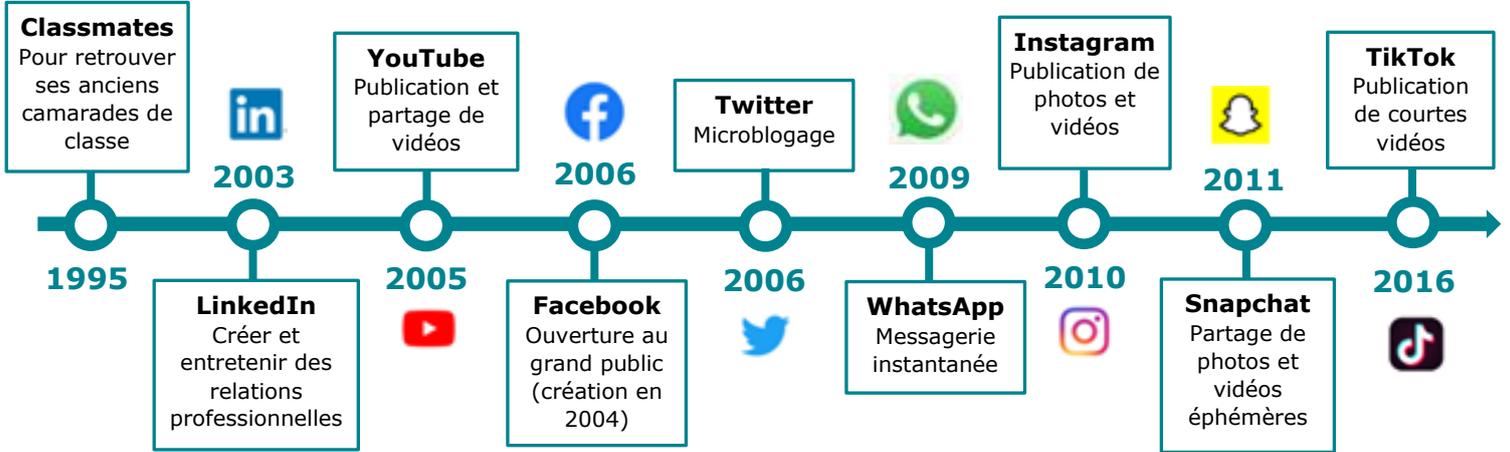
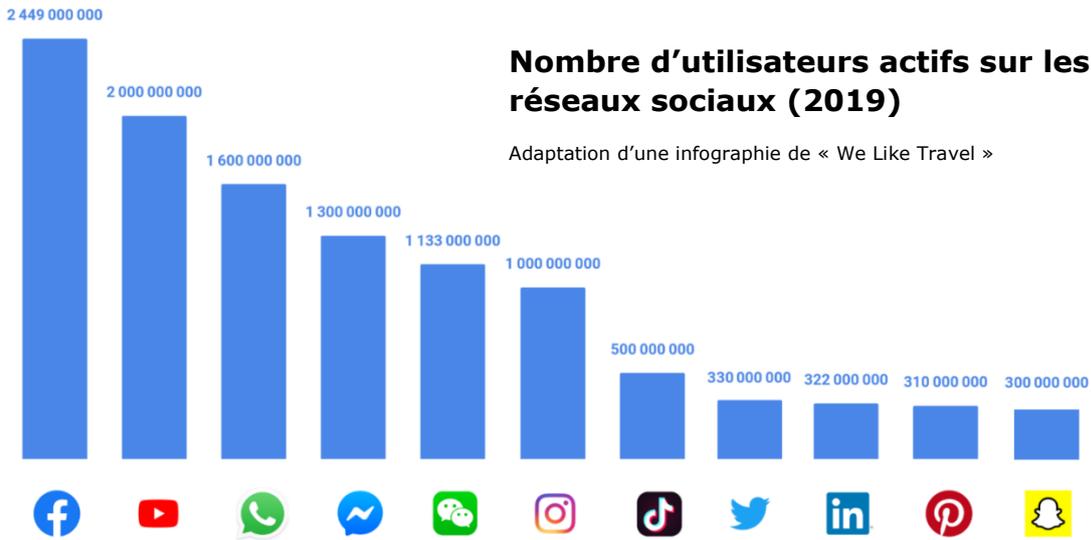


# Les réseaux sociaux BILAN

**Réseau social** : C'est un ensemble de liens reliant des individus et des entités (entreprises, administrations, associations...) créant des groupes d'intérêt commun.



## 1 Réseaux sociaux existants



- Environ **3,5 milliards d'utilisateurs actifs** des réseaux sociaux.
- **Quelques autres réseaux et médias sociaux très utilisés** : Tumblr, Wikipédia, Flickr, Twitch, Discord, GitHub, Deezer, TripAdvisor, Skype, Messenger, TikTok.
- **Il existe d'autres réseaux sociaux très populaires** mais en Asie (QQ, Qzone, Baidu Tieba) et en Russie (VKontakte = réseau social le plus utilisé en Russie).

### Thèmes et types de contenus partagés

Thèmes / Objectifs	
Partage de contenu	Réseautage
.....	.....
Discussions	Publication
.....	.....

Contenus partagés	
Images	Vidéos
.....	.....
Articles	Messages
.....	.....



## Principaux concepts

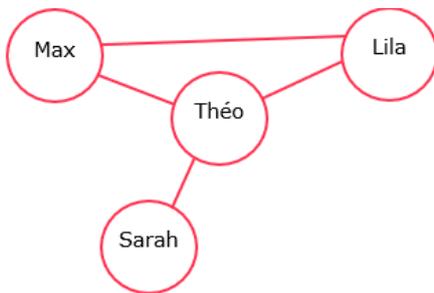
Pour se connecter, un identifiant et un mot de passe propres à l'application sont nécessaires : on appelle cela l'**identification** ou l'**authentification**. Tout ce que l'on écrit et publie sur les réseaux sociaux est susceptible de laisser des traces constituant notre **identité numérique**. Celle-ci influence énormément notre image sur Internet appelée **e-réputation**.

## 2 Modélisation d'un réseau social

On peut représenter graphiquement un réseau social par un **graphe** dont les sommets sont les personnes et les arêtes sont les « relations ». Ce graphe est mémorisé dans un ordinateur par un **tableau d'adjacence** (ou matrice d'adjacence) que l'on peut utiliser pour appliquer des algorithmes et calculer tout ce que l'on veut.

### Graphe

Une représentation graphique



### Tableau d'adjacence

Une représentation « informatique »

	Max	Lila	Théo	Sarah
Max	0	1	1	0
Lila	1	0	1	0
Théo	1	1	0	1
Sarah	0	0	1	0

Un 1 signifie une relation entre deux personnes, un 0 l'absence de relation.

### Vocabulaire

- La **distance entre deux sommets** est le nombre minimum d'arêtes qu'il faut parcourir pour aller d'un des sommets à l'autre.
- L'**écartement d'un sommet** (ou excentricité) est la distance maximale entre ce sommet et les autres sommets du graphe.
- Le **diamètre** d'un graphe est la distance maximale entre deux sommets de ce graphe.
- Le **centre** d'un graphe est l'ensemble des sommets d'écartement minimal.
- Le **rayon** d'un graphe est l'écartement d'un des sommets du centre du graphe.

**Exemple :** Le graphe précédent donne

Sommet	Max	Lila	Théo	Sarah
Écartement	2	2	1	2

Donc :

**Diamètre = 2** (maximum des écartements)

**Centre = Théo** (sommet d'écartement minimal)

**Rayon = 1** (écartement de Théo)

## Notion de « petit-monde »

L'expérience de Stanley Milgram en 1967 a mis en lumière qu'il fallait en moyenne 6 liens de connaissance pour relier deux américains qui ne se connaissent pas : c'est la **théorie des six degrés de séparation**.

Des études sur les réseaux sociaux ont confirmé cette théorie et ont montré que les réseaux sociaux ont encore diminué ce degré de séparation moyen entre deux individus dans le monde.

## 3 Modèle économique

Créer un site Web ou une application mobile et maintenir des serveurs coûte de l'argent. Un réseau social peut difficilement fonctionner sans un modèle économique stable. Les profits sont générés par :

- La publicité ;
- La revente des données de ses utilisateurs ;

- Des abonnements payants qui offrent des fonctionnalités supplémentaires ;
- La générosité de ses utilisateurs (exemple : Wikipédia).

### Des chiffres d'affaires qui donnent le tournis

		Chiffre d'affaires	Revenus publicitaires
	Twitter	2,4	2,21
	Facebook	40,6	39,9
	Snapchat	0,825	0,774

Les profits générés par les réseaux sociaux en 2017, en milliard de dollars (source : Statista.com)

### Des données personnelles qui valent de l'or

Les **données personnelles**, que l'on renseigne lors de la création d'un compte (identification obligatoire), mais aussi toutes les traces laissées lors des navigations sont conservées et **revendues** par les réseaux sociaux à des entreprises de publicité. Celles-ci peuvent alors connaître notre identité mais aussi nos goûts, nos préférences et utilisent ces informations pour **cibler** leurs publicités. Ces données servent aussi à faire des **statistiques** à grande échelle, orientant des campagnes publicitaires ou politiques.

### Pour contrôler son e-réputation

Quelques bonnes pratiques sont à privilégier pour contrôler les données que l'on laisse sur les réseaux sociaux.

	A privilégier	A éviter
• Configurer convenablement ses paramètres de confidentialité	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Poster toutes ses photos et vidéos personnelles	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Vérifier régulièrement ce qui se dit de nous sur Internet	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Maîtriser son langage et veiller à la qualité de ses publications	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Exprimer systématiquement son opinion sur tous les sujets	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Ne jamais parler de sa vie personnelle	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
• Supprimer le compte ou les posts d'un réseau social dont les contenus ne nous correspondent plus	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

### Le poids des GAFAM dans les réseaux sociaux

Reliez chaque réseau social au groupe auquel il appartient

- |             |             |
|-------------|-------------|
| Google •    | • Twitch    |
|             | • Waze      |
| Facebook •  | • LinkedIn  |
|             | • Messenger |
| Amazon •    | • Skype     |
|             | • Instagram |
| Microsoft • | • WhatsApp  |
|             | • YouTube   |

La **cyberviolence** regroupe toutes les violences commises à l'aide d'outils de communication numériques, principalement les réseaux sociaux.

Il existe différentes formes de cyberviolence :

- Harcèlement / Exclusion
- Dénigrement
- Usurpation d'identité
- Happy Slapping
- Outing
- Sexting

En cas d'actes de cyberviolence répétés on parle de **cyberharcèlement**.

#### Quelques chiffres

Parmi les adolescents (collège/lycée)

**40 %** subissent **au moins une fois des cyberviolences** dans l'année

**6 %** subissent un **cyberharcèlement régulier**

#### Le cyberharcèlement est un délit

L'article 222-33-2-2 du code pénal prévoit que :

« Le fait de harceler une personne par des propos ou comportements répétés ayant pour objet ou pour effet une dégradation de ses conditions de vie se traduisant par une altération de sa santé physique ou mentale est puni d'un an d'emprisonnement et de 15 000 € d'amende lorsque ces faits ont causé une incapacité totale de travail inférieure ou égale à huit jours ou n'ont entraîné aucune incapacité de travail. »

#### Que faire en cas de cyberviolence ?

**Option A** : En parler à un adulte de l'établissement ou aux Z'attentifs

**Option B** : Numéros verts nationaux



**Code de bonne conduite à avoir si je suis victime, si je suis témoin :**

<https://www.nonauharcelement.education.gouv.fr/>