

# ✦ **CONTENU** **THÉORIQUE** ✦

## *Dialogue en ligne*

### *LE DIALOGUE EN LIGNE, C'EST QUOI ?*

Avec le “web participatif”, il n’y a jamais eu autant de possibilités de pouvoir interagir sur tout type de contenu, avec absolument n’importe qui et à n’importe quel moment. Cela a notamment été rendu possible par les espaces de discussion tels que la section commentaires sous les publications ou, de manière plus générale, les réseaux sociaux. Ceux-ci nous permettent d’indiquer en ligne tout ce qui nous passe par la tête. Avec ces espaces de discussion, nous avons également vu arriver des règles de modération dans le but de maintenir des échanges sains et constructifs. Du moins, sur papier.

### *CONSTATS ACTUELS*

Malheureusement, la réalité semble toute autre. Dans les faits, peu de personnes sont réellement actives et la majorité a plutôt tendance à regarder passivement ce qui est posté par la minorité la plus loquace. Cependant, les réseaux sociaux nous amènent à penser que :

1. les idées émises par cette minorité bruyante représentent celles de la grande majorité des utilisateur·rices ;
2. il n’est plus possible de nuancer son propos : tout est blanc ou noir mais aucun entre-deux n’est possible ;

Ces deux constats sont complètement faux mais il est de plus en plus difficile de faire la part des choses et d’avoir le recul nécessaire face à ce flux informationnel continu.

Dans cette optique, il est nécessaire de “prendre le temps”, de ralentir pour écouter/lire le propos de la personne en face de nous. Le dialogue en ligne ne doit pas toujours prendre la forme d’une joute verbale amenant un·e gagnant·e et un·e perdant·e, même si les réseaux sociaux nous invitent à penser le contraire. Vouloir discuter et apprendre de l’autre plutôt que de vouloir se battre et l’écraser est peut-être la réponse toute trouvée pour arriver à des discussions en ligne (et hors-ligne) plus sereines.



## QUELS QUESTIONNEMENTS FAIRE RESSORTIR SUR CETTE THÉMATIQUE ?

- Est-il possible d'envisager un dialogue serein en ligne ? De quelle manière ?
- Votre technologie met-elle en place des méthodes pour favoriser un débat plus serein ?
- Des espaces de discussions sont-ils prévus dans le cadre de votre technologie ?
- Existe-t-il des moyens de modération justes et éthiques liés à votre technologie ?

## Désinformation et Fact-Checking

### LA DÉSINFORMATION\* ET LE FACT-CHECKING\*, C'EST QUOI ?

Avec Internet, tout le monde a la possibilité de produire du contenu informatif (texte, photo, vidéo) et tout ce contenu se retrouve sur les réseaux sociaux présenté sur un pied d'égalité sans passer par la vérification de professionnel-les de l'info (*gatekeepers\**). Face à ce flux constant d'informations, il est de plus en plus difficile de faire le tri, de démêler le vrai du faux. Il est donc important de réfléchir avant de poster une information ou de considérer un contenu comme "véridique".

D'autant plus que la vitesse à laquelle l'information doit être produite, même par les journalistes elleux-mêmes, entraîne occasionnellement des erreurs. C'est ce qu'on appelle la **mésinformation\***. En parallèle de ce contexte, déjà défavorable à la véracité des faits, certaines personnes créent intentionnellement de fausses informations. C'est ce qu'on appelle la **désinformation\***. Ces *fake news* inventées de toutes pièces peuvent servir un intérêt idéologique, politique, financier ou humoristique.

## CONSTATS ACTUELS

Il est de plus en plus facile de créer de fausses informations, notamment via l'Intelligence Artificielle Générative (ChatGPT\*, MidJourney\*, etc.). Tout l'enjeu est donc de pouvoir identifier les mécanismes de désinformation\* et les intérêts cachés derrière.

Pour ce faire, il peut être utile de se poser quelques questions :

- D'où vient l'information ? Qui l'a créée ? Qui l'a partagée ?
- De quand date cette information ?
- Pourquoi cette information est-elle diffusée ? Quels sont les enjeux ?

## QUELS QUESTIONNEMENTS FAIRE RESSORTIR SUR CETTE THÉMATIQUE ?

- Votre technologie prévoit-elle une méthode pour vérifier si un texte, une photo ou une vidéo est authentique ?
- Votre technologie aide-t-elle à freiner la propagation de fausses informations ou, au contraire, en favorise-t-elle la création ?

## Discriminations numériques

### LES DISCRIMINATIONS NUMÉRIQUES, C'EST QUOI ?

On peut observer différents types de discriminations dans le monde numérique qui ne sont que la continuité des phénomènes observables dans le monde physique. En voici une petite liste non exhaustive :

- **Discrimination liée à une zone géographique** : Internet connecte de nombreuses informations et personnes entre elles à travers le monde grâce à une infrastructure matérielle qui se déploie sur terre, sous la mer et dans les airs mais de manière complètement inégalitaire. En effet, les différences entre les pays sont fortement marquées. En 2020, seulement 45% des habitant-es d'Asie et 29% de celles et ceux d'Afrique avaient accès à Internet<sup>3</sup>.
- **Discrimination liée à la fracture numérique** : Si la population paraît de plus en plus connectée, les inégalités ne cessent de s'accroître à cause de deux fractures numériques différentes : celle du premier niveau - liée aux inégalités d'accès - qui aborde surtout l'aspect économique des technologies (certaines personnes n'ont pas les moyens de se payer un accès au numérique) et celle du deuxième niveau - liée aux inégalités d'usage - qui concerne surtout l'aspect technique des technologies (certaines personnes n'ont jamais appris à utiliser correctement tous ou certains outils numériques).

- **Discrimination liée à l'âge** : Une scission générationnelle semble se former à travers l'usage des nouvelles technologies et tout particulièrement des réseaux sociaux. Pour les jeunes, être absent-es des réseaux sociaux les expose à un risque élevé d'exclusion, tandis que pour les adultes, voire les personnes âgées, ce risque est bien plus faible car ils utilisent moins ces plateformes sociales pour communiquer avec leurs ami-es.
- **Discrimination liée à la couleur de peau** : Notre société est gangrénée par le racisme. Il n'est donc, malheureusement, pas étonnant d'égaleme nt l'observer sur Internet. Comme pour les discriminations de genre (ci-dessous), l'algorithme de recommandation\* joue un rôle prépondérant dans cette discrimination. Les ingénieurs étant majoritairement des personnes masculines et blanches, l'algorithme\* a donc tendance à mettre en avant des personnes blanches.
- **Discrimination liée au genre** : Même si la société évolue, force est de constater que l'égalité de genre n'est pas atteinte et ce déséquilibre en faveur des hommes se prolonge inexorablement dans le monde numérique. En plus d'être minoritaires dans les classements de créateur-rices de contenus YouTube comptant le plus grand nombre d'abonné-es, les femmes se retrouvent également coincées dans certaines thématiques spécifiques comme le *lifestyle*. Difficile de pouvoir exister et fournir du contenu tel que le jeu vidéo par exemple quand on peut en observer certaines tenter le coup en se prenant des milliers de commentaires haineux, allant de l'ostracisation aux agressions physiques et sexuelles. Ce constat ne prend même pas en compte la discrimination supplémentaire subie par les femmes à cause de l'algorithme de recommandation (comme expliqué juste au-dessus).

## CONSTATS ACTUELS

Avec l'arrivée d'Internet, beaucoup y ont vu l'espoir d'une démocratie plus forte et significative. L'apparition de champs d'expression plus nombreux et accessibles aux citoyen-nes du monde entier laissait rêver à une société plus égalitaire. Les plateformes sociales nous ont pourtant montré leur face sombre en exacerbant le jugement et la haine vis-à-vis d'autrui. Les discriminations sont toujours plus nombreuses et certaines d'entre elles (la fracture numérique, par exemple) sont essentiellement dues à l'émergence d'Internet.

Cependant, cet espoir ne s'est pas encore complètement envolé. De nombreux soulèvements populaires n'ont eu de cesse de voir le jour afin de viser une démocratie plus juste, morale et égalitaire. Dans cette idée, on pense par exemple au mouvement #MeToo qui avait pour but de mettre en avant la parole des femmes concernant des histoires de viols et de harcèlements sexuels.

Si les problèmes ne se sont malheureusement pas évaporés comme certain-es semblaient l'imaginer avec l'arrivée d'Internet, de nouveaux enjeux ont pu voir le jour grâce à la caisse de résonance qu'elle offre. Pour le meilleur comme pour le pire. Mais Internet est-il le seul et unique grand méchant loup de l'histoire? Les nouvelles technologies peuvent avoir un réel impact en fonction de la manière dont elles sont utilisées. C'est à nous, en tant que citoyen-nés, de faire bouger les choses pour qu'Internet devienne à nouveau un symbole d'espoir.

### *QUELS QUESTIONNEMENTS FAIRE RESSORTIR SUR CETTE THÉMATIQUE ?*

- Votre technologie a-t-elle été réfléchie de sorte à pouvoir éviter d'éventuels propos discriminants ?
- Peut-on punir les utilisateur-rices dans le cas de propos discriminants ?
- Votre technologie sera-t-elle obligatoire ? Si oui, avez-vous pensé à la rendre accessible auprès de différents publics (personnes âgées, personnes atteintes d'un handicap, personnes défavorisées, etc.) ?
- Quel impact négatif cela pourra-t-il avoir de ne pas utiliser votre technologie ?

## *Récolte de données personnelles*

### *LA RÉCOLTE DE DONNÉES PERSONNELLES, C'EST QUOI ?*

Aujourd'hui, le concept de la récolte de données personnelles nous renvoie à des notions parfois opposées mais complémentaires : notre vie privée et notre vie publique. Il n'a jamais été aussi simple de partager du contenu et de laisser un nombre incalculable de données personnelles. Parmi celles-ci, nous pouvons en identifier deux types :

- **Les signaux** : il s'agit des données que nous donnons intentionnellement quand nous naviguons sur Internet et qui font souvent référence aux informations laissées lors de notre inscription sur un site ou un réseau social (notre nom, notre prénom, notre date de naissance, ...) mais également à d'autres informations que nous laissons sur nos réseaux (notre photo de profil, nos commentaires, nos posts ou nos photos publiées sur les réseaux sociaux, ...).

- **Les traces** : il s'agit des données que nous ne donnons pas intentionnellement quand nous naviguons sur Internet mais qui sont quand même collectées. Il existe plusieurs catégories de traces :
  - **Les traces techniques** : il s'agit des éléments techniques qui apportent une ou plusieurs informations à notre sujet à destination des applications ou des sites Internet consultés (notre adresse IP, notre géolocalisation, nos recherches sur un moteur de recherche, les cookies, ...);
  - **Les traces navigationnelles** : il s'agit des informations que nous laissons à travers notre navigation sur Internet (les sites que nous avons visités, les mots-clés utilisés, ...);
  - **Les traces héritées** : il s'agit des informations laissées par autrui et qui apportent une ou plusieurs informations à notre sujet (ce que les autres disent de moi dans les commentaires, ce que les autres partagent de mon contenu, ...);

Toutes ces informations sont alors stockées et analysées afin de nous diffuser de la publicité ciblée, c'est-à-dire une publicité qui correspond bien plus à nos potentiels besoins et envies pour augmenter les chances de nous vendre des produits ou des services. Ces informations personnelles ont une réelle valeur, à tel point que certaines grandes firmes du marché numérique comme Google ou Facebook les revendent à des annonceurs.

## *CONSTATS ACTUELS*

Signalons tout d'abord qu'aucun service numérique n'est à l'abri d'un piratage ou d'une fuite de données personnelles. C'est déjà arrivé, notamment avec des données bancaires, ce qui peut avoir des conséquences désastreuses pour les personnes concernées. Par ailleurs, cette récolte massive de données permet aux algorithmes\* et donc aux ingénieurs capables de les concevoir et aux entreprises pour lesquels ils travaillent - d'influencer nos vies numériques mais également notre vie hors-ligne.

Plus les plateformes sociales et les marques (des entreprises privées dont l'objectif est, pour la plupart, d'enregistrer un maximum d'argent) auront accès à des informations nous concernant, plus celles-ci seront capables de prédire nos comportements futurs voire de les façonner en fonction de leurs intérêts économiques, idéologiques, politiques, etc. Ajoutons à cela le manque de transparence sur le fonctionnement des algorithmes (jalousement gardés comme secrets industriels et de plus en plus complexes au fur et à mesure des avancées technologiques). Dès lors, les utilisateur·rices n'ont pas souvent les moyens de mieux protéger leurs données personnelles ni de comprendre ce qui en est fait et à quelles fins.

## QUELS QUESTIONNEMENTS FAIRE RESSORTIR SUR CETTE THÉMATIQUE ?

- Est-il nécessaire de récolter les données personnelles des utilisateur-rices dans le cadre de l'utilisation de votre technologie ?
- Si récolte de données personnelles il y a, que va-t-on en faire concrètement ? Où vont-elles être stockées et pendant combien de temps ?
- A-t-on réfléchi à un système efficace de protection de ces données personnelles ?

## Écologie numérique

### L'ÉCOLOGIE NUMÉRIQUE, C'EST QUOI ?

Quand on parle de numérique, on parle souvent de dématérialisation et de virtuel. Pourtant, pour fonctionner, le numérique a besoin de toute une infrastructure bien matérielle : des terminaux (ordinateurs, smartphone, etc.), un réseau Internet composé de câbles et d'antennes, et enfin des centres pour stocker toutes les données produites (*data centers*). La fabrication de ces différents éléments nécessite énormément d'énergie (encore en grande partie carbonée. Ex.: pétrole, charbon, gaz) et de matières premières (eau, plastique, verre et métaux). Dans une moindre mesure, leur utilisation et leur fin de vie vont également avoir des effets bien matériels.

Les impacts environnementaux du numérique sont divers : émission de gaz à effet de serre contribuant au dérèglement climatique, pénurie de ressources, pollution de l'eau, de l'air et des sols, perte de biodiversité, etc. Ils s'accompagnent également de conséquences négatives pour la santé humaine et provoquent des conflits géo-politiques.

### CONSTATS ACTUELS

La production d'objets connectés et le flux de données circulant par Internet sont en augmentation exponentielle entraînant des impacts environnementaux de plus en plus importants. Quelques chiffres pour donner une idée :

- Internet émet plus de 4% des gaz à effet de serre mondiaux. C'est plus que l'aviation civile et ce chiffre risque de doubler d'ici à 2025 ;
- Internet est l'équivalent du 3<sup>ème</sup> pays en termes de consommation d'énergie ;
- Il faut environ 90kg de matières premières pour fabriquer un smartphone de 180g. Cela équivaut à 500x sa masse ;
- Un smartphone fait environ 3 ou 4x le tour de la terre avant de finir dans notre poche ;
- Seuls 20% des objets électriques et électroniques sont recyclés.

## QUELS QUESTIONNEMENTS FAIRE RESSORTIR SUR CETTE THÉMATIQUE ?

- A-t-on vraiment besoin de votre technologie ? N'existe-t-il pas déjà une solution *low tech* pour résoudre la même problématique ?
- Peut-on réduire l'impact environnemental de votre technologie : lors de la phase de fabrication (éco-conception), lors de la phase d'utilisation (éco-gestes), lors de la fin de vie (reconditionnement ou recyclage) ?

## Économie de l'attention

### L'ÉCONOMIE DE L'ATTENTION, C'EST QUOI ?

Le modèle économique d'Internet - et des réseaux sociaux en particulier - est en grande partie basé sur les **revenus issus de la publicité**. En effet, la plupart du temps, les services (moteur de recherche, site d'info, blogs, etc.) sont non-payants pour les utilisateur·rices. Les entreprises proposant ces services (Google, Meta, journaux hors abonnement, etc.) se rémunèrent via l'argent que les marques leur versent afin de pouvoir faire des annonces auprès de leur public, donnant raison à cette célèbre phrase : "Si c'est gratuit, c'est toi le produit". Le but de ces sites, réseaux ou applis gratuites est alors que les gens restent le plus longtemps possible afin de pouvoir les exposer à un maximum de publicités et de récolter un maximum de données personnelles à revendre aux marques.

Ce n'est donc pas une économie basée sur la disponibilité des matières premières ou des moyens de production mais sur la capacité d'attention. Les entreprises se battent pour un morceau de "**temps de cerveau disponible**"<sup>4</sup>. Or ce temps est une ressource limitée. Malgré le fait que nous soyons de plus en plus nombreux·ses à effectuer plusieurs tâches simultanément, les journées ne comptent toujours que 24h. Tous les moyens sont donc bons (et utilisés) pour capter l'attention des utilisateur·rices !

### CONSTATS ACTUELS

Les grandes entreprises de la Tech se basent sur l'état de la recherche en neuroscience et jouent sur les biais cognitifs de l'être humain pour nous attirer sur leur plateforme et nous y faire rester. À l'Université de Stanford, un laboratoire de recherche - le *Persuasive Technology Lab* - est même totalement consacré à cette discipline qu'on appelle la **captologie**\*.

4. Selon l'expression formulée en 2004 par Patrick Le Lay, alors président-directeur général du groupe TF1.

Quelques exemples :

- Les **notifications** jouent sur notre FOMO (*Fear Of Missing Out*), notre peur de rater quelque chose ;
- Le **scroll infini** et la **lecture automatique** conviennent à notre aversion à faire un choix ;
- Les **like** et autres **boutons réactions** jouent sur notre besoin de reconnaissance ;
- Le côté aléatoire de nos **files d'actualité**, calculé par des algorithmes\* prédictifs, entraîne un comportement compulsif comme face à une machine à sous. Nous continuons à scroller pour savoir si le résultat suivant sera gagnant ou non, si le contenu nous intéressera ou pas.

## *QUELS QUESTIONNEMENTS FAIRE RESSORTIR SUR CETTE THÉMATIQUE ?*

- Est-ce qu'un service ou une technologie peut être totalement gratuite ?
- Votre technologie nous laisse-t-elle tout à fait libres de nos choix ?
- Votre technologie cherche-t-elle à influencer notre comportement ou, au contraire, nous permet-elle de garder le contrôle ou de le reprendre ?
- Votre technologie a-t-elle été réfléchie pour être au service de l'humain ou plutôt l'inverse ?

## **Bien-être numérique**

### *LE BIEN-ÊTRE NUMÉRIQUE, C'EST QUOI ?*

Cette question autour du bien-être numérique ne cesse de revenir au centre des débats dès le moment où la presse aborde la question des écrans et/ou des réseaux sociaux et de leur impact potentiel sur les jeunes (et les moins jeunes).

Avant même d'aborder la question du bien-être et de la santé mentale dans l'espace numérique, il est intéressant de s'attarder sur le terme "bien-être". Selon la définition que nous pouvons trouver dans le dictionnaire Larousse, il s'agirait d'un "état agréable résultant de la satisfaction des besoins du corps et du calme de l'esprit." Ce bien-être dans un espace numérique serait donc le fait d'être heureux-se dans cet espace, tant d'un point de vue individuel que collectif, en accord avec l'utilisation de cette technologie afin de profiter de son existence, en ligne et hors-ligne.

Depuis quelques années, ce bien-être numérique semble pourtant être complètement remis en cause. Comment l'expliquer ? Dans une société où les écrans sont omniprésents, les cas de troubles anxieux et dépressifs en lien avec l'usage des réseaux sociaux, les troubles de l'attention ainsi que les cas de cyberharcèlement n'ont eu de cesse de se développer.

Pour autant, il est important de ne pas mélanger corrélation et causalité. Si ces éléments semblent corrélés, les écrans sont-ils forcément la cause de toutes ces problématiques ? Des études plus récentes tendent à nuancer quelque peu ces propos. Par exemple, un usage numérique excessif (jeu vidéo, réseaux sociaux, etc.) peut résulter d'un besoin de se réfugier loin de ses soucis du monde physique plutôt qu'avoïr engendré ces problèmes.

À l'inverse de tous ces effets négatifs, les écrans semblent également apporter de nombreux effets bénéfiques ! Les réseaux sociaux permettent, entre autres, à des personnes plus introverties de pouvoir communiquer et nouer des liens plus facilement avec d'autres personnes. De plus, on remarque que certains films ou certaines séries nous permettraient de mieux réfléchir sur nos propres valeurs ou au sens de notre vie, ce qui serait, à long terme, bénéfique pour notre bien-être.

## *CONSTATS ACTUELS*

Si notre rapport aux écrans semble plus complexe qu'il n'y paraît avec tant des effets néfastes que bénéfiques, sans pour autant être sûr-e de ses effets directs sur notre santé mentale, cela va également dépendre du type de support (ordinateur, télévision, smartphone, tablette, console de jeu, etc), de la fréquence et du temps consacré à ce média ainsi qu'à son contenu.

L'importance prise par le numérique est aujourd'hui indiscutable et difficilement contournable. Plutôt que de s'obstiner à chercher comment s'éloigner définitivement de ces écrans, il paraît plus intéressant de se demander comment les utiliser à bon escient. Cela passera sans doute par une acceptation de cette activité comme peuvent en bénéficier d'autres loisirs tels que le sport ou la lecture par exemple. Comme pour ces autres activités, l'important est de ne pas tomber dans l'excès. Cela passera également par un usage plus actif (communiquer activement avec d'autres personnes) que passif (regarder les profils, les posts et les stories des autres utilisateur-rices).

## *QUELS QUESTIONNEMENTS FAIRE RESSORTIR SUR CETTE THÉMATIQUE ?*

- Votre technologie a-t-elle été réfléchi dans l'idée de ne pas amener les utilisateur-rices à passer tout leur temps dessus ?
- Si la possibilité de discuter avec d'autres utilisateur-rices est rendue possible sur votre technologie, existe-t-il un système de modération ?
- Votre technologie a-t-elle un effet direct sur le bien-être mental ou physique des utilisateur-rices ? Si oui, lequel ?

## *5W et angle journalistique*

Voici deux principes de base du journalisme. Peu importe le support médiatique utilisé (radio, télévision, presse écrite) ou le format choisi (un documentaire, un reportage, une chronique\* ou un édito par exemple), respecter ces principes est primordial pour aider les récepteur-rices à comprendre le message.

Le public a besoin de repères : où le fait s'est-il déroulé, quand, qui est concerné, que s'est-il passé ? Répondre à ces questions dans chaque production journalistique constitue la règle fondamentale, incontournable du journalisme. Il peut arriver que l'on doive rédiger un texte sans connaître la réponse au pourquoi ? Ou au comment ? Une démarche plus poussée d'analyse de l'information est nécessaire afin de répondre à cette question.

### *5W, C'EST QUOI ?*

Les 5W représentent les 5 grandes questions auxquelles doivent pouvoir répondre les journalistes pour créer une production journalistique compréhensible : What, Why, Who, When et Where.

En français, cela donne :

- **Quoi ?** Dire le plus clairement possible en quoi consiste le fait d'actualité.
- **Qui ?** Toujours identifier le sujet du fait d'actualité.
- **Où ?** Toujours dire où ça se passe.
- **Quand ?** Toujours dire avec précision quand se passent les faits que l'on relate.
- **Pourquoi ? Comment ?** Essayer d'expliquer pourquoi ce qui s'est passé a eu lieu en apportant des pistes de compréhension à votre public.

### *L'ANGLE JOURNALISTIQUE\*, C'EST QUOI ?*

Sur base des informations dont disposent les journalistes, quels aspects mettre en avant ? Quel titre choisir ? Tous les jours, les médias concurrents traitent les sujets importants. Sur un même sujet, les médias peuvent proposer des articles très différents. Tout dépend de l'angle choisi pour traiter le sujet. Si l'angle est original, l'article peut davantage intéresser le public.

Si nous devons définir l'angle journalistique\*, nous pourrions le comparer à un point de vue. Si vous regardez un paysage dans son ensemble, il vous serait impossible de décrire absolument tout ce que vous voyez. Vous choisissez alors de décrire un aspect très spécifique de ce paysage. Cela pourrait être la météo, le relief, peut-être les habitations, ou encore les animaux. Tout dépend de votre point de vue.

Les journalistes doivent également faire ce choix. Si un journaliste doit traiter un fait d'actualité un peu banal tel qu'un accident de voitures par exemple, il devra impérativement choisir un angle, et si possible, intéressant. Avec ce sujet, le journaliste pourrait rédiger un article sur le **bilan matériel et humain** : les blessé-es, les mort-es, les dégâts matériels des habitations concernées, les secours sur place, etc. On pourrait également décider de s'attarder sur la **chronologie des faits** : comment cet accident a-t-il eu lieu ? Tant de possibilités offertes aux journalistes pour tenter de rendre un sujet plus attrayant tout en essayant de faire la différence par rapport à la concurrence.

Si vous voulez en savoir plus sur la méthode journalistique pour vous y retrouver dans le flot d'informations, nous vous invitons à découvrir notre jeu de rôle "C'est pas sourcé"  
- [bit.ly/3M7mGvI](https://bit.ly/3M7mGvI)



# GLOSSAIRE

<b>ALGORITHME</b>	Il s'agit d'une suite d'opérations permettant de répondre à une demande ou de résoudre un problème par exemple.
<b>ALGORITHME DE RECOMMANDATION</b>	Il s'agit d'un outil informatique permettant de proposer à un-e utilisateur-ric(e) du contenu (textuel ou audiovisuel) le plus à même de lui convenir.
<b>ANGLE JOURNALISTIQUE</b>	Il s'agit de la façon de traiter un sujet en abordant un aspect spécifique d'un fait d'actualité.
<b>BUG</b>	Il s'agit d'un défaut de programmation qui peut impacter légèrement ou plus lourdement le bon fonctionnement d'un programme informatique.
<b>CAPTOLOGIE</b>	Il s'agit de l'étude de l'influence des technologies numériques sur les comportements des utilisateur-ric(e)s.
<b>CHAPÔ</b>	Il s'agit d'un texte court arrivant juste après le titre et permettant aux lecteur-ric(e)s de comprendre globalement le fait d'actualité sans trop en dire.
<b>CHATGPT</b>	Il s'agit d'un agent conversationnel bénéficiant de l'apport de l'intelligence artificielle* générative.
<b>CHRONIQUE</b>	Il s'agit d'une rubrique radiophonique courte relatant un fait d'actualité spécifique, souvent de manière subjective.
<b>DÉBAT MOUVANT</b>	Il s'agit d'une méthode pédagogique permettant à diverses personnes de discuter d'un sujet ou d'une thématique en se mouvant dans l'espace en fonction de son positionnement sur une question posée.
<b>DÉSINFORMATION</b>	Il s'agit d'une pratique visant à diffuser volontairement de fausses informations.
<b>ECO-FRIENDLY</b>	Il s'agit d'être le-a plus respectueux-se de l'écologie à travers diverses actions au quotidien.
<b>FACT-CHECKING</b>	Il s'agit de techniques journalistiques utilisées pour vérifier la véracité d'une information.
<b>GATEKEEPER</b>	Il s'agit des personnes garantes de la diffusion de "bonnes" informations comme peuvent l'être les journalistes par exemple.

<b>INTELLIGENCE ARTIFICIELLE (IA)</b>	Il s'agit de la capacité des ordinateurs à pouvoir simuler l'intelligence humaine sur des tâches spécifiques pour lesquels ils ont été programmés.
<b>LÉGENDE</b>	Il s'agit d'un texte court situé juste en dessous d'une photo présente dans un article de presse afin de comprendre le contexte de celle-ci.
<b>MAISON INTELLIGENTE</b>	Il s'agit d'une habitation qui peut être gérée à distance par les personnes qui y logent. Cela peut aller de la gestion de la température à la surveillance générale de l'habitation.
<b>MÉSINFORMATION</b>	Il s'agit d'une pratique visant à diffuser involontairement de fausses informations.
<b>MIDJOURNEY</b>	Il s'agit d'un programme capable de générer des images à partir d'une demande textuelle plus ou moins précise.
<b>MILITANT·E</b>	Il s'agit des personnes qui se battent pour une lutte spécifique en fonction de leur opinion, de leurs idées ou de leur positionnement politique par exemple.
<b>NUDE</b>	Il s'agit d'une photo ou d'une vidéo représentant une personne partiellement ou totalement dénudée.
<b>POKÉMON GO</b>	Il s'agit d'une application mobile utilisant la réalité augmentée afin d'amener les joueur·ses à avoir l'impression de capturer ou de combattre des Pokémon dans le monde réel.
<b>REVUE DE PRESSE</b>	Il s'agit d'un genre journalistique regroupant une compilation d'articles sur un sujet commun ou sur différents sujets.
<b>SCIENCE-FICTION</b>	Il s'agit d'un genre de fiction reposant sur des progrès scientifiques ou technologiques envisagés dans un futur plus ou moins proche, voire dans un univers parallèle.

