

Citoyenneté et mondes virtuels

Cours d'anglais - niveau Terminale

Être citoyen ne se joue plus seulement dans la rue ou dans l'isolement : citoyenneté et mondes virtuels sont désormais liés. Nous publions, jouons, apprenons et votons parfois à travers des écrans. Ce cours explore trois questions : que devient notre vie quand elle est connectée et exposée, pourquoi les jeux vidéo sont une arme de soft power, et comment l'intelligence artificielle bouscule l'école.

Ce cours est à **télécharger en PDF et à imprimer gratuitement** : le bouton se trouve en bas de la page, sans inscription.

Citoyenneté et mondes virtuels : de quoi parle-t-on ?

La **digital citizenship** désigne l'ensemble des droits et des devoirs de chacun en ligne : protéger ses données, respecter les autres, vérifier ce qu'on partage, participer au débat public. Un « citoyen numérique » responsable sait que l'écran ne rend pas invisible et que ses actes en ligne ont des conséquences bien réelles.

VOCABULAIRE CLÉ

- **a digital footprint** : une empreinte numérique
- **privacy** : la vie privée ; **private** : privé
- **personal data** : les données personnelles
- **to overshare** : trop en dire, trop publier
- **cyberbullying** : le cyberharcèlement ; **a troll** : un troll
- **screen time** : le temps d'écran ; **to be hooked on** : être accro à
- **a virtual world** : un monde virtuel ; **an avatar** : un avatar

Vie connectée, vie exposée

Chaque like, chaque recherche, chaque déplacement avec un téléphone laisse une trace. Les plateformes gratuites se financent en exploitant ces données : selon une formule souvent citée, **If you are not paying for the product, you are the product.** (*Si vous ne payez pas le produit, c'est vous le produit.*)



Your digital footprint: free services, paid for with your data

Le parcours d'une donnée personnelle, de la publication à la publicité ciblée.

Les risques sont connus : **identity theft** (usurpation d'identité), cyberharcèlement, comparaison permanente qui abîme l'estime de soi, dépendance aux notifications. Les États réagissent : l'Union européenne protège les données depuis 2018 avec le RGPD (GDPR), et le Royaume-Uni a adopté en 2023 l'*Online Safety Act*, qui impose aux plateformes de protéger les mineurs.

EXEMPLES

Once something is online, it is almost impossible to delete it. *(Une fois en ligne, une chose est presque impossible à effacer.)*

Teenagers are encouraged to think twice before posting. *(On incite les adolescents à réfléchir à deux fois avant de publier.)*

Recruiters sometimes check candidates' social media profiles. *(Les recruteurs consultent parfois les profils des candidats sur les réseaux.)*

Jeux vidéo et soft power

Le politologue américain Joseph Nye a défini le **soft power** comme la capacité d'un pays à séduire plutôt qu'à contraindre : par sa culture, ses valeurs, ses produits. Le jeu vidéo est devenu l'un de ses outils les plus puissants. L'industrie pèse aujourd'hui plus lourd que le cinéma et la musique enregistrée réunis.

- **Les États-Unis** exportent leurs univers et leurs valeurs à travers des studios géants et des jeux de guerre qui mettent souvent en scène des héros américains.
- **Le Royaume-Uni** est un grand pays de création : la série *Grand Theft Auto* est développée en Écosse, à Édimbourg, par Rockstar North.
- **Le Japon** a conquis le monde avec Mario, Pokémon et Zelda, bien avant ses mangas.
- **Minecraft**, le jeu le plus vendu de l'histoire, sert à l'école pour enseigner l'architecture ou le codage ; on y a même reconstruit des bibliothèques de livres interdits pour contourner la censure.

Les mondes virtuels deviennent aussi des espaces sociaux : des concerts réunissent des millions de joueurs dans *Fortnite*, l'**esport** remplit des stades, et des jeux dits **serious**

games sensibilisent à des sujets graves comme l'exil ou le climat.

LE REVERS DE LA MÉDAILLE

Addiction (*gaming disorder*, reconnu par l'OMS), achats intégrés et *loot boxes* proches des jeux d'argent, toxicité dans les discussions en ligne : un joueur citoyen sait aussi fixer des limites.

Intelligence artificielle et éducation

Dès 1950, le mathématicien britannique **Alan Turing** se demandait si les machines pouvaient penser. Aujourd'hui, des outils d'**artificial intelligence (AI)** générative rédigent des textes, résolvent des exercices et traduisent en un instant. L'école doit choisir : interdire, encadrer ou intégrer ?

Opportunities	Risks
personalised tutoring at any time	cheating and plagiarism
help for students with learning difficulties	wrong answers presented with confidence
instant feedback on writing	loss of effort and critical thinking
access to knowledge in many languages	bias in the data the tools learn from
more time for teachers to focus on people	inequality between connected and unconnected pupils

EXEMPLES

AI should be a tool, not a substitute for thinking. (*L'IA doit être un outil, pas un substitut à la réflexion.*)

Students must learn to check what a chatbot tells them. (*Les élèves doivent apprendre à vérifier ce qu'un agent conversationnel leur dit.*)

Pièges des francophones et tournures utiles

ERREURS FRÉQUENTES

- **privacy** = la vie privée ; ne pas confondre avec **intimacy** (intimité affective).
- **to control** = maîtriser, diriger ; « contrôler, vérifier » se dit souvent **to check**.
- **actually** = en fait ; « actuellement » se dit **currently**.
- **data** s'emploie surtout comme indénombrable : **Your data is stored**.
- **a video game** : pas de -s à *video* ; **to play a game**, jamais *to play at a video game*.

POUR ARGUMENTER

- While virtual worlds bring people together, they can also isolate them.
- It would be naive to believe that free apps are really free.
- Rather than banning AI, schools should teach students how to use it.

L'essentiel à retenir

- La **citoyenneté numérique** : droits et devoirs en ligne, protection de ses données, respect des autres.
- Notre **digital footprint** nourrit les algorithmes et la publicité ciblée ; RGPD et Online Safety Act tentent d'encadrer les plateformes.
- Les **jeux vidéo** sont un vecteur de **soft power** (Nye) et de nouveaux espaces sociaux, avec des risques d'addiction.
- L'**IA à l'école** offre un tutorat personnalisé mais pose les questions de la triche, des erreurs et de l'esprit critique.
- Pièges : *privacy, to check, actually, data* indénombrable.