



LA FABRIQUE DE L'INFORMATION

Série Désinfoxez-vous !

Ce numéro de la collection **POCKETS** synthétise les points clés de la formation en ligne
« La fabrique de l'information » de la série **Désinfoxez-vous** soutenue par le **Ministère de la Culture**

SOMMAIRE

1 – Introduction

2 – Les grands enjeux

3 – Définitions

4 – Quelques piliers des infos

5 – Acteurs et motivations

6 – Spécificités de la désinformation visuelle



Soutenu
par



INTRODUCTION

Le phénomène de la désinformation à l'ère numérique est apparu au grand jour en 2016, avec les élections américaines, dont les résultats ont été entachés du soupçon d'ingérence et de la formule désormais célèbre de « faits alternatifs », énoncée par la conseillère de Donald Trump, Kellyanne Conway. Ce terme est désormais attaché de manière indélébile au terme de « fake » qui ne correspond pas à « faux » mais à frelaté, falsifié et factice. D'où le terme « infox » en français, mixte d'intoxication et de falsification, alertant à la toxicité du phénomène.

Comment expliquer ce phénomène de l'infox ? Cela fait débat :

- Pour certains, c'est une querelle d'anciens et de modernes
- Pour d'autres, c'est l'entrée dans un nouveau monde, celui de la post-vérité, en lien étroit avec le populisme
- Pour d'autres encore, il s'agit juste d'une panique numérique entre médias de masse très réglementés et soumis à obligations de service public et médias sociaux libres de toute réglementation

Dans tous les cas, on assiste à un déplacement de la preuve et du circuit de la recommandation par les médias sociaux et internet. Avec cette démocratisation horizontale et la recommandation par les pairs et les communautés d'affinité, le phénomène acte la perte de l'hégémonie des détenteurs de sources officielles au profit d'acteurs multiples, hétérogènes, dont les motivations sont diverses et pas toujours au service de la connaissance.

Les nouveaux modes d'information influent sur nos relations, la politique, la société, la culture et induisent des risques : à l'intégrité du savoir, à l'intégrité des élections, à l'intégrité de nos choix. Il est indispensable de les comprendre pour être un citoyen éclairé à l'ère numérique, et prendre en connaissance de cause des décisions aussi cruciales que celles impliquées dans le vote ou le choix d'un traitement médical.

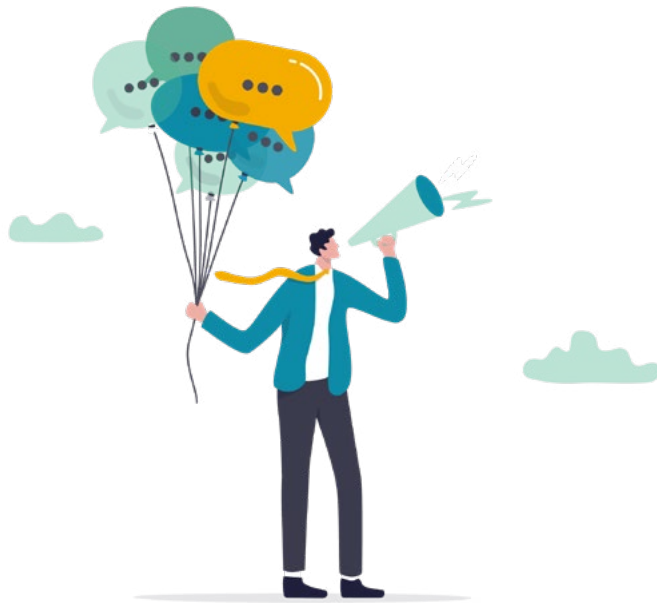


LES GRANDS ENJEUX

démocratiques et sociaux

Sans tomber dans le travers de la diabolisation d'Internet, ni exagérer l'ampleur du phénomène de la désinformation, il n'en demeure pas moins que la propagation massive d'infox inquiète depuis 2016. Quelles sont les principales craintes exprimées sur ce sujet ?

- **C'est sans doute en matière de santé**, un domaine où les infox circulent énormément, que les inquiétudes sont les plus vives puisque certaines peuvent avoir pour conséquence des prises en charges de maladies fantaisistes, qui peuvent être graves.
- **La désinformation participe à la défiance** ou au manque de confiance croissant envers les structures démocratiques en mettant régulièrement en cause l'intégrité du discours public. En période électorale tout particulièrement, la circulation de fausses informations est de nature à affaiblir le processus démocratique.
- **À l'international, la propagande étrangère**, avec des retombées dans les pays cibles du fait de la nature transfrontière d'internet, prend régulièrement la forme de campagnes de désinformation sur les réseaux sociaux. En particulier en cas de conflits.
- **La radicalisation des jeunes en ligne**, reposant sur des informations biaisées, voire créées de toutes pièces, à même de susciter indignation et colère, est scrutée de près depuis des années.
- **En polarisant les débats**, les infox participent par ailleurs à cliver notre société et ont des effets délétères sur la communication et les relations interpersonnelles.
- **En exacerbant les divisions socio-culturelles**, en jouant sur les tensions nationalistes, ethniques, religieuses et culturelles, les infox peuvent mener à confisquer la parole à certains, entraver la liberté d'expression et rendre le débat démocratique impossible.



Nous dirigeons-nous vers une civilisation où les faits s'estompent en faveur des opinions, les arguments en faveur des émotions et les sciences en faveur de la communication ?

Ces enjeux philosophiques et éminemment politiques expliquent sans doute la fascination et la panique que l'on constate face au phénomène "fake news".

Si l'on mesure mal les impacts réels et à long terme de la désinformation, la notion de "logique de la déraison", utilisée par Hannah Arendt pour décrire le système totalitaire dans son livre "Les origines du totalitarisme" (1951), résonne trop avec certains courants actuels pour être traitée à la légère.

DÉFINITIONS

Voici une définition des termes les plus souvent employés pour désigner les différents types de désinformation :

Infox

C'est le terme officiel pour "Fake News" depuis la recommandation de la Commission pour la langue française de 2018, et une contraction de Information et Intoxication.

Fake News

Information mensongère, manipulée intentionnellement dans le but d'induire le public en erreur. Ce mot valise anglais est souvent utilisé en raison de l'ancrage culturel américain du phénomène attribué à Trump.

Fausse nouvelle

Terme utilisé dans la loi de 1881 sur la liberté de la presse et ses limites. Le terme, très connoté pré-numérique, ne prend pas en compte la dimension intentionnelle de tromperie malveillante propre aux infox. Une fausse nouvelle contient une ou plusieurs fausses informations.

Fausse information

Terme utilisé dans la loi de 2018 contre la manipulation de l'information, défini comme "Allégation ou imputation d'un fait dépourvu d'éléments vérifiables de nature à la rendre vraisemblable". Comme la fausse nouvelle, la fausse information peut être juste due à une erreur.

Rumeur

Information qui circule, sans source déterminée ("on a dit que") ni preuves, et dont la véracité est douteuse ou incertaine.

Théorie du complot

Croyance dans le fait qu'il y a un complot derrière un fait, un événement ou une institution officielle. Sociétés secrètes, agents surnaturels, conspirations mondiales... les théories du complot proposent des contre-récits souvent basés sur des forces agissant dans l'ombre.

Fait alternatif

Attribué à Kellyanne Conway, conseillère de Trump, le mot désigne un semi-mensonge qui s'affirme comme une vérité et est invérifiable.

Post vérité

Le terme décrit une situation où l'on donne plus d'importance aux émotions, opinions et croyances qu'à la réalité des faits.



En EMI, on parle aussi souvent de Mésinformation quand il y a erreur mais pas d'intention de tromper et de Réinformation quand les "faits alternatifs" sont ouvertement produits pour mettre en cause et combattre l'information "officielle".



QUELQUES PILIERS DES INFOX

Du neuf avec du vieux

On retrouve souvent dans les infox :

- Des reprises de vieilles rumeurs entrées dans l'inconscient collectif
- Revues avec des éléments nouveaux

Du vrai dans le faux

Si l'on croit autant aux infox, c'est aussi parce qu'il y souvent un brin de vérité derrière le faux.

Des sources difficiles à qualifier

Dès lors où tout un chacun peut publier en ligne et se réclamer "expert", il est devenu particulièrement difficile de trier et surtout de qualifier les sources de l'information qui nous parvient en termes de sérieux et de véracité. Les infox bénéficient de cette surabondance d'informations non hiérarchisées.

Des technologies opaques à l'œuvre

La production de nombreuses infox repose en partie sur des technologies de trucage avancées difficiles à repérer. Leur diffusion bénéficie de robots sociaux et d'algorithmes gardés secrets qui favorisent leur viralité.

Un nouveau contrat d'information sous-jacent

Le phénomène infox est lié à l'avènement des médias sociaux comme source de plus en plus hégémonique d'information, qui bouscule le « contrat d'information » classique, fondé sur l'expertise ou l'enquête journalistique. Il est supplanté par le « contrat de partage » qui sollicite la participation des autres internautes et suscite des interactions et échanges d'opinions, souvent à partir d'un scandale ou d'une émotion forte. Ce contrat favorise la production comme la diffusion de la désinformation.



Contrat d'information et contrat de partage ne sont pas exclusifs l'un de l'autre. C'est bel et bien leur coexistence et leurs interactions qui font la complexité de notre mode d'information actuel et expliquent en partie la montée de la désinformation.



ACTEURS ET MOTIVATIONS

À qui profite l'infox ? Les raisons d'en produire sont diverses.

Motivations économiques (trafic, profit, publicité)

- Les ragots, les informations chocs, les histoires étranges... on adore ! Les infox créent de l'audience et "font du clic". Or l'audience comme le clic, cela peut se transformer en revenus publicitaires.
- Certaines infox ont aussi une valeur économique : par exemple lorsqu'elles permettent de prendre l'avantage sur un concurrent ou un Etat. Certains paient ou sont payés pour les produire et les diffuser.

Motivations politiques (pouvoir, ingérence, déstabilisation...)

Qu'il s'agisse de personnalités, de partis ou de groupuscules, nombreux sont ceux qui voient de l'intérêt à propager de fausses informations pour accroître leur pouvoir et influencer sur les politiques.

On parle dans ce cadre de cyber menace, qui couvre la "cyberguerre", d'"infoguerre" et la "guerre hybride".

- La cyberguerre consiste à mener des actions de confrontation dans le cyberespace.
- L'infoguerre ou guerre de l'information désigne l'ensemble des méthodes et actions visant à infliger un dommage à un adversaire ou à se garantir une supériorité par l'usage de l'information.
- La guerre hybride est un terme valise qui couvre de nombreuses formes d'actions. Très souvent utilisé, notamment dans les médias, il se réfère aux conflits qui allient des opérations de guerre conventionnelle, de guerre non-conventionnelle (comme l'infoguerre) et la cyberguerre.

Motivations sociétales (réputation, influence, sensation, attention...)

La production et diffusion d'infox peuvent être motivées juste par l'envie de faire rire, de se créer des amis ou de les amuser sur les réseaux sociaux ou encore de renforcer son influence... Certains y croient, beaucoup les relaient sans se soucier de leur véracité, pourvu qu'elles soient amusantes.



Les infox sont devenues un produit à part entière au cœur d'une industrie qui crée de la richesse et de l'emploi. Des sites internet produisent des infox uniquement pour vendre de l'espace publicitaire.

Il existe aussi des groupes d'influence ou des sociétés qui paient des officines, comme l'officine Jorge, pour produire et diffuser des fausses nouvelles.

SPÉCIFICITÉS DE LA DÉSINFORMATION VISUELLE

Dans nos sociétés connectées, l'information passe par les écrans et donc en grande partie par des images fixes ou animées. D'où l'importance de revisiter la **littératie visuelle**, qui est un élément de plus en plus important de la littératie numérique et de l'EMI. Plus que jamais, avec l'arrivée de l'Intelligence Artificielle, les connaissances et compétences en la matière méritent d'être développées.

La littératie visuelle est la capacité d'interpréter, de traiter, de créer et de tirer un sens d'une information présentée visuellement. La discipline est fondée sur l'idée née de la sémiologie que l'image peut être « lue » et qu'une signification peut en être ainsi tirée. Et qu'il existe un langage visuel avec sa grammaire, son vocabulaire, ses champs lexicaux mais aussi ses éléments propres (lignes, couleurs, textures, parcours horizontal...).

Nouvelles fonctions de l'image

Avec Internet, l'image s'inscrit dans la fluidité, le partage. Selon André Gunthert (*Le présent liquide*, Seuil 2017), la socialisation des contenus visuels a créé un nouvel état de l'image comme propriété commune. Aujourd'hui, la valeur essentielle d'une image est d'être partageable.

Aux fonctions classiques informationnelles et culturelles de l'image, le numérique ajoute – dans une logique de complémentarité - de nouvelles fonctions basées sur la démocratisation, dont les principales en termes d'EMI sont les suivantes :

- 1 - Création identitaire
- 2 - Socialisation
- 3 - Citoyenneté

Usages numériques et modification de la culture visuelle

Avec le numérique sont apparus une nouvelle circulation et un nouveau mode de réception des photos et vidéos. Ce nouveau mode de diffusion a généré de nouveaux rapports aux images et une nouvelle « sociabilité de l'image ». L'image publiée en réseau, dans un flux, est moins objet de contemplation que d'interaction. Son rôle est essentiellement communicationnel : elle crée, fédère et fait vivre des communautés et groupes interconnectés entre eux.

Points clés :

- La transformation des images (retouche collages, incrustations, effets spéciaux) est devenue quasiment la norme.
- Les interfaces graphiques numériques, qu'elles opèrent sur des sites ou des applications permettent une nouvelle gestion de l'information en empruntant des métaphores familières comme le bureau, le livre, l'ascenseur, le labyrinthe ou la bibliothèque.
- La production quasi monopolistique d'images fixes et animées sur Smartphone change la nature des images que nous consommons : par une prise de recul moindre, un effet désinhibiteur, l'absence de signature de l'auteur, l'intégration de la modification de l'image source dans le processus même de production (le tout en toute impunité et mépris des droits à l'image et droits d'auteur).
- Les arts visuels numériques sont intimement liés à la technique et ses évolutions, la technique faisant à la fois figure de contrainte et de source d'inspiration.

Nouvelles pratiques médiatiques visuelles

- L'utilisation des **smartphones** par des journalistes de formats de reportage empruntant aux codes du storytelling empruntées aux médias sociaux.
- Côté médias sociaux, les **stories** sont des mises en récit visuelles éphémères qui montrent la réalité des instants donnés, de façon brute, sans les analyses et commentaires associés de façon plus traditionnelle aux reportages. Leur valeur tient davantage à leur authenticité qu'à leur pertinence informationnelle.
- Face à l'omniprésence d'images d'amateurs et à la défiance qui s'installe, de **nouveaux médias**, paradoxalement très classiques, naissent ou tirent leur épingle du jeu, en revendiquant la place de la photo professionnelle comme vecteur informationnel. Des magazines photos en ligne ne cessent de naître !
- Des **chaînes d'information amateurs sur Youtube ou autres plateformes de streaming** font désormais concurrence à la télévision. Les journaux télévisés ne sont plus regardés que par une vaste majorité de seniors. Les formats de type "Brut", particulièrement viraux, deviennent le nouveau standard d'information avec des formats très courts et rythmés, avec une impression de textes / titrages sur les images qui permet de les consulter en mobilité en coupant le son.
Elles sont au cœur de l'information - et de la désinformation - essentiellement des plus jeunes.

- Les **webdocumentaires** - un peu détrônés ces dernières années par les podcasts - illustrent de façon exemplaire l'entrée du multimédia dans la sphère informationnelle. Ils proposent une "expérience" où le « lecteur » devient acteur de son information, dans une posture active, au cœur d'un dispositif personnalisé, interactif.
- Les **news games (ou jeux d'information)**, qui permettent de comprendre l'actualité en mode immersif dans le cadre de scénarii de jeu, ont un potentiel intéressant auprès des jeunes publics.
- La **réalité augmentée** (avant même les metavers) pourrait venir modifier également profondément les formats médiatiques, en particulier si les technologies deviennent plus simples d'utilisation, plus rapides pour pouvoir couvrir l'actualité, et moins chères en équipement, à la fois pour les médias et les utilisateurs.

Dé-fabrique du regard numérique

Avec le numérique, nous retrouvons les mêmes mécanismes de "dé-fabrique" du regard (trucages, modifications des légendes) en plus faciles à réaliser et en plus difficiles à repérer. Auxquels s'y ajoutent de nouveaux, bien plus puissants.

Parmi les phénomènes qui persistent :

- La retouche, toujours utilisée comme arme de propagande avec des logiciels disponibles en un clic. Sauf qu'elle est aujourd'hui plus difficile à détecter.
- Le trucage comme outil de manipulation et de création. Sauf qu'il n'est plus le fait de professionnels mais est désormais praticable par n'importe quel quidam.

Parmi les nouveautés (hors IA)

- Des effets spéciaux sophistiqués aussi bien utilisés à des fins de création que de tromperie. On pense au morphing qui permet des transitions invisibles, à la possibilité de mettre dans la bouche d'une personne n'importe quelles paroles, à la réalité augmentée qui invite à créer des univers qui n'existent pas pour créer (ou tromper).
- Les logiciels qui impulsent et orientent la création et qui sont très présents dans la création numérique, à coûts de plus en plus bas.

Désinformation et Intelligence Artificielle, déjà les "Deep fakes" (hypertrucages)

Le deepfake, ou hypertrucage, est une technique de trucage qui utilise l'intelligence artificielle et recouvre donc de multiples réalités.

Parmi celles qui ont beaucoup fait parler d'elles : les vidéos où l'IA permet de modifier le discours d'un homme politique de façon assez réaliste, en modifiant le mouvement de ses lèvres pour qu'image et son correspondent.

Désormais, c'est l'IA générative qui monopolise l'attention, notamment dans le champ informationnel.

- Cette IA, qui utilise des contenus existants pour apprendre et en générer de nouveaux, connaît en effet un essor impressionnant.
- Elle est capable de créer de toutes pièces des fausses images de personnes, animaux ou paysages extrêmement réalistes (sans référent aucun dans la réalité).
- Elle peut aussi créer des contenus audio, textuels ou visuels tout à fait vraisemblables à partir de données non citées.
- Elle est au coeur du fameux robot conversationnel ChatGPT et pourrait bien devenir le passage central des requêtes sur nos moteurs de recherche favoris.
- Des logiciels grands publics gratuits donnent à tout un chacun la possibilité de créer des deep fakes difficiles à repérer, très facilement.

La principale inquiétude, en termes de désinformation, est que l'IA générative utilise pour ses créations de contenu les milliards de pages qui se trouvent sur la toile. Et risque ainsi de réintégrer dans ses productions les nombreuses infox et contenus complotistes qui s'y trouvent.



DÉSINF^xXEZ-V[✓]OUS

4 COURS POUR AGIR

savoirdevenir.net

contact@savoirdevenir.net



SAVOIR  DEVENIR

 **POCKETS**

Savoir Devenir