BREVET DE TECHNICIEN SUPÉRIEUR
COMMUNICATION

CULTURES DE LA COMMUNICATION

SESSION 2018

Durée : 4 heures
Coefficient : 3

Aucun document ou matériel n'est autorisé.

Dès que le sujet vous est remis, assurez-vous qu'il est complet.

Le sujet se compose de 6 pages, numérotées de 1/6 à 6/6.

L'adoption de nouvelles pratiques n'abolit pas les anciennes. La sociologue Dominique Pasquier a montré que les jeunes utilisent les SMS, Internet et le téléphone pour communiquer des informations de nature différente. Le plus difficile à comprendre pour les adultes, c'est que même lorsque les jeunes font les mêmes choses qu'eux, ils les font différemment parce que leur technologie de référence a changé. Comme le dit Régis Debray, l'être humain a l'idéologie de ses technologies. En d'autres termes, ses façons de percevoir son identité, ses relations, le pouvoir et même Dieu changent quand la technologie de référence change. Or, les enfants ont cessé, en quelques années, de grandir dans une culture du livre pour grandir dans une culture des écrans. Dans la première, dont le modèle est la culture « Troisième République [1] », les contraires s'excluent. Rien ne peut être à la fois une chose et son contraire. C'est le principe du « ou bien, ou bien ». Vous êtes de droite ou bien de gauche, et vous ne pouvez lire qu'un seul livre à la fois. D'ailleurs, quand j'avais 14 ans, on me disait toujours de ne pas commencer deux ouvrages en même temps. Je devais prendre un seul livre à la bibliothèque, le finir, et seulement ensuite je pouvais emprunter le suivant. Au contraire, la culture des écrans est le règne du « à la fois, à la fois ». Ce n'est pas une culture de l'exclusion, mais de la juxtaposition. D'ailleurs, avec *Windows,* on se trouve toujours devant plusieurs « fenêtres » en même temps. Du coup, on continue à lire, mais tout a changé. Le style même des ouvrages s'adapte à la culture des écrans, voire au téléphone mobile. On ne lira pas forcément moins, mais on lira autrement.

Cette évolution n'est pas négative en soi. Elle permet notamment de mieux comprendre la place des images. Elles sont pour chacun d'entre nous un moyen d'organiser et de construire nos représentations personnelles du monde — ce que j'appelle un moyen de symbolisation — exactement au même titre que le langage parlé ou écrit, et que les gestes et les mimiques. Cette évolution nous révèle aussi une complexité des images que la culture du livre nous cachait. Prenons l'exemple de la photographie. Depuis son invention au milieu du XIX^{e} siècle, elle a toujours mêlé de façon indissociable fiction et réalité. Mais la culture du livre empêchait de comprendre cette particularité. Il fallait choisir : l'image était soit « vraie », soit « fausse ». C'est d'ailleurs ce que disait Françoise Dolto en distinguant à la télévision « les programmes pour de vrai » (les actualités) et « les programmes pour de faux » (les fictions). Aujourd'hui, la culture des écrans nous permet de penser le statut mixte de toutes les images, y compris des photographies argentiques : à la fois fiction et réalité, vraies et fausses en même temps. Et les jeunes qui sont producteurs de leurs propres images comprennent cela très tôt. Évidemment, cette complexité est angoissante et chacun est tenté de se chercher une communauté qui se porte garante de la vérité de ce qu'il a envie de croire vrai : on entre ainsi dans une société de communautés de croyances qui est celle d'Internet.

Serge Tisseron, *Faut-il interdire les écrans aux enfants ?* 2009, Ed. Mordicus

[1] La Troisième République (1870-1945) a favorisé le développement de l'école pour tous.

Première partie (8 points)

Les réponses seront intégralement rédigées.

1) En quoi, d'après le texte, les nouvelles technologies modifient-elles la perception qu'ont les jeunes du monde et d'eux-mêmes ?

2) Les annonceurs ont-ils intérêt à utiliser des contenus (images, vidéos, messages écrits…) produits par les utilisateurs de leurs sites et de leurs réseaux sociaux ?

Votre réponse s'appuiera sur l'analyse d'exemples précis à l'exclusion de celui présent dans le sujet.

Deuxième partie (12 points)

La CNIL et les membres du Collectif Educnum organisent, pour la 3e année consécutive, les Trophées EDUCNUM. Ce concours est à destination des étudiants de 18 à 25 ans. Il récompense des projets pédagogiques et innovants permettant aux collégiens (10-14 ans) de mieux maitriser leur vie privée sur le web.

Les étudiants, toutes formations confondues, peuvent proposer des projets sur tous types de supports : jeu sérieux, vidéo, jeu de plateau…

Les lauréats se partageront une dotation financière de 10 000 € et seront mis en relation avec des acteurs institutionnels et privés qui s'engagent à les accompagner dans le développement de leurs projets. La clôture du concours est prévue le 7 avril 2017 et la remise des prix en juin.

A) Questions d'analyse

1) En analysant les documents 1 à 3, vous montrerez par quels procédés visuels et textuels cette campagne de communication incite sa cible à participer au concours.

2) Dans son texte, Serge Tisseron constate que les jeunes sont « producteurs de leurs propres images ». Dans quelle mesure la campagne des Trophées EDUCNUM prend-elle en compte ce constat ?

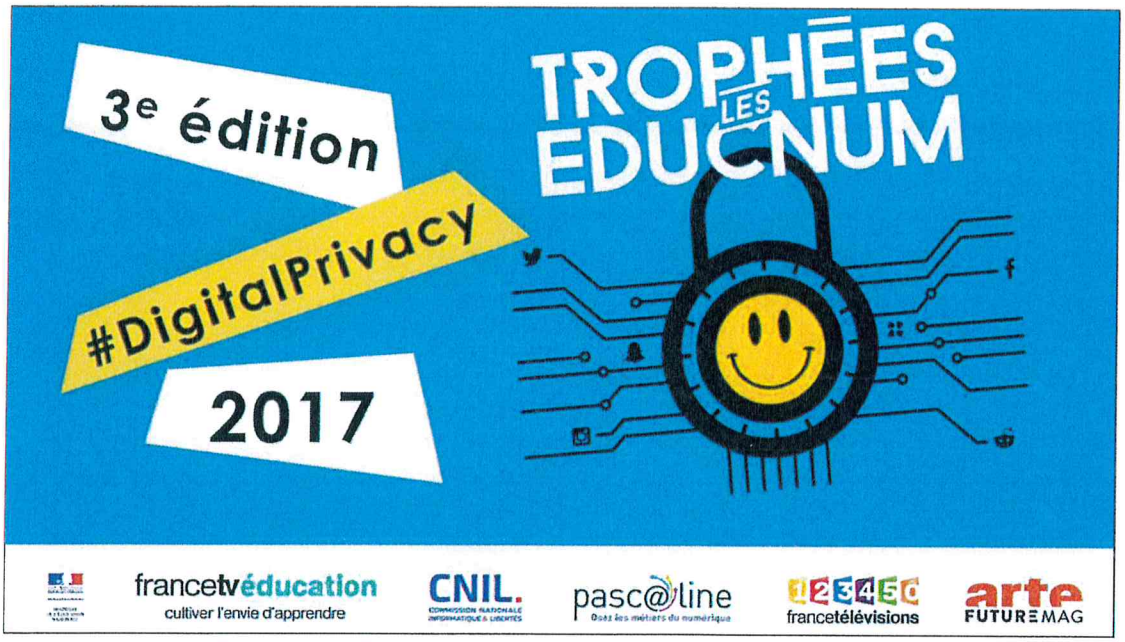
B) Production

Les Trophées EDUCNUM visent avant tout à valoriser un usage responsable d'Internet en général et des réseaux sociaux en particulier. Pour son édition 2018, EDUCNUM souhaite rendre plus attractif le personnage central de sa campagne, le cadenas-smiley. Vous êtes chargé(e) de mettre en scène ce personnage dans un film d'animation de 30 secondes qui sera en ligne sur le site EDUCNUM.

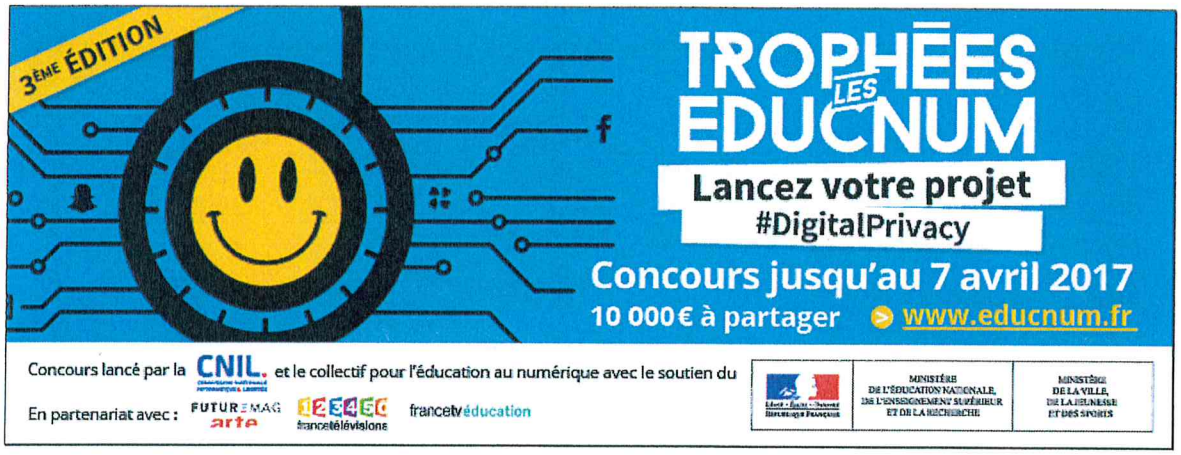
Ce film a pour but de valoriser le concours auprès de sa cible étudiante 18-25 ans. Les annexes 1 et 2 peuvent vous aider à l'élaboration de votre animation.

1. Vous guiderez le travail d'un concepteur chargé de réaliser ce film d'animation en fournissant un synopsis et un tableau récapitulant les principaux plans, les éléments de scénario, les sons et voix (si nécessaire).
2. Vous justifierez l'ensemble de vos choix, en montrant notamment comment vous avez maintenu une cohérence avec les documents analysés et comment vous avez tenu compte des spécificités du nouveau média.

Document 1 : Affiche du concours 2017



Document 2 : bannière Facebook



<u>Document 3</u> : extrait de la page « Concours » du site EDUCNUM

Roxanne Varza est directrice de Station F, l'incubateur géant créé par Xavier Niel sur le site de la Halle Freyssinet.

Marraine de la 3ème édition des Trophées EDUCNUM

Roxanne VARZA

Le numérique offre aujourd'hui la possibilité aux jeunes, et notamment aux jeunes femmes, d'innover, d'entreprendre, de prendre des risques. Enseigner aux plus petits les bonnes pratiques pour pouvoir utiliser le numérique en toute confiance et dans le respect de sa vie privée et de celle des autres est un vrai challenge.

En participant aux Trophées EDUCNUM, vous pourrez proposer des projets concrets et montrer votre talent. Si vous êtes étudiant ou étudiante et que ces sujets vous intéressent, n'hésitez pas à vous lancer !

4 bonnes raisons de participer

- Obtenir un vrai coup de pouce financier
- Vous faire connaître
- Élargir votre réseau
- Vivre une expérience unique !

Annexe 1 : Règlement du concours « Trophées les EDUCNUM»

Article 1 : Organisateurs du concours

La Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés (CNIL), (...) organise la 3e édition d'un concours national intitulé « Les Trophées EDUCNUM », en partenariat avec les autres membres du Collectif pour l'éducation au numérique qui ont souhaité se joindre à cette action.

La CNIL et les autres membres du Collectif sont ci-après nommés « les organisateurs ».

Le concours se déroulera du lundi 7 novembre 2016 au vendredi 7 avril 2017.

Article 2 : Objet

L'objet du concours est d'initier et de récompenser des supports créatifs qui visent à sensibiliser les jeunes (10-14 ans) aux bons usages du web et plus particulièrement à la protection de leur vie privée sur Internet.

Les supports des participants au concours (vidéos, dataviz, affiches...) devront pouvoir être testés et montrés aux fins de vérifier la faisabilité de leur mise en œuvre opérationnelle.

Lors du dépôt du dossier de candidature, les participants doivent notamment expliquer dans la description de leur projet :

- Sa pertinence vis-à-vis du public visé et du thème traité
- Sa dimension pédagogique
- Son originalité
- La démarche choisie pour concevoir le support
- La dimension opérationnelle du projet, avec une indication de coût.

Annexe 2 : 10 conseils pour rester net sur le Web (CNIL)

1. **Réfléchissez avant de publier** : sur internet, tout le monde peut voir ce que vous mettez en ligne (infos, photos, opinions).

2. **Respectez les autres** : vous êtes responsable de ce que vous publiez en ligne alors modérez vos propos sur les réseaux sociaux, forums... Ne faites pas aux autres ce que vous n'aimeriez pas que l'on vous fasse.

3. **Ne dites pas tout** : donnez le minimum d'informations personnelles sur internet. Ne communiquez ni vos opinions politiques, ni votre religion, ni votre numéro de téléphone...

4. **Sécurisez vos comptes** : paramétrez toujours vos profils sur les réseaux sociaux afin de garder la maîtrise des informations que vous souhaitez partager.

5. **Créez plusieurs adresses e-mail** : utilisez des adresses électroniques différentes en fonction de vos activités : personnelles, professionnelles, associatives, ou sociales.

6. **Attention aux photos et aux vidéos** : ne publiez pas de photos gênantes de vos amis, de votre famille ou de vous-même car leur diffusion est incontrôlable.

7. **Utilisez un pseudonyme** : seuls vos amis et votre famille sauront qu'il s'agit de vous. Trouvez des pseudonymes différents selon les services

8. **Attention aux mots de passe** : ne les communiquez à personne et choisissez-les un peu compliqués : n'utilisez jamais votre date de naissance ou votre surnom.

9. **Faites le ménage dans vos historiques** : effacez régulièrement vos historiques de navigation et pensez à utiliser la navigation privée si vous utilisez un ordinateur qui n'est pas le vôtre.

10. **Vérifiez vos traces** : tapez régulièrement votre nom dans un moteur de recherche pour vérifier quelles informations vous concernant circulent sur Internet.