toutes les dépendances, et aussi chez les plus jeunes, celle des écrans est souvent le résultat de problèmes affectifs, de qualité de l'entourage, du contexte familial ou social par exemple. Les jeunes que nous traitons sont souvent très introvertis, parfois phobiques, redoutant toutes les interactions sociales, la compétition dans le travail, la sexualité... et qui expérimentent dans le jeu ce qu'ils n'osent pas expérimenter dans la vie. Pour certaines personnalités qui ont ainsi tendance à se replier sur elles-mêmes et éprouvent des difficultés à affronter l'existence, le jeu peut devenir un refuge, il est vrai facile...

*Sciences Humaines* : Pourquoi, en définitive, ces jeux suscitent-ils un tel engouement chez la plupart des jeunes ?

*Marc Valleur* : Ce qui fascine dans la pratique des jeux vidéo en général, c'est la sensation de pouvoir et de maîtrise qu'ils peuvent susciter. Ce sentiment est à mon avis au cœur de leur pratique. Mais je voudrais préciser que le jeu est une pratique riche dont on peut espérer qu'elle va se développer et se diversifier. L'expérience de la virtualité peut être tout à fait intéressante : par exemple, un homme, homosexuel ou non, peut s'expérimenter en femme, un garçon en fille, une femme en homme...

D'autre part, les jeux peuvent être très formateurs pour les enfants : des jeux de simulation, comme *Sim City* où il s'agit de construire une ville, nécessitent de la patience ; le résultat n'est pas immédiat ni prévisible. Ils font entrer dans des univers sur lesquels on n'a pas de maîtrise absolue, où il faut apprendre à composer avec des contraintes... Les jeux d'action quant à eux sont excellents pour les réflexes et la rapidité.

D'une manière générale, l'une des raisons pour lesquelles beaucoup de jeunes surinvestissent les jeux est que l'intelligence et les capacités de raisonnement y sont immédiatement récompensées, contrairement à ce qui se passe bien souvent dans la réalité !

Le jeu vidéo constitue une véritable révolution culturelle, une nouveauté dans le monde des loisirs, et de nouveaux espaces d'expression, particulièrement avec Internet qui permet de jouer avec des partenaires issus de tous les coins de la planète.

D'après Martine FOURNIER, Sciences Humaines, Mensuel n° 152, août-septembre 2004

## Document n° 8

La progression exponentielle de l'équipement des jeunes, entre 1998 et 2000, ne s'est pas faite forcément à leur demande. Comme le rappelle Corinne Martin, le principal usage familial du mobile avait pour motif les appels d'urgence. Dans bien des cas, le second appareil acquis dans les familles était destiné à l'aîné des enfants parvenant à l'adolescence : les jeunes eurent d'autant moins de peine à s'équiper que leurs parents y voyaient une mesure de sécurité rassurante. Mais qui dit sécurité dit aussi contrôle : c'est pourquoi à la question « le mobile est-il un instrument de surveillance ? », 60 % des jeunes de 12 à 24 ans répondaient oui (en 2006). En même temps, ils étaient encore plus nombreux à reconnaître que le mobile leur avait apporté la liberté. Une liberté que 27 % des adultes (ce n'est pas énorme, mais tout de même) jugeaient d'ailleurs excessive, tandis que 19 % se plaignaient de ce que le portable avait rendu leurs enfants « moins disponibles ». Comment est-ce

possible ?

Une fois équipés par leurs parents, les jeunes ont découvert qu'ils pouvaient se parler entre eux : les appels d'urgence, la sécurité laissèrent bientôt la place à des conversations de pure sociabilité. Après une période de tensions budgétaires, les opérateurs ayant inventé le « forfait bloqué », le régime normal de l'adolescent est d'être pris entre le vertige et la pénurie. Le vertige, c'est la liberté d'avoir des conversations privées avec qui l'on veut, à l'heure que l'on veut, la pénurie ce sont les minutes d'appel. Le développement d'un bavardage continu et à distance entre copains et copines, que signalent toutes les enquêtes, ne fait pas qu'irriter les parents. Il fait des adolescents, d'une part, les utilisateurs les plus compétents du téléphone portable, et, d'autre part, les inventeurs d'une « culture mobile » originale. Le SMS en est le meilleur exemple : lancé sans grande conviction par les opérateurs en 1999, le SMS, successeur du « tatou », passait pour archaïque. En Europe, son succès phénoménal (1,5 milliard de messages dès l'année 2000) est largement dû aux jeunes qui, pour 98 % d'entre eux, l'utilisent quotidiennement. Ils ne sont pas les seuls, mais en tirent un parti que les générations qui les précèdent considèrent avec étonnement, sinon horreur. Lors d'une enquête en Italie, André Caron et Letizia Caronia sollicitèrent la permission de lire les SMS conservés par une jeune fille dans son portable pendant un mois. Elle accepta, mais leur proposa aussitôt un petit dictionnaire de sa main. En effet, les deux sociologues étaient incapables de lire ses textos, rédigés en « langue secrète » des SMS. L'écriture abrégée est d'abord une réponse à la pénurie de minutes et de signes (160 maximum au début, 400 aujourd'hui). Mais en se complétant, la langue SMS est devenue un code de reconnaissance mutuelle et un écran (fragile) contre les adultes indiscrets. Malin, en somme.

Mais les craintes pleuvent. Gérard Goggin consacre un chapitre entier aux « paniques » du portable. Il cite des pédagogues convaincus que l'usage intensif des mobiles mènera les générations à venir à l'analphabétisme : « Beaucoup d'entre eux (les jeunes) n'écrivent plus qu'un charabia abrégé, ils ne connaissent plus l'anglais standard », écrit un critique écossais. Cette menace sur la culture est communément ressentie par les adultes, mais rien ne prouve qu'elle soit sérieuse. Le philosophe Maurizio Ferraris rappelle qu'écrire en abrégé n'est pas une catastrophe : il y a longtemps que l'on imprime RSVP au bas des invitations sans nuire à la langue courante. En fait, selon G. Goggin, le mobile est un puissant facteur d'autonomie pour les jeunes, et, comme tous les espaces de liberté, il fait planer la menace de déviations possibles. Chacune des fonctions du mobile a la sienne : jouer des heures sur son portable détournerait de la lecture et des études, la combinaison photo et Internet augmenterait les menaces pédophiles, quant aux MMS, ils auraient inspiré l'art du « *happy slapping* », un jeu plutôt brutal consistant à gifler une personne quelconque dans la rue et à filmer sa réaction. La jeunesse est facilement un objet d'inquiétudes morales.

D'après Nicolas JOURNET, Sciences Humaines, mensuel n° 185, août-septembre 2007

#### Document n° 9

*Sciences Humaines* : Vous proposez que la devise « Devenir auteur » soit inscrite au fronton de l'école du XXI<sup>e</sup> siècle. Qu'entendez-vous par là ?

*Jean-Louis Weissberg* : Un peu comme Célestin Freinet avait en son temps pris en charge le devenir auteur des enfants à travers la fabrication de journaux, je crois que l'Éducation nationale doit aujourd'hui prendre en charge le devenir auteur hypermédia des élèves. Dans le monde numérique, il existe une série d'étages depuis la consultation jusqu'à la création professionnelle. Il ne s'agit évidemment pas de dire que tous les élèves peuvent devenir artistes ou auteurs. Mais si l'on décrit concrètement ce que signifie réaliser une *home page* sur Internet ou un site collectif dans une classe, on découvrira une nappe graduée d'activités où la recherche documentaire automatisée par moteurs et guides, la citation, l'emprunt non référencé, le collage, la transformation de sources originales occupent une place considérable. Un tel contexte fait émerger de nouvelles pratiques d'expression/réception auxquelles les enseignants doivent se montrer sensibles. L'école a-t-elle pour mission de prendre en compte ces nouvelles cultures jeunes ? À la périphérie des activités scolaires naissent un grand nombre d'activités périscolaires utilisées ou inventées par les élèves et largement ignorées ou décriées par l'école. Il y a pourtant des gisements de compétences immenses à prendre en compte dont l'école pourrait tirer meilleur parti pour le réinvestir dans ses propres missions. Là encore, il ne s'agit pas du tout de dire faisons des jeux vidéo à l'école, mais utilisons ce qui, dans la culture des jeux vidéo, peut être une compétence reconnue par l'institution. Il y a des élèves qui sont capables d'aller jusqu'à paramétrer des jeux vidéo, d'autres qui ont compris que la possibilité de mourir plusieurs fois dans un jeu vidéo correspond au tâtonnement de la démarche

expérimentale scientifique, d'autres encore qui s'offrent de la formation collective sur leurs sites de fans.

*Sciences Humaines* : De quel rôle l'enseignant de demain héritera-t-il dans cet environnement numérique ?

*Jean-Louis Weissberg* : Quand l'Éducation nationale a pour habitude de faire rédiger ou réciter la pensée des autres, les environnements informatiques nous obligent et nous aident à penser par nous-mêmes. L'enseignant de demain devra s'emparer de ce chantier et en faire son principal objectif. Un exemple : on parle beaucoup de décryptage des images pour former les jeunes à l'usage critique, mais on ne comprend jamais mieux le fonctionnement des images qu'en en produisant soi-même. On ne comprend les véritables enjeux de manipulation des images, des textes, des informations que si l'on devient soi-même producteur-auteur-amateur. Le prof s'apparentant alors à un ingénieur de formes d'expression.

D'après Fabrice HERVIEU-WANE, *Sciences Humaines*, N° Spécial 5

## Document n° 10

Aujourd'hui, tout le monde a un mobile. Quel que soit le modèle, il n'impressionne plus grand monde, et il faut vraiment gesticuler beaucoup avec une oreillette et un micro pour se faire remarquer. À lui seul, le mobile n'est plus un objet de classement social. La recherche de distinction a donc pris des formes plus subtiles. Le téléphone portable n'est plus un emblème de classe, mais un accessoire de mode. Plus encore que beaucoup d'autres accessoires, c'est un prolongement du corps humain (les Allemands l'appellent « Handy »), et donc personnalisable : façades amovibles, breloques porte-bonheur, et surtout logos et sonneries téléchargeables endossent cette tâche. Ces produits décoratifs contribuent à rendre chaque appareil unique. Les sonneries surtout, qui existent à des dizaines de milliers d'exemplaires, sont constamment renouvelées et flirtent avec le monde de la musique. Au Japon, il existe un « top 40 » des sonneries, et certains artistes écrivent des mélodies pour cet usage.

Ces passions personnelles ont amené certains philosophes à des considérations plus profondes. Si le mobile tend à devenir un alter ego, sa présence dans la poche et son usage doivent être repensés.

- « C'est toi mon amour ?

- Non, je suis son mari... »

Ce petit dialogue virtuel suffit à Maurizio Ferraris pour situer le problème. Si le portable et la personne se confondent à ce point, alors les propriétés de l'un deviennent celles de l'autre. Quelles sont-elles ? Selon le philosophe, ce sont d'abord l'ubiquité (on peut être partout à la fois) et l'individualité (il n'y a qu'une personne qui répond). Donc, le téléphone est une personne, et cette personne n'est nulle part. Ferraris n'est pas le seul à épiloguer sur cette évanescence du nomade ; d'autres interrogent abondamment le bouleversement des règles de la présence qu'entraîne le petit appareil portable. Placées sous le signe de « la communication ubiquitaire », les études réunies par le philosophe autrichien Kristof Nyiri en donnent de bons exemples : « Votre mobile est-il dans votre esprit ? », demande John Preston. La réponse est que si vous admettez qu'il existe une « pensée collective », alors c'est oui. Suzanna Kondor caractérise le portable comme l'accomplissement d'un besoin interne à l'être humain. Nyiri définit le mobile comme un « concentré de savoirs collectifs ». Richard Coyne et Martin Parker expliquent qu'une voix en principe ne peut « venir de nulle part » : ce qu'il y a de fascinant dans le mobile, c'est d'y entendre des voix venues de nulle part. Bref, il y a du trouble dans le sens ordinaire de l'espace et des corps qui s'y trouvent. Le symptôme est bipolaire : d'une part, le mobile autorise la présence immatérielle de l'absent, d'autre part, il autorise la personne présente à être ailleurs. Présence permanente et absence du présent sont les deux faces d'un même trouble. Y a-t-il là-dedans de quoi nous inquiéter ? Pas tant que cela : aucun de ces philosophes n'annonce de catastrophe ontologique pour l'*Homo portabilis*.

On peut même s'interroger sur la réalité des effets induits. Un appelé ordinaire n'est pas plongé dans un monde où règne la téléportation : il est éventuellement dérangé, embarrassé, ne sachant pas très bien quelle règle de comportement appliquer. Ce sont plus des questions relationnelles que de métaphysique qui sont soulevées : dois-je couper mon portable ou sortir ? Dois-je absolument répondre ? Pourquoi suis-je embarrassé ? Quant à l'angoisse spatiale, le fameux « t'es où ? » qui intrigue tant les observateurs ne concerne en fait que les intimes, dont on sait que le mobile sert aussi à exercer une surveillance sur leurs proches. Chercher à savoir où ils sont, c'est vouloir savoir ce qu'ils font, ou bien quand ils seront là. En affaires, personne ne commence par un « où êtes-vous ? » Le fait que « t'es où ? » ait remplacé « allô », et que l'on puisse répondre « dans ton dos » est



effectivement troublant, mais finalement pas plus que ces bricolages en pots de yaourt avec lesquels les enfants se parlent à vue. Enfin, quant au fait que certaines personnes ont pris l'habitude de « sous-titrer » leur vie (« là, je prends un chariot et j'entre au supermarché », etc.), il ne faut pas y voir plus qu'un affectueux bavardage. Tous ces petits jeux, comme le rappelle G. Goggin, ont d'ailleurs une fin : il est probable que les prochaines générations de portables intégreront couramment un des systèmes de géolocalisation déjà existants pour les appels d'urgence, les enfants et les employés nomades. Les opérateurs considèrent même que c'est la base de nouveaux services automatiques locaux (météo, guides de tourisme, informations etc.) qui se développeront bientôt. Ainsi, avec l'affichage d'un « bonjour de Plougastel », l'imaginaire cyberspatial libre et virtuel prophétisé dans les années 1990 sera un peu plus ruiné, et *Big Brother will watch you* d'une nouvelle manière.

Un autre aspect du trouble semble plus consistant : c'est celui de l'addiction. Pour certaines personnes, note la sociologue Jane Vincent, le processus d'incorporation du mobile est si avancé qu'elles éprouvent une peur panique de la panne de batterie. D'autres renoncent à leur promenade si elles ne l'ont pas sur elles. D'autres, enfin, même si elles s'en plaignent, sont totalement incapables d'éteindre leur appareil. L'enquête AFOM/TNS montre que plus ils ont d'années d'expérience, moins les utilisateurs se déconnectent. Et c'est peut-être l'une des pathologies les plus courantes : une enquête réalisée en 2003 montrait que neuf Français sur dix restent parfaitement joignables en vacances. Le cas a intrigué le psychanalyste Serge Tisseron, qui en vient à qualifier le mobile « d'objet transitionnel ». Chez Donald Winnicott, l'objet transitionnel est celui dont se sert l'enfant pour se protéger du monde, mais aussi se développer : c'est le « doudou » inséparable. Selon un autre psychanalyste le portable a des fonctions anxiolytiques, hypnotiques et euphorisantes. Sous prétexte de communication lointaine, il sert de protection contre le présent immédiat : tout le monde a vécu cette scène bizarre où quatre inconnus assis à quelques centimètres l'un de l'autre s'affairent avec leur téléphone (sous-entendu : parce qu'ils n'arrivent même pas à se regarder). Donc, le portable est un symptôme du malaise communicationnel de l'homme moderne. Nous téléphonons parce que nous sommes seuls, et nous sommes seuls parce que nous avons peur des autres. Tout cela est sans doute un peu vrai, mais est-ce plus grave qu'au temps où monsieur lisait le journal et madame tricotait derrière sa voilette ? Le portable, il est vrai, a un gros défaut : en public, il est intempestif, il nous fait ressentir la parole intime d'autrui comme une intrusion, c'est presque un ennemi. On a besoin du sien, mais on déteste celui du voisin. Il incarne la promiscuité que des siècles de courtoisie avaient réussi à policer. On aurait beau rassembler dans un livre toutes les craintes soulevées par le téléphone mobile, il ne faudrait pourtant pas oublier que si son pouvoir sur nous est devenu tyrannique, c'est avec notre aide. Effet pervers et sujétion librement consentie vont souvent de pair.

D'après Nicolas JOURNET, Sciences Humaines, mensuel n° 185, août-septembre 2007

Document n° 11

