

## fiche atelier 6

## Connaître les alternatives aux modèles dominants du numérique

## Objectif

L'objectif de cette séance est double : comprendre le fonctionnement technique et économique des services numériques proposés par les GAFAM et leurs enjeux éthiques et connaître des alternatives et l'esprit qui les anime. Cet atelier est donc l'occasion de faire découvrir la culture libre avec les outils tels que les logiciels libres de Framasoft ou les licences Creative Commons. Cet atelier comprend trois séquences : une première séquence introductive sur le modèle des GAFAM qui permettra de présenter l'alternative des cultures libres, une deuxième séquence pratique de prise en main et d'activités autour des outils disponibles, et une troisième séquence récapitulative.

## Public cible

Lycée, premier cycle universitaire.

## Compétences mises en œuvre

- Connaître les enjeux économiques, sociopolitiques, juridiques et éthiques du numérique.
- Savoir choisir et utiliser un outil numérique en tenant compte des problèmes de confidentialité, de sécurité, de propriété intellectuelle, de pérennité qui lui sont liés.
- Comprendre les enjeux sociétaux et les implications environnementales des outils numériques pour produire du contenu en ligne.
- Comprendre les enjeux éthiques et juridiques liés à l'utilisation et la production de l'information.

## Matériel

Ordinateur, vidéoprojecteur et tableau pour l'animateur, ordinateurs pour les participants.

## Moyens humains

Un animateur pour douze participants.

## Durée

1h30 - 2h

## Déroulé

## Séquence 1 [1h+]

- ▶ Faire découvrir les outils alternatifs. L'éventail est ici large et on pourra dresser un panorama ou se focaliser sur certains outils au choix :
  - Faire un comparatif des systèmes d'exploitation (Ubuntu), navigateurs (Mozilla, Chromium, voire Tor pour les plus avancés) ou moteurs de recherche (Qwant, Duck Duck Go, Start Page, Ecosia, Lilo). Pour un exemple d'activité de comparaison et d'analyse de ces derniers permettant de faire ressortir leurs spécificités, voir la [fiche pédagogique du CLEMI « Rechercher sur le Web »](#).
  - Explorer les services portés par Framasoft dans ses campagnes « [Dégooglisons Internet](#) » (une trentaine de services alternatifs) et/ou « [Chatons](#) » (hébergement décentralisés).
  - Explorer [F-Droid](#), le catalogue d'applications libres et en *open source* pour tablettes et smartphones sous Android.

## Séquence 2 [30 min]

- ▶ Présenter les GAFAM et le modèle économique qu'ils incarnent : expliquer la constitution de leur situation oligopolistique, leur mainmise sur Internet, leur emprise sur l'accès à l'information et la récolte et la marchandisation des données personnelles en grande partie à l'origine de leur succès (la fausse gratuité des services : si c'est gratuit, c'est moi le produit).
- ▶ Présenter les critiques : ce modèle représente une logique propriétaire contraire à l'esprit de liberté, de partage et de coopération à l'origine d'Internet (les origines hippies de la culture numérique / Richard Stallman, l'open source et le logiciel libre / Lawrence Lessig et les licences Creative Commons). Cet esprit utopique prend même la forme d'un idéal de libre circulation de l'information (Julian Assange et WikiLeaks) et des savoirs (Wikipédia, lien possible avec l'atelier 5). Surtout, il y a depuis plus récemment une prise de conscience de la nécessité de protéger nos données personnelles contre leur marchandisation et instrumentalisation (Affaire Cambridge Analytica), en particulier à des fins de surveillance de masse (Edward Snowden et la NSA).
- ▶ Conclure sur l'alternative que propose la culture libre, ou plutôt les cultures libres, puisque la notion comporte une géométrie variable (attention notamment au libre ≠ gratuit) et des outils multiples (LibreOffice, Wikimédia, Gimp ou encore VLC parmi les plus connus), et faire la transition avec la séquence 2 qui permettra d'en détailler un volet.

## Séquence 3 [10 min]

Récapituler les points abordés en introduction et faire un bilan des ressources explorées pendant la séquence 2.

## Ressources bibliographiques

Antonio A. Casili, *En attendant les robots. Enquête sur le travail du clic*, Paris : Seuil, 2019.

Olivier Ertzscheid, *L'appétit des géants : pouvoir des algorithmes, ambitions des plateformes*, Paris : C&F éditions, 2017.

Nikos Smyrniaios, *Les GAFAM contre l'internet : une économie politique du numérique*, Paris : INA, 2017.

Place de la Toile, « *Qu'est-ce que le numérique ?* », in : *France culture*, 2 novembre 2013. [En ligne] < <https://www.franceculture.fr/emissions/place-de-la-toile/quest-ce-que-le-numerique> >

Milad Doueïhi, *Qu'est-ce que le numérique ?*, Presses Universitaires de France, « Hors collection », 2013.

## Variantes

Deux variantes pour la séquence 1 :

- ▶ S'intéresser aux œuvres sous licences Creative Commons (les plus emblématiques, mais il existe d'autres licences libres) et celles relevant du domaine public en ligne. Ces contenus libres de droits s'inscrivent parfaitement dans l'esprit libriste de partage et de circulation des idées. Il faudra dans ce cas faire un point sur le droit d'auteur et les Creative Commons en introduction et on pourra utilement reprendre [la présentation clé en main proposée par Alex Roberts, Rebecca Rojer et Jon Phillips et traduite par le groupe Framalang](#) et traduite par le groupe Framalang ou l'[outil d'Alexandra Maurer et Denis Weiss](#) qui permet de tester ses connaissances sur ce thème. Orienter l'atelier dans cette direction permet ensuite d'exploiter les réservoirs d'œuvres pour inviter les participants à y faire des recherches et, par exemple, chroniquer les artistes d'une plateforme de musique libre ou produire un document auquel ils seront invités à appliquer les licences Creative Commons pour diffusion. Sites où trouver du contenu libre de droits :
  - Image : [Flickr](#), [Pexels](#), [Pixabay](#), [Unsplash](#), [Visualhunt](#)
  - Musique : [Dogmazic](#), [Freemusicarchive](#), [Jamendo](#), [Souterraine](#) (pop française), [Ziklibrenbib](#) (veille par des bibliothécaires)
  - Film : [Black and White movies](#), [Publicdomainmovies](#)
  - Livre : [Bibliothèque numérique de TV5 Monde](#), [Bouquineux](#), [Ebookenbib](#), [Ebooksgratuits](#), [Feedbooks](#), [InLibroVeritas](#), [Openeditionbooks](#), [Project Gutenberg](#), [Wikisource](#)
  - Livre audio : [Librivox](#), [Litteratureaudio](#)
  - Bibliothèques numériques : [Bibliothèque numérique mondiale](#), [Europeana](#), [Gallica](#), [Internet Archive](#) (pour les jeux vidéo notamment), [Numelyo](#), [Library of Congress](#)
  - Domaine public : [l'Avent du domaine public](#) public et [The Public domain review](#) (en anglais).
- ▶ Axer l'atelier sur la protection des données personnelles et l'autodéfense contre la surveillance en ligne dans la continuité de l'atelier 4 sur les enjeux de l'identité numérique à l'ère des réseaux sociaux. Quelques ressources utilisables en atelier :
  - La [série documentaire d'Arte Do not track](#) consacrée à la vie privée et à l'économie du Web fournit un support interactif pour comprendre ces enjeux.
  - Au niveau des outils, [The Guardian Project](#) fournit des applis mobiles sécurisées assez poussées, dont le proxy TOR.
  - Pour vérifier le degré de confidentialité de ces applications mobiles, soit utiliser le site [Exodus Piracy](#), soit déployer sur son appareil les applis Clueful, Permission Friendly Apps ou TrustGo.
  - Le site [Pixeldetracking](#) fournit régulièrement des benchmarks techniques sur les innombrables dispositifs de traçage qui existent en ligne.
  - Le site [Surveillance Self-Defense](#) de l'ONG Electronic Frontier Foundation propose des tutos pratiques détaillés pour sécuriser et protéger sa vie privée sur son appareil (suppression de données sous macOS ou encore paramétrage de ses comptes WhatsApp ou Facebook).
  - La plateforme [Cryptoparty](#) (en anglais) est également une mine d'informations, notamment pratiques, sur la protection de la vie privée en ligne grâce à la cryptographie. Elle recense en outre les ateliers (« cryptoparties ») qui ont lieu sur le sujet dans le monde.

## Préparation en amont

## Séquence 1

- ▶ Sélectionner et s'approprier des outils alternatifs.
- ▶ Préparer des exercices à réaliser sur ces outils.

## Séquence 2

- ▶ Préparer une introduction d'une dizaine de diaporamas maximum.