

Internet

M2 Droit du numérique

Gaétan Richard

2020-2021



Internet



Accessible financièrement à tout le monde :

- serveur dédié 50€/mois (ex : ovh);
- hébergement web 10€/mois (ex : ovh);
- domaine (DNS) 10€/an (ex : gandi);
- sur une machine personnelle (compris dans l'abonnement internet).

Accessible techniquement :

- De nombreux CMS (ex : WordPress), outils, et services sont
- disponibles pour créer un site web simplement.

Au départ, des **annuaires** (yahoo directories) puis la révolution du *moteur de recherche*.

Le plus connu **Google** :

- basé sur le principe du visiteur aléatoire;
- prend en compte la sens de la question;
- peux de personnes vont sur la page 2.

Position de monopole et implications : cf changement du moteur pour **panda**

Des versions :

- **Web 1.0** : Web statique;
- **Web 1.5** : Web dynamique;
- **Web 2.0** : Web participatif;
- **web 3.0** : Web *sémantique, des données*?

Et des questions :

- **participatif** : rôle (et responsabilité) de l'intermédiaire;
- **traitement des données** : idem.

Trois niveau différents :

- Anonymat
- Pseudonymat
- Avec son identité réelle

On distingue *identification* (identifier uniquement l'utilisateur) et *authentification* (possibilité de prouver que l'utilisateur est légitime).

Retrouver un utilisateur

Il est très souvent possible de retrouver (facilement) un utilisateur ayant effectué une action donnée (à l'aide des métadonnées).

Un contre tous

Un des problème d'Internet est l'effet de masse : chaque utilisateur fait une petite action mais l'ensemble est très important.

Il est difficile d'arrêter un ensemble diffus. Un cas récent est la condamnation de *Marvel Fitness*.

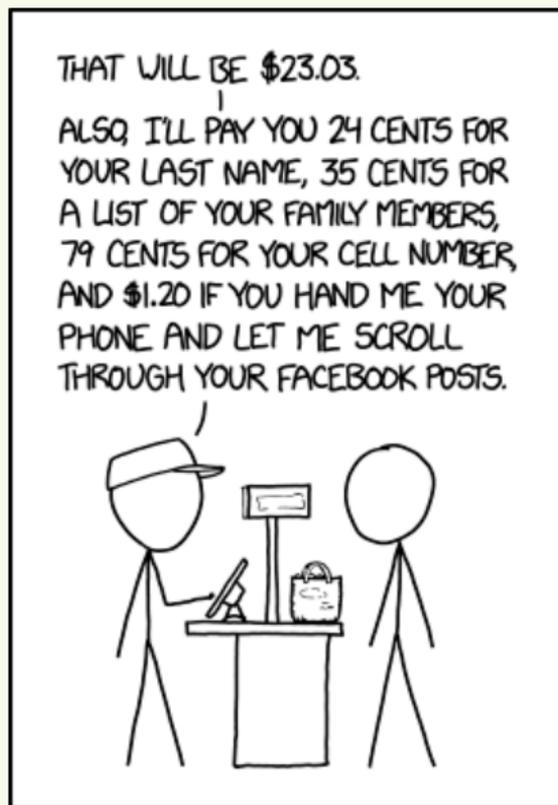
Il est quasi impossible de faire disparaître une information d'Internet.

Exemple des bibliothèques de l'ombre ou du site *the pirate Bay*.

Sauf à verrouiller l'intégralité d'Internet d'un pays, l'un des rares moyens efficaces est de **désindexer** le contenu.

Économie d'Internet

Si c'est gratuit, c'est que vous êtes de produit



Maximiser le revenu :

Le prix est calculé à la volée pour maximiser le bénéfice de l'entreprise :

- *Yield Management* : les prix augmentent avec le remplissage ;
- *IP Tracking* : les prix augmentent selon le client.

La face sombre des algorithmes (Le Monde)

La réputation est d'une importance **capitale** sur Internet.

- Effet Streisand
- *Name and shame*

Renversement du pouvoir

- Les petits disposent de pouvoir contre les entreprises ...
- ... mais peuvent abuser de ce pouvoir (*faux avis, menace d'avis négatif*);
- Des différends se règlent assez souvent de grès à grès.

Propriété intellectuelle

Contenu généré :

Une des questions chaudes est la propriété intellectuelle du contenu généré par ordinateur.

Reprise de contenu :

- Quel est la limite du droit à la courte citation dans le cas de site comme *Google news*?
- Quel est une contrepartie raisonnable?
- Peut-on interdire de mettre un lien vers son site web (le monde)?

DRM : *digital rights management* permettent de contrôler l'utilisation d'une œuvre.

Problématique :

Ce contrôle va très au delà de ce que permettait un objet physique et pose des questions légales :

- Interdictions de revente ;
- Interdiction de prêt gratuit ;
- Retrait après vente ([lien](#))

Principe :

Société dont l'activité unique est valoriser (par des licences) des brevets sans aucune autre production.

Présence :

- très répandu aux États-Unis dans les années 2000 ;
- arrive en Europe (ex : [nokia vs ipcom](#))
- combattu par de grands groupes ([lien](#))

Principes :

- usage de l'œuvre;
- étude de l'œuvre pour en comprendre le fonctionnement ou l'adapter à ses besoins;
- modification (amélioration, extension et transformation) ou incorporation de l'œuvre en une œuvre dérivée;
- redistribution de l'œuvre, c'est-à-dire sa diffusion à d'autres usagers, y compris commercialement.

Exemple :

GPL, CeCILL, BSD, creative commons,...

Note :

Une part importante de ces licences sont contaminantes.

GAFAM

GAFAM est l'acronyme des géants du Web — *Google, Apple, Facebook, Amazon* et *Microsoft* —

Ils partagent en commun :

- Une puissance économique similaire à un état
- Une présence importante verticale à tous les niveaux du Web
- Des situation de monopole dans certains domaines (ex : Microsoft a 95% du marché des systèmes d'exploitation)
- Une présence horizontale et des acquisitions larges
- Des politiques d'optimisation fiscales

Elle se retrouve en 2018 au centre d'un scandale mondial et est accusée d'avoir organisé l'« aspiration » des données personnelles de plusieurs dizaines de millions d'utilisateurs de Facebook dans le but de cibler des messages favorables au Brexit au Royaume-Uni et à l'élection de Donald Trump aux États-Unis en 2016. *Source Wikipedia*

Store

Fortnite est un jeu FTP distribué (entre autre) sur téléphone avec des achats complémentaires.

Son éditeur a entamé une guerre ouverte contre *Apple* et *Google* pour éviter la *taxe* sur les transaction via le store.

Vidéos et jeux vidéos

Plateforme de diffusion en direct de jeux vidéos (initialement) mais qui s'étend.

Monétisation

- Par abonnement
- Par dons

Zevent

Évènement caritatif organisé sur twitch sur 3 jours.

À récolté 5,7M€ pour *Amnesty International*

- Netflix
- Youtube
- Steam

De nombreux éléments d'*innovation* sont présent dans les jeux-vidéos :

- *Free To Play* et microtransaction
- Badges
- *Loot Boxes*

Réseaux sociaux

Les réseaux sociaux vous proposent souvent des informations en lien avec vos centres d'intérêts ou ceux de vos amis.

Ceci a pour effet de réduire la variété des infos que vous recevez et fabrique une bulle d'information (radicalisation).

Ce phénomène amène à la création de théorie du complot :

- *Flat Earth Society*
- *Qanon*

- *Facebook*
- *Twitter*
- *TikTok*