

CPC : Ethique et technique

Suite au parcours n°1 « Ethique et technique », voici quelques exercices supplémentaires. Si tu as des questions ou si tu as besoin d'explications, tu peux me contacter sur l'adresse e-mail suivante : orsini.cpc.noel@hotmail.com

I. Les NTIC

À partir des données se trouvant à la page suivante (2), réponds aux différentes questions.

- 1) D'après vous, que nous racontent toutes ces données sur les « nouvelles » technologies de l'information et de la communication ?

- 2) D'après votre expérience, quel regard porte la société sur les NTIC ?

- 3) D'après votre expérience et ce que vous avez pu en lire ou voir, quels impacts ont les NTIC sur nos libertés et nos responsabilités ?

Autres données

Source : Génération numérique, *Étude 2019 sur les pratiques numériques des 11-18 ans. Etude Génération numérique et la CNIL – Les 11-18 ans et leurs données personnelles sur internet.*
<https://asso-generationnumerique.fr/etudes/>

Le top 3 des réseaux sociaux :

1 Snapchat (82% des 11-14 ans | 94% des 15-18 ans)

2 Youtube (69% des 11-14 ans | 82% des 15-18 ans)

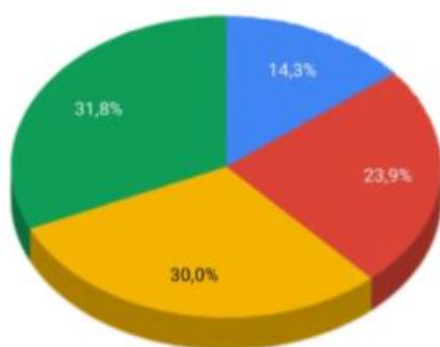
3 Instagram (59% des 11-14 ans | 91% des 15-18 ans)

73% des garçons et 82% des filles de 11 à 18 ans sont inscrits à des réseaux sociaux.

18% Des 11-18 ans déclarent avoir déjà rencontré un problème sur les réseaux sociaux.

61% des 11-18 ans décident de leurs périodes et de la durée de connexion.

64% des 11-18 ans ont un appareil numérique en permanence avec eux.



À la question : **Utilisez-vous la navigation privée ?**

Oui, tout le temps, 14,3%

Oui, mais uniquement pour certaines recherches, 23,9%

Non, cela ne sert à rien 30%

Je ne sais pas ce que c'est 31,8%

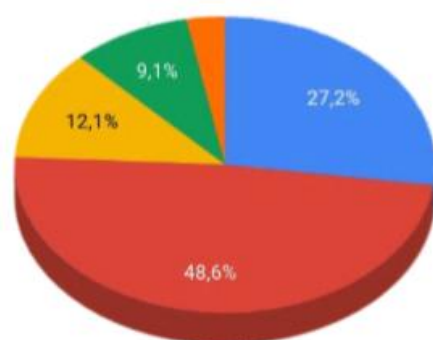
Concernant leurs mots de passe, les ont déjà donné à quelqu'un :

18,48% des garçons de 11 à 14 ans.

31,58% des filles de 11 à 14 ans.

27,56% des garçons de 15 à 18 ans.

37,25% des filles de 15 à 18 ans.



À la question : **Quelle est la pire chose qui pourrait vous arriver sur le net ?**

48,6% Me faire pirater mon compte et voler mes données personnelles.

27,2% Être harcelé(e).

12,1% Avoir une mauvaise réputation ou image.

9,1% Que quelqu'un se fasse passer pour moi.

3% Autre.

II. La géolocalisation¹

À partir de l'article sur Snapchat, réponds aux questions suivantes.



Publié le lundi 25 septembre 2017 à 13h05

D'après les chiffres disponibles, 71% des utilisateurs de Snapchat - cette application qui permet l'envoi de photos ou de vidéos éphémères - ont moins de 25 ans. Parmi ceux-ci, 70 millions seraient des mineurs. Dans sa chronique "Surfons tranquille" sur Classic 21, Olivier Bogaert attire l'attention sur une

fonctionnalité de géolocalisation que Snapchat a récemment mise à disposition: Snap Map.

Ce service va permettre aux utilisateurs de localiser tous leurs amis avec une grande précision. Le problème lié à cette fonctionnalité, c'est qu'un grand nombre des utilisateurs de Snapchat ne vont pas se limiter à accepter comme amis des gens qu'ils connaissent. Ils sont aussi très nombreux à répondre positivement à des demandes émanant de personnes qu'ils n'ont jamais rencontrées.

Avec Snap Map, ils risquent donc de permettre à ces personnes de les localiser avec précision, ce qui inquiète les autorités et les associations de protection de l'enfance.

Mode "fantôme"

Il est donc important d'informer les jeunes au sujet des risques liés à cette option. Et ils ne sont pas les seuls concernés. Nous ne sommes pas nombreux à lire les autorisations que nous donnons à une application lors de l'installation. Et souvent, nous en faisons usage en conservant les paramètres qui ont été définis par les développeurs.

En se rendant dans les réglages de Snapchat, vous pourrez donc vérifier que le mode "fantôme" est bien activé. L'utilisateur ne sera ainsi pas visible de ses contacts.

Toutefois, même si elle est activée, Snapchat collecte les données de localisation qu'il va pouvoir commercialiser, par exemple, à des fins publicitaires.

Comme l'envie de savoir où sont ses amis peut l'emporter et "*puisque je n'ai rien à cacher, maman !*", il faudra inviter votre enfant à veiller à ce que la fonction ne soit associée qu'à des amis de confiance. Là aussi, les réglages permettront d'effectuer cette sélection.

¹ https://www.rtbef.be/info/medias/detail_la-dangereuse-nouvelle-fonctionnalite-de-snapchat?id=9718635

- 1) Qui utilise particulièrement Snapchat ?

- 2) Pour quelles raisons les autorités s'inquiètent-elles de Snap Map ? Quels sont les risques encourus par les utilisateurs ? Développe ta réponse.

- 3) Comment peut-on informer les jeunes sur les dangers liés à la géolocalisation ?

- 4) Les données de géolocalisation sont-elles privées ? Développe.

- 5) T'arrive-t-il d'utiliser la géolocalisation sur Snapchat ? Si oui dans quels cas ? Si non, pourquoi ?

- 6) Utilises-tu le mode fantôme ? Si oui, tout le temps/parfois ? Si non, pourquoi ?

III. Les jeux vidéo

À partir de l'article sur Fortnite, réponds aux questions suivantes.

1) D'après tes connaissances, cite les points positifs et négatifs des jeux vidéo.

2) Si tu as déjà joué à Fortnite, comment peux-tu expliquer que certains en deviennent complètement accros ?

3) Trouves-tu qu'une cure de désintoxication soit justifiée ?

4) Comment peut-on éviter de devenir accro aux jeux vidéo ? Donne quelques conseils.

5) À partir de cette thématique, rédige une question philosophique.

Fortnite. Des ados américains envoyés en cure de désintoxication à cause du jeu vidéo²

Fortnite, le jeu vidéo aux 200 millions d'utilisateurs dans le monde, génère un phénomène de dépendance chez certains jeunes joueurs. Aux États-Unis, les parents des ados concernés inscrivent parfois leurs enfants dans des centres de désintoxication où les jeunes sont privés de toute connexion numérique et reprennent un rythme d'alimentation et de sommeil plus régulier.

Face à l'importance prise par le jeu vidéo *Fortnite* dans leur vie, certains enfants sont envoyés par leurs parents dans des centres de désintoxication aux [États-Unis](#). Ces lieux dépourvus d'accès à la technologie numérique ne sont pas réservés aux personnes dépendantes de *Fortnite*, mais ils en accueillent un grand nombre, rapporte Bloomberg.

Soixante des 120 jeunes accueillis cet été dans deux centres californiens étaient accros à ce jeu, explique Michael Jacobus, spécialiste de [l'addiction](#) aux jeux vidéo chez les jeunes. Le thérapeute s'attend à en suivre deux fois plus l'été prochain et à devoir ouvrir de nouveaux centres. Au programme : confiscation de tout objet permettant de jouer, séances de thérapie de groupe et encadrement du sommeil et de l'alimentation.

« C'est comme l'héroïne »

Car certains joueurs peuvent passer 12 h par jour sur *Fortnite*, qui comptabilise aujourd'hui 200 millions d'aficionados dans le monde. « **Je n'avais jamais vu un jeu exercer un tel contrôle sur l'esprit des enfants** », déplore Debbie Vitany, dont le fils de 17 ans a commencé à s'endormir en classe et à voir ses notes baisser à cause du temps passé sur *Fortnite*.

« **Ce jeu, c'est comme l'héroïne**, analyse Lorraine Marer, experte en addiction aux jeux vidéo. **Une fois dépendant, c'est très dur de décrocher.** » L'addiction est particulièrement forte chez les adeptes du mode « **Battle Royale** » de *Fortnite*. Cette option réunit 100 gamers dans une seule partie très courte dont un seul joueur peut sortir gagnant. La multitude des supports et consoles sur lesquelles le jeu est disponible n'aide pas à s'en passer au quotidien.

² <https://www.ouest-france.fr/high-tech/jeux-video/fortnite-des-ados-americains-envoyes-en-cure-de-desintoxication-cause-du-jeu-video-6126018>