

Technologies de la communication



Azzouz Wahiba Hanene

Maître assistant B

Université Oran 2

Mohammed Ben Ahmed

Faculté de loi et des sciences politiques

Département de droit

Module technologies de la communication

Première année master droit pénal

2.0

03/2024

Table des matières

Objectifs	3
I - L'utilisation	4
1. Le Web en tant qu'outil	4
1.1. Qu'est-ce que le Web?	5
1.2. Explosion du web 2.0	6
2. Le Web comme philosophie	8
2.1. Nouvelles spécificités	8
2.2. Le phénomène médias sociaux	10
3. Exercice : Testez votre assimilation	11
4. Exercice : complétez le texte suivant	12
5. Exercice : créativité	12
II - Exercice : Remue-méninges	13
III - Exercice : Test final	14
Conclusion	16
Glossaire	17
Références	18
Bibliographie	19
Webographie	20

Objectifs

- le cours vise à **cerner** les parties essentielles en interaction des technologies de la communication.
- il vise à **différencier** entre l'ère de l'avant Internet et de l'après Internet.
- aussi, il vise à **comparer** entre les deux versions du web.
- enfin, il vise à **prévoir** la philosophie du web 3.0.

I L'utilisation

objectifs :

- A la fin de ce chapitre, l'apprenant sera capable de **cerner les différentes spécificités du web interactif**, en les utilisant dans l'établissement d'un schéma de continuité.
- Il sera capable aussi d'**expliquer le phénomène de l'explosion informationnelle**, en utilisant les spécificités du web 2.0.
- Enfin, l'apprenant en tant qu'étudiant en droit, sera capable de **recommander des comportements spécifiques en réponse aux phénomènes 2.0**.

1. Le Web en tant qu'outil

- Quelle est la nouvelle philosophie des technologies?*
- Qu'est-ce que le Web? Et pourquoi est- il plus liée à l'utilisation ?

Pour comprendre ce qui est à venir, il faut savoir qu'il y a deux types d'interaction avec les moyens et les outils:

l'usage et l'utilisation.

L'utilisation est le mode d'usage.

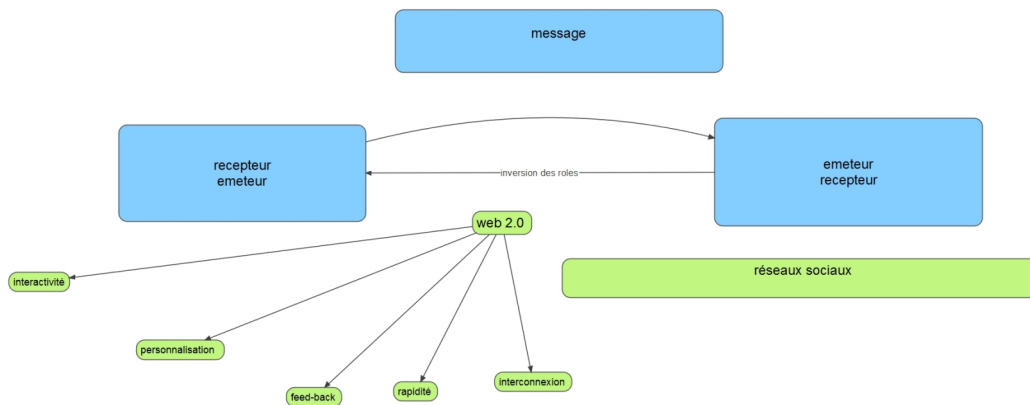
L'utilisation comprend maintenant :

- la consommation.
- la gestion des moyens [6]*.
- la satisfaction.
- La place des technologies dans la vie d'un individu.

[cf. new média article]

1.1. Qu'est-ce que le Web?

🔍 Définition : Le web



carte mentale montrant le web 2.0

Techniquement, **le web est le moyen d'accéder aux pages et aux sites via le navigateur** (le logiciel d'application logicielle permet l'accès à Internet, aux pages web et traduit leur langage de programmation dans la langue de l'utilisateur).

⚠ Attention : Le web

est un réseau de pages interconnectées.

🕒 Exemple : Voici des exemples de navigateurs :

- Google Chrome
- Internet Explorer
- Edge Microsoft
- Mozilla

💡 Fondamental : Historique

Le Web : WWW (world wide web (en français la toile), Inventé par Cern, Swiss, et par Tem Berners Lee et Robert Cailliau.

En 1990, il passe à **l'hypertextualité**, en élaborant trois éléments clés pour le succès du Web :

- Langue de création de l'information.
- Protocole de transmission de l'information.
- Système (**URL**).



🔍 Définition

Ainsi, le web peut être défini comme: un réseau qui combine plusieurs pages, sites et médias en ligne.

Remarque : (TIC) et la philosophie web

Les technologies de l'information et de la communication ont apporté plusieurs changements qui ont conduit à l'émergence d'une nouvelle interaction avec les dispositifs.

une interaction non prévue au début de l'avènement des moyens, mais devenue **une nouvelle philosophie** centrée sur:

- Polyvalence et convergence des médias
- concentration sur l'utilisateur
- Continuité de la représentation (5*)

Complément : Aussi l'apparition :

- Appareils mobiles et de téléphones intelligents.
- La transparence des moyens.

1.2. Explosion du web 2.0

le web 1.0

Le web traditionnel est la première version du web, appelé le web statique, qui est la version introduite à Internet dans ses commencements ou le public était un récepteur passif et inactif.



le web statique

apparition du web 2.0

En 2004, Tim O'reilly assistait à un séminaire sur l'évolution d'Internet, au cours duquel les participants étaient unanimes à propos **du changement radical de la philosophie des sites**, en allant au-delà du modèle de flux unique de l'information.

Ainsi, *Wikipédia* comme nouvelle philosophie a transformé l'utilisateur du destinataire passif au participant, produisant et partageant du contenu et des connaissances.



Remarque : La base du web 2.0

- **L'idée de base était de donner du pouvoir aux internautes et de les rendre acteurs (écrits collectifs).**
- Par des plateformes participatives comme Youtube - Facebook- Instagram- LinkedIn...
- Ce changement radical s'appelle le web 2.0.

💡 *Fondamental : Les bases du deuxième web ou le web interactif*

- Le Web 2.0 est basé sur des informations générées **gratuitement** par l'utilisateur comme créateur et développeur de sites Web.
- L'utilisateur est devenu participant au contenu ouvert au **partage avec la communauté mondiale**.
- L'internet est devenu **un réservoir rempli de tout ce qui est produit dans des différents domaines** de la vie personnelle, professionnelle, politique, culturelle et sociale.



le web 2.0 est le web interactif

⊕ *Complément : Nouvelles normes d'interaction*

le web a chamboulé les normes d'interaction humaines, il a créé un monde de pensées et de concepts.

2. Le Web comme philosophie

2.1. Nouvelles spécificités

Le web 2.0 est venu avec une nouvelle philosophie:

- Axé sur l'*utilisateur*.
- *partage* très fréquent.
- *rapidité*.
- *Vitesse* et flux d'information
- Importante *consommation* d'information
- Écrits *collectifs*.
- *Personnalisation* du contenu.
- *La transparence* des dispositifs et des moyens liés à l'internet mobile et la facilité d'utilisation.
- l'utilisateur oublie l'appareil, la programmation et les moyens d'accéder à l'information, et se concentre davantage sur *le contenu (6*)*.



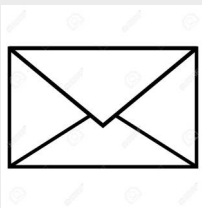
l'utilisateur est le centre

2.1.1. l'information 2.0

💡 *Fondamental : L'inversion des rôles*

tout individus dans le web 2.0 écrit, publie et reçoit, le processus de communication est devenu *bidirectionnel*.

💡 *Fondamental : L'interactivité*



l'information est la base de toute communication

Cœur de *l'échange des rôles* entre l'expéditeur et le récepteur et l'avenir de l'enrichissement du contenu et de son déplacement aussi rapidement que nécessaire pour créer un nouveau contenu.

💡 *Fondamental : L'accumulation*

le stockage de l'information constitue un réservoir effrayant (en termes de taille), de densité et de type d'information.

⊕ Complément : Les multimédias, les crossmédias et l'hypermédia

Mélangent textes, audios, vidéos et graphiques comme une production interactive... le message recueille ainsi le texte, les images, la vidéo et l'animation, et l'utilisation de plus d'un médiateur de communication pour rédiger le message, c'est le **multimédia**.

La convergence de plusieurs médias collaborant pour communiquer.

La convergence de divers moyens (télévision, réseaux, plateformes, radio, presse..) En réponse à un seul objectif de communication pour veiller à ce que le message atteigne tous les individus, c'est le **crossmédia**.

Le contenu a des liens vers d'autres pages ou des **hyperliens**.

Lorsque nous allons sur le web, nous trouvons un long chemin entre les pages et les vidéos. Les contenus sont interconnectés et entrelacés avec des écrits, des textes, des images, des vidéos, tous cliquables, c'est l'**hypermédia**.



⚠ Attention : L'instantanéité est importante

- l'utilisateur est libre de choisir le temps qu'il souhaite pour naviguer.
- De cette façon, la diffusion de nouvelles importantes est plus fréquente que chez la presse traditionnelle.

Le flux continu, la facilité de publication, la vitesse de déploiement et le nombre croissant de postes ont accru le phénomène de flux continu et permanent de l'information affectant tous les domaines.

L'information 2.0 est un produit consommable



L'obsolescence de l'information qui devient un produit consommé, car l'homme a toujours tendance à vouloir de nouvelles informations.

En raison de la vitesse de publication, l'information est rapidement consommée, et remplacée par d'autres informations plus récentes.

2.1.2. Le web interactif

La facilité

- La facilité d'utilisation (**facilité de créer** une page dans les réseaux sociaux ou un blog (la programmation se fait seule et la plateforme héberge les pages gratuitement), ainsi, **l'édition est devenue accessible à tous**).
- Les ordinateurs et les Smartphones sont également devenus **faciles à utiliser** car ils ont fait l'objet **d'études adaptatives**, ce qui les a rendus plus proches et plus compréhensifs des humains.

Remarque : La liberté est très importante

La liberté de l'utilisateur de **choisir et de gérer le contenu**, le modèle de navigation, la qualité de la réception... Les moteurs de recherche s'adaptent aux caractéristiques de l'individu en suivant le mouvement et la navigation, de sorte que chaque utilisateur soit en mesure de déterminer quelle forme et quel contenu il veut recevoir.

Absence de contraintes physiques, spatiales et temporelles, la facilité d'utilisation en temps réel.



L'individualité

- la libération de l'utilisateur de l'ordinateur fixe.
- le facteur de **l'individualité** a éclipsé l'utilisation, l'utilisateur est libre de choisir les applications et le contenu qu'il veut parcourir, pour construire son monde, son identité, sa nouvelle vie numérique (7*)^{*}.

Complément : Le manque de crédibilité

- **La combinaison des sources** et le manque de crédibilité (différentes catégories écrivent et publient en quantités énormes).
- Le contenu sur le web est devenu de **sources mixtes**, nous ne pouvons pas savoir exactement qui a écrit et qui a publié, car le contenu est partagé plusieurs fois.
- Ces contenus sont également caractérisés par **un manque de crédibilité**.

2.2. Le phénomène médias sociaux

Remarque

Les médias sociaux sont l'un des caractéristiques les plus importantes du web.



la discussions comme base des médias sociaux

🔍 Définition : les médias sociaux

Apparus comme **la solution technique pour stocker et échanger des informations entre les individus** dans un groupe, composé de toutes les applications sur Internet qui permettent **la diffusion** à travers : la diversité de la forme du contenu (dimension médias) et **l'interaction** avec les utilisateurs et leurs contenus (dimension sociale) [7]^{*}, englobant ainsi diverses activités technologiques qui utilisent l'intelligence collective pour partager et interagir.

🕒 Exemple : Parmi les médias sociaux, nous comptons :



les réseaux sociaux font partie des médias sociaux

- Blogs.
- La presse conversationnelle.
- Social networks.
- les micro-blogs.*

💡 Fondamental : Les principes des médias sociaux



l'interaction

- Participation
- Ouverture
- Dialogue
- Groupes virtuels
- Interconnectivité*
- Suggestion de contenu.

3. Exercice : Testez votre assimilation

Exercice : question 1

le web est

- un réseau d'ordinateurs
- un réseau de sociétés

- un réseau de pages et de données

Exercice : question 2

le web 1.0 est

- le web interactif
- le web statique
- le web sociale
- le web sémantique

Exercice : question 3

le web 2.0 est basé sur :

- l'utilisateur
- le hard-were
- le transmetteur

4. Exercice : complétez le texte suivant

les médias sociaux sont l'une des plus importantes [] du web, on les appelle comme [] du siècle .

Apparus comme la solution [] pour stocker et échanger des [] entre les individus dans un groupe, composé de toutes les [] sur Internet qui permettent la diffusion à travers : la diversité de la forme du contenu, et l'interaction avec les utilisateurs* , englobant ainsi diverses activités [] qui utilisent l' [] collective.

5. Exercice : créativité

En tant qu'étudiants en droit, quelles sont les spécificités se liant aux cybercrimes ou aux crimes 2.0 ?

II Exercice : Remue-méninges

Selon votre compréhension du cours

Comment imaginez vous la philosophie du web 3.0 ?

III Exercice : Test final

Exercice : question 1

Les TIC sont essentiellement des outils matériels

- vrai
- faux

Exercice : question 2

La télécratie est l'ère de la grande influence télévisuelle

- vrai
- faux

Exercice : question 3

L'informatique est la suite d'une centaine d'années de recherche

- vrai
- faux

Exercice : question 4

Le web est outil et philosophie en même temps

- vrai
- faux

Exercice : question 5

les médias sociaux sont un phénomène du web 1.0

- vrai
- faux

Exercice : question 6

L'internet est liée maintenant à la version

- web 1.0

- web 2.0 essentiellement
- entre le web 1.0 et 2.0
- entre le web 2.0 et 3.0

Exercice : question 7

quelles sont les bases du web 2.0 (l'internet de nos jours)

- interactivité
- public statique
- utilisateur actif
- rapidité
- lenteur
- feed-back
- utilisation difficile

Exercice : question 8

Les médias sociaux sont connus pour

- la multifonction
- la rapidité
- la rigidité
- le flux d'informations
- la fermeture
- l'ouverture

Conclusion

Les technologies ont sans aucun doute été un élément essentiel dans le changement de notre société, nos pensées, nos relations et notre vision du monde et de nous-mêmes.

L'internet (le noyau des technologies) a entraîné les individus et le monde dans un processus de développement et de changement continu et inévitable.

Les êtres humains d'aujourd'hui sont obligés de vivre sous diverses technologies afin de suivre le rythme du développement, du travail et de l'éducation. L'entrée des moyens et des techniques dans leur vie quotidienne, a provoqué des changements en raison de cette interaction continue.



Glossaire

interconnectivité

le web est connu pour rendre les pages et les individus en interconnection

Micros blogs

comme Twitter , qui impose aux utilisateurs une taille réduite de leurs publications.

philosophie des technologies

les technologies ne sont plus liées juste à l'outil, elle sont venues avec un nouveau mode de pensée, d'utilisation, qui est une philosophie.

Références

1

Azzouz Wahiba Hanene, le corps virtuel, l'après simulation, revue des sciences humaines, langue arabe , vol 7, n° 1, 08/2018 , Oran.

2

Azzouz Wahiba Hanene, Les effets de l'internet, le monde virtuel et l'isolement, revue Tawassol, langue arabe, vol 25, n° 2, 09/2020 , Annaba.

3

Azzouz Wahiba Hanene, La question de l'identité, entre principe d'interactivité et espace virtuel, revue des sciences humaines, article en langue arabe, vol 9 , n° 1, 10/2020, Oran.

4

Azzouz Wahiba Hanene, les nouveaux medias, vers une nouvelle philosophie, the Algerian journal of humanities, article en arabe, vol 1, n° 1, 06/2019, Oran.

5

Azzouz Wahiba Hanene, le message subliminal sous le web, de nouvelles plateformes de manipulation, revue des études en sciences humaines et sociales, article en arabe, vol 4 , n° 4 , 12/2021, Jijel.

6

Azzouz Wahiba Hanene, La philosophie du cyberspace du Golem au réseau Cartésien, revue internationale de la communication sociale, article en arabe, vol 9, n° 2, 06/2022, Mostaganem.

7

Azzouz Wahiba Hanene, L'intelligence artificielle, vers de nouveaux horizons, revue de l'université d'Oran, article en arabe, vol 7, n° 1, 06/2022, Oran.

wikipedia

https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_des_m%C3%A9dias

Bibliographie

Hamdi Mohamed et autres, technologies de la communication, 1 ed, Kounouz, Algérie, 2011, p 3.

Ilmeddine Mahmoud, technologies de l'information et de la communication, Le Caire, 2000, p 138.

<https://www.internetsociety.org/fr/internet/history-internet/brief-history-internet/>

Christine Le teinturier, Rémy Le champion, médias, information et communication, Ellipses, Paris, 2009, pp 455 , 456.

March Valérie, comment démarrer votre activité grâce aux média sociaux, Dunod, France, 2011, p 10.

Webographie

https://www.persee.fr/doc/colan_0336-1500_1981_num_50_1_3478