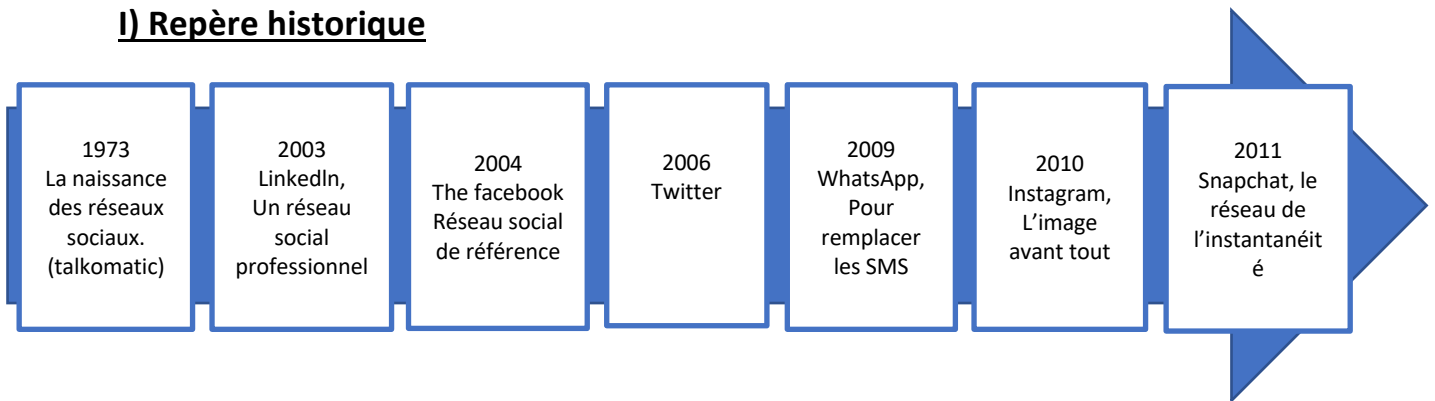


LES RESEAUX SOCIAUX

I) Repère historique



II) Caractéristiques des réseaux sociaux

a) Définition

Le **réseau social** permet la mise en relation des individus (contacter, commenter, liker ...) et permet donc de créer des communautés virtuelles.

Un réseau social (informatique) est d'abord un média social : un dispositif permettant aux utilisateurs

- d'écrire du contenu
- de le partager
- en utilisant un outil technologique moderne.

b) Les principaux concepts

Pour se connecter, un identifiant et un mot de passe sont nécessaires. On parle d'**identification** et d'**authentification**.

Les réseaux sociaux conservent toutes les données enregistrées lors de la création du compte et aussi tous les médias partagés : photos, commentaires, like ...

L'ensemble des traces est appelé **identité numérique**. Elle influence l'image de l'utilisateur sur internet, appelée **e-réputation**.

Le paramétrage des données permet de contrôler la confidentialité de ses données personnelles.

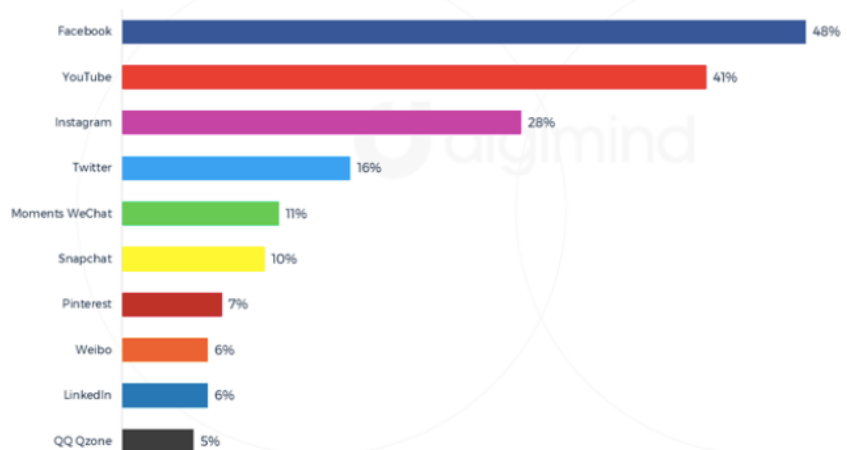
c) Les différents réseaux sociaux :

Les généralistes : Facebook, Twitter, Snapchat

Les professionnels : LinkedIn

De vidéos : Youtube

De photos : Instagram, Pinterest



III) Le modèle économique

Les entreprises des réseaux sociaux sont principalement énumérées grâce à la publicité. Toutes les informations sont récupérées, étudiées et vendues. Elles permettent aux annonceurs d'adapter le contenu des publicités proposées. Une petite partie des revenus proviennent d'offres payantes.

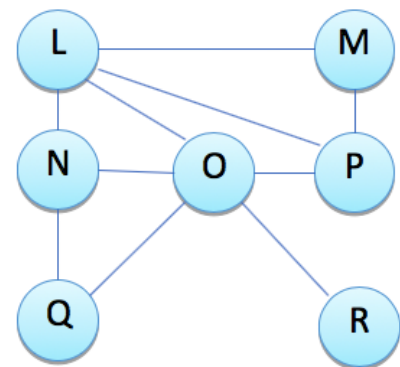
IV) Les communautés et leurs représentations

a) Les graphes : <http://lienmini.fr/3389-601>

Dans un réseau social, les liens entre les utilisateurs sont complexes. Il est donc nécessaire de la représenter simplement, sous la forme d'un graphe. Un graphe est constitué d'un ensemble de sommets (utilisateurs) et d'arêtes (liens entre les utilisateurs).

Exemple : Imaginons un réseau social ne possédant que 7 abonnés :

L est ami avec M,N,O et P	M est ami avec L et P
O est ami avec L,N,P,Q et R	P est ami avec O,L et M
N est ami avec L,O et P	Q est ami avec N et O
R est ami avec O	



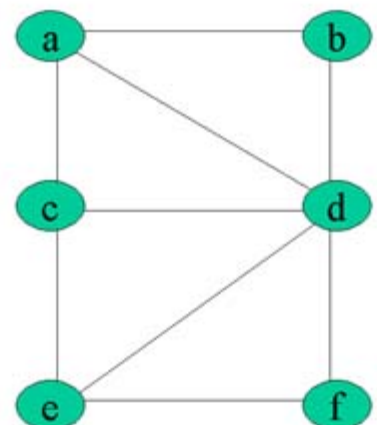
b) Les caractéristiques des graphes

La distance entre deux sommets d'un graphe est le nombre minimum d'arêtes pour aller du sommet à un autre. La distance entre A et F est 2.

L'écartement d'un sommet est la **distance** maximale existant entre ce sommet et les autres sommets du graphe. Pour le sommet A, la plus grande distance avec un autre sommet est 2. L'écartement est donc de 2

Le centre d'un graphe est le sommet **d'écartement** minimal (le centre n'est pas nécessairement unique). Ci-contre, tous les sommets ont un écartement de 2, sauf D qui a un écartement de 1. Le centre est donc D.

Le rayon d'un graphe G est **l'écartement** d'un centre du graphe. Ici D est le centre et D a un écartement de 1. Donc le rayon est de 1



Le diamètre d'un graphe est la **distance** maximale entre deux sommets du graphe. Ici le diamètre est de 2.

On complète le tableau suivant :

Sommets	A	B	C	D	E	F
Ecartement	2	2	2	1	2	2

Centre : D

Rayon : 1

Le diamètre est 2 car c'est le plus grand écartement.

b) Les petits mondes : <http://lienmini.fr/3389-604>

Les réseaux sociaux facilitent les connexions. On estime qu'aujourd'hui que le degré de séparation moyen entre deux utilisateurs est de 3 personnes environ, contre 6 à la fin des années 1960 d'après l'expérience de Milgram.

Néanmoins, les réseaux sociaux sont critiqués pour leur tendance à créer des communautés. Ceci conduit à un repli sur soi et un appauvrissement de la pensée critique.

Exercice :

Si on considère le monde comme un graphe où chaque personne est un sommet du graphe et chaque relation (A "connait" B) est une arête du graphe, quel est le diamètre (revoir l'activité sur les graphes si nécessaire) d'après la théorie de Milgram ? Cette valeur a-t-elle évolué avec l'arrivée des réseaux sociaux ?

Réponse : Le diamètre est de 3.

IV) La cyberviolence

La cyberviolence regroupe toutes les violences commises à l'aide d'outils numériques : Les intimidations, les insultes, les moqueries, les menaces, la diffusion d'informations ou d'images personnelles, la propagation de rumeurs ...

On parle de cyberharcèlement dans les cas d'actes de cyberviolence répétées.

Le cyberharcèlement sur internet est puni par la loi et les sanctions peuvent atteindre 3 ans de prison et une amende de 45 000 euros.

