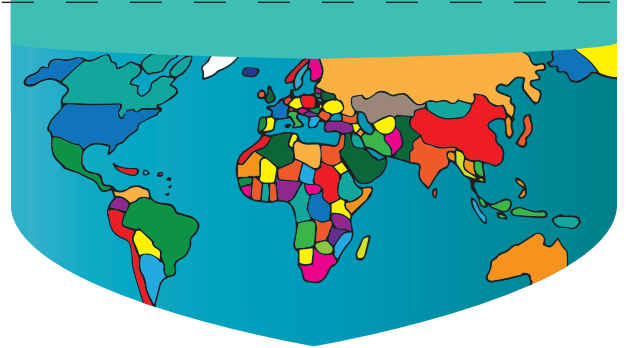


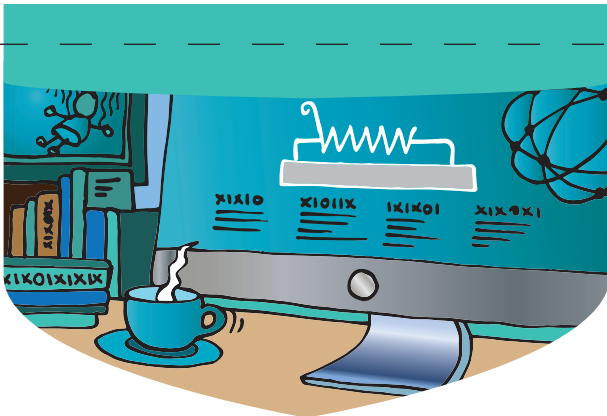


Plateformes en ligne

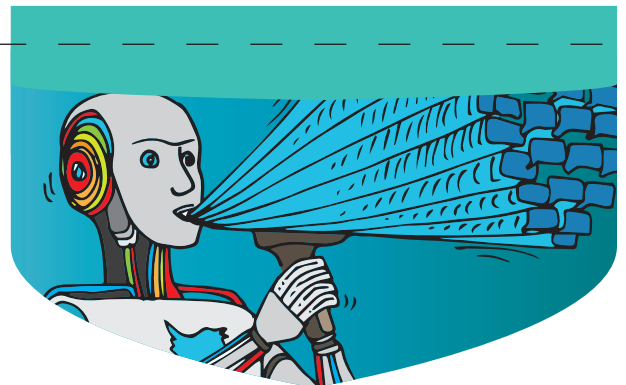


Implication directe ou indirecte d'un acteur étranger

Planches à imprimer recto-verso
(page impaire = recto, page paire = verso)



Sites web



Diffusion artificielle ou automatisée, massive ou délibérée

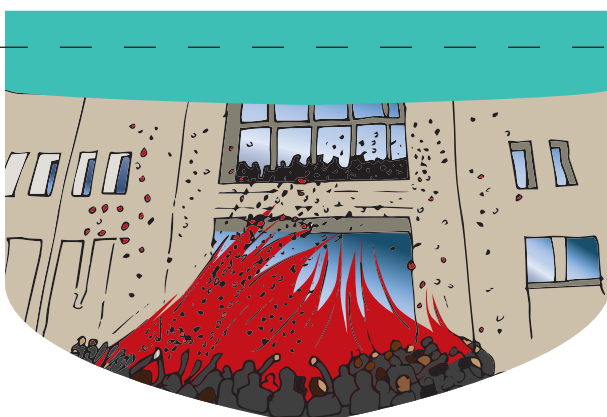
Cartes à découper selon les pointillés



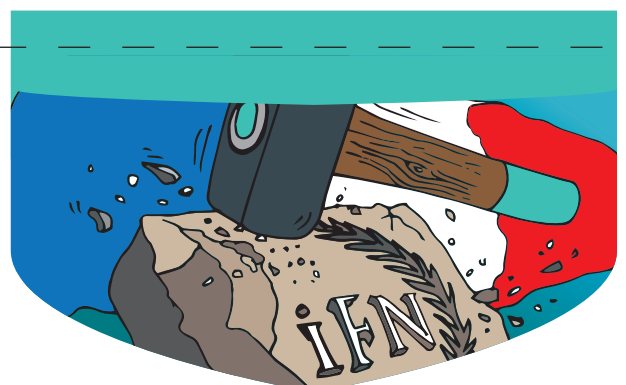
Polariser le débat public



Contenu manifestement inexact ou trompeur



Troubler l'ordre public



Atteinte potentielle aux intérêts fondamentaux de la nation



Pour être considérée comme une INE, l'auteur de celle-ci doit être d'origine étrangère. Il peut s'agir par exemple d'un gouvernement étranger, un média affilié à un état étranger, un groupe ou une mouvance étrangère etc.

Implication directe ou indirecte d'un acteur étranger



C'est l'utilisation de procédés techniques aux caractéristiques inauthentiques (notamment des faux comptes sur les réseaux sociaux ou des sites web usurpant l'identité de vrais sites) afin de publier, repartager ou amplifier la diffusion d'un même contenu et générer une forte visibilité. Ces procédés peuvent par ailleurs être automatisés et pilotés via des scripts informatiques.

Diffusion artificielle ou automatisée, massive ou délibérée



Cette notion se définit par tout contenu (texte, image ou vidéo) présenté de façon biaisée (information réelle sortie de son contexte ou fausse information inventée etc) afin d'induire en erreur l'internaute ou l'utilisateur d'un réseau social.

Contenu manifestement inexact ou trompeur



Dans l'article 410-1 du Code pénal, les intérêts fondamentaux de la Nation sont constitués par l'indépendance et la sécurité de la Nation, l'intégrité de son territoire et ses institutions, des moyens de sa défense et de sa diplomatie, de la sauvegarde de sa population en France et à l'étranger, de l'équilibre de son milieu naturel et de son environnement et des éléments essentiels de son potentiel scientifique et économique et de son patrimoine culturel.

Atteinte potentielle aux intérêts fondamentaux de la nation

Les plateformes en ligne sont des services accessibles depuis internet, auprès desquels des internautes peuvent accéder à différentes prestations : l'intermédiation sociale (réseaux sociaux), une mise en relation commerciale pour l'achat d'un service (*AirBnb* ou *Uber*), la vente de produits en ligne via des « marketplaces » (*Amazon*, etc.), ou des services de *streaming* (*Netflix*, *Spotify*, *Twitch*...).

Un site internet est un ensemble structuré de pages web et de ressources interconnectées et regroupées sous un même nom de domaine (par exemple *info.gouv[.]fr*). On y accède via une adresse web appelée URL (*https://www.info.gouv[.]fr*), par exemple par l'intermédiaire d'un moteur de recherche (*Google Chrome*, *Mozilla Firefox*, etc.).



Les campagnes de manipulation de l'information peuvent avoir pour effet de polariser le débat public numérique, autrement dit de diviser l'opinion publique entre des pôles antagonistes, pouvant tendre vers des points de vue radicaux. La polarisation du débat public s'effectue généralement autour de l'instrumentalisation de thématiques clivantes (questions religieuses, immigration, violences policières, etc) et/ou de faits de société (manifestations politiques, événements ou faits divers).

Polariser le débat public



Les campagnes de manipulation de l'information peuvent aussi avoir des effets « hors ligne », dans la vie réelle, par le biais de l'encouragement ou de l'incitation à la commission de trouble à l'ordre public. Le trouble à l'ordre public ou l'atteinte à la tranquillité et à la paix publique, peut par exemple se caractériser par des rassemblements de personnes dans un lieu public, des dégradations de matériel ou des violences urbaines.

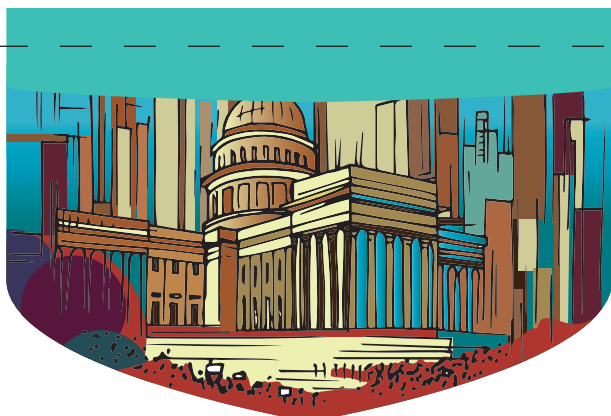
Troubler l'ordre public



Altérer l'information diffusée



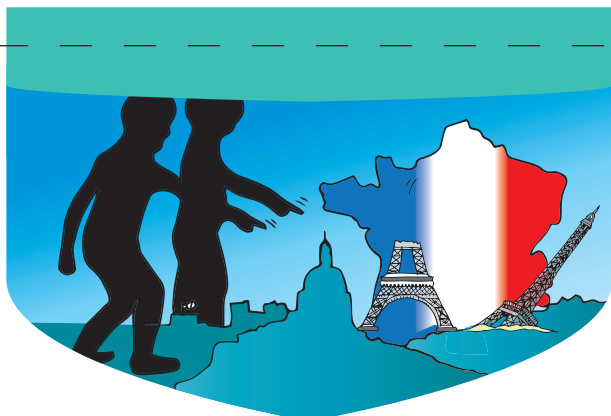
Acteur étatique



Délegitimer les institutions publiques



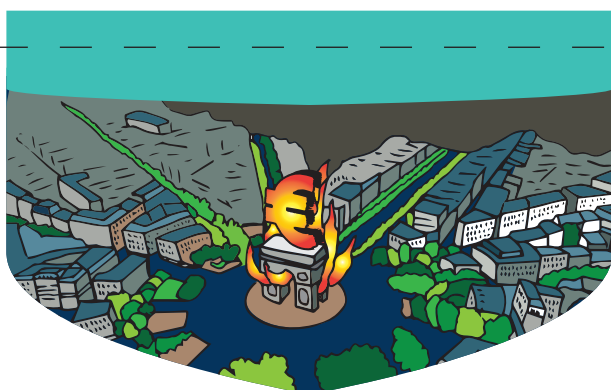
Acteur non étatique



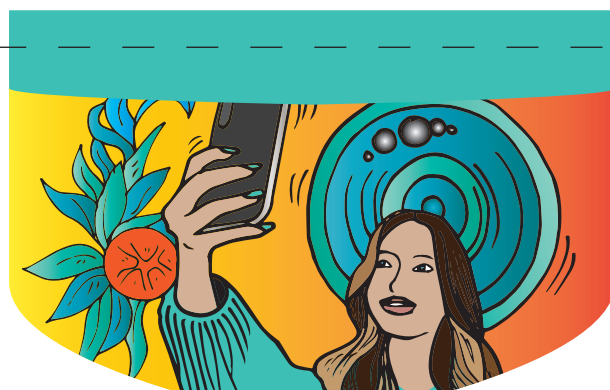
Décrédibiliser l'image de la France



Groupe idéologique



Porter atteinte aux activités économiques de la France



Influenceur web



Les campagnes de manipulation de l'information peuvent chercher à altérer l'information transmise aux citoyens, lors d'une campagne électorale par exemple, afin de semer le doute via la diffusion de contenus (textuels, visuels, vocaux et sonores) falsifiés, truqués, et/ou tronqués.

Altérer l'information diffusée



Les acteurs étatiques sont rattachables de manière claire et objective à un État. Ils présentent la spécificité de s'être structurés pour mener des opérations planifiées et/ou sophistiquées.

Acteur étatique



Les campagnes de manipulation de l'information peuvent contribuer à engendrer une perte de confiance des citoyens envers les institutions, telles que les pouvoirs publics ou les médias traditionnels. Cette perte de confiance peut notamment inciter certains citoyens à remettre en cause la fiabilité des informations diffusées par les médias traditionnels, et les pousser à privilégier des sources d'informations alternatives, plus facilement manipulables par des acteurs étrangers malveillants.

Dé légitimer les institutions publiques



Les acteurs non étatiques sont des organisations ou des individus qui ne sont pas affiliés, dirigés ou financés directement par les États. Leur motivation peut être de nature idéologique ou économique.

Acteur non étatique



Les campagnes de manipulation de l'information peuvent avoir pour but de saper la réputation de la France à l'étranger, en remettant en cause son image, sa crédibilité auprès d'une communauté, d'une population ou d'une zone géographique donnée. L'adversaire peut ainsi gagner en influence, au détriment de la France, auprès de l'audience ciblée.

Dé crédibiliser l'image de la France



Les acteurs idéologiques cherchent à promouvoir leurs croyances ou théories alternatives. Ils peuvent utiliser la désinformation pour renforcer leurs idées, générer de l'adhésion à leurs mouvements ou discréditer des informations jugées contraires à leurs convictions.

Groupe idéologique



Les campagnes de manipulation de l'information peuvent avoir pour but de nuire directement aux intérêts économiques, industriels et scientifiques majeurs de la France, en ciblant des entreprises implantées sur ou en dehors du territoire national.

Porter atteinte aux activités économiques de la France

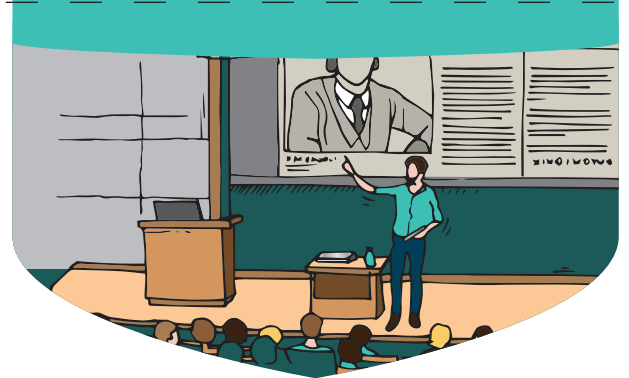


Un(e) influenceur(se) est une personne qui, de par sa notoriété ou par son exposition médiatique, a un grand pouvoir d'influence sur la communauté en ligne qui le/la suit (followers). Son métier consiste à créer du contenu (texte, audio, vidéo...) qu'il/elle publie sur les réseaux sociaux, et pour lequel il/elle peut être financé(e) par des marques ou par certains acteurs, afin de diffuser des messages favorables à leurs intérêts.

Influenceur web



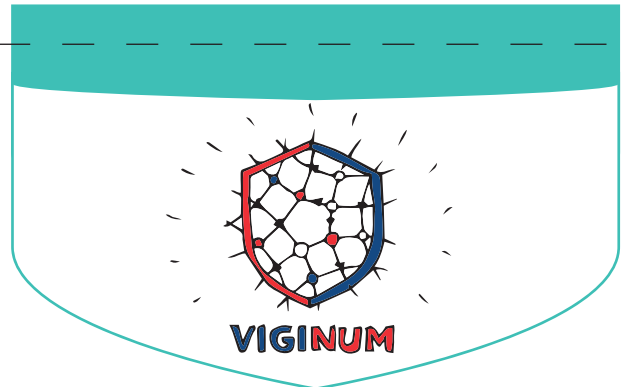
Acteur paraétatique



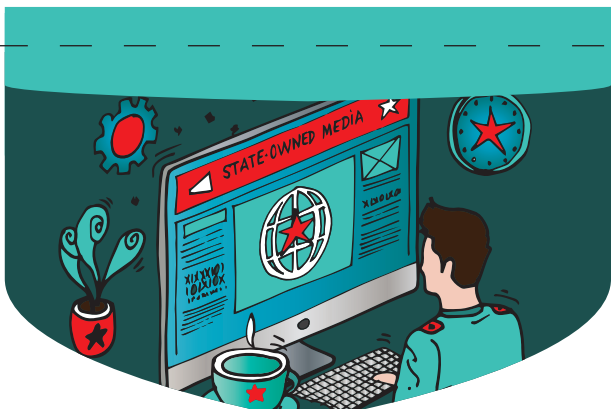
Éducation aux médias et à l'information



Acteur économique



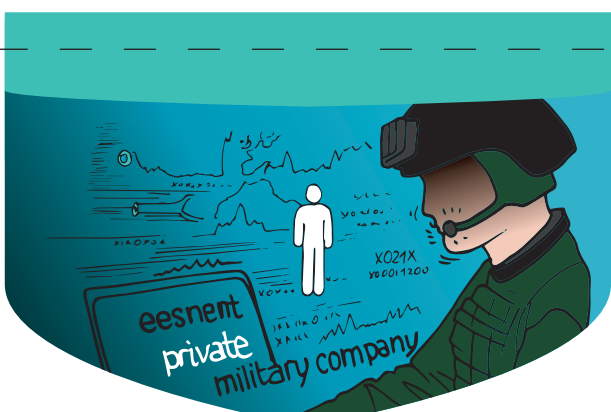
Protéger le débat public numérique (VIGINUM)



Média d'État



Collaborer avec la société civile



Société militaire privée



Informier et sensibiliser



L'objectif d'une éducation aux médias et à l'information est de permettre aux élèves d'exercer leur citoyenneté dans une société de l'information et de la communication, de former des citoyens éclairés et responsables, capables de s'informer de manière autonome en exerçant leur esprit critique.

Éducation aux médias et à l'information



Les acteurs paraétatiques sont des organisations publiques ou privées qui exercent des fonctions ou des responsabilités généralement associées à l'État, mais sans avoir le statut légal d'un État souverain. Ces entités peuvent fournir des services publics, réglementer l'économie ou encore influencer les politiques gouvernementales.

Acteur paraétatique



Il s'agit de détecter et d'analyser les ressorts d'une campagne numérique de manipulation de l'information ou d'une opération d'ingérence numérique étrangère. En juillet 2021, la France est le premier pays à s'être doté d'une agence exclusivement dédiée à la lutte contre cette menace : le service de vigilance et de protection contre les ingérences numériques étrangères (VIGINUM).

Protéger le débat public numérique (VIGINUM)



Des acteurs économiques peuvent recourir à la désinformation à des fins lucratives. Cela peut être des acteurs proposant de mener des campagnes de manipulation de l'information à des fins politiques, économiques ou idéologiques ou encore des acteurs recourant à la manipulation de l'information pour générer du trafic sur leur page (web ou réseau social).

Acteur économique



Il s'agit de soutenir les échanges et actions collectives avec les principaux acteurs de la société civile, acteur majeur dans la lutte contre la manipulation de l'information. La société civile regroupe les secteurs académiques, privés, publics, les initiatives associatives, les organisations non-gouvernementales (ONG) et les médias.

Collaborer avec la société civile



Les médias d'État sont des médias affiliés et financés par des gouvernements étrangers, qui exercent un contrôle sur leur ligne éditoriale et leurs contenus. Ces médias peuvent ainsi servir d'outils de diplomatie publique et permettent de diffuser auprès d'audiences nationales et internationales des narratifs favorables aux intérêts politiques des États qui les contrôlent.

Média d'État



Il s'agit de mettre à disposition des citoyens, administrations et entreprises un ensemble de connaissances et ressources pour accroître leur niveau de vigilance. Si l'information s'adresse au grand public, la sensibilisation vise des publics spécialisés. L'objectif de cette démarche est de renforcer la résilience de la société.

Informer et sensibiliser



Les sociétés militaires privées (SMP) sont des entreprises commerciales fournissant des prestations de service dans le domaine de la sécurité et de la défense, qui sont traditionnellement confiées à des forces armées ou à des forces de police nationales (service de gardiennage armé à l'étranger, prestations de conseil et d'entraînement, prestations de sécurité opérationnelle, opération de lobbying agressive).

Société militaire privée



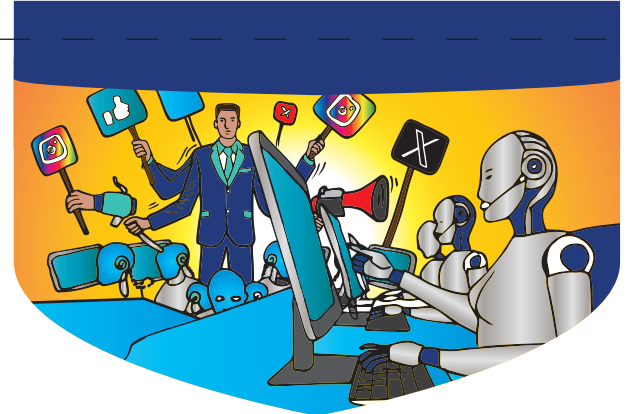
Réglementer l'espace numérique et les pratiques des acteurs



Typosquatting



Coopérer avec des partenaires



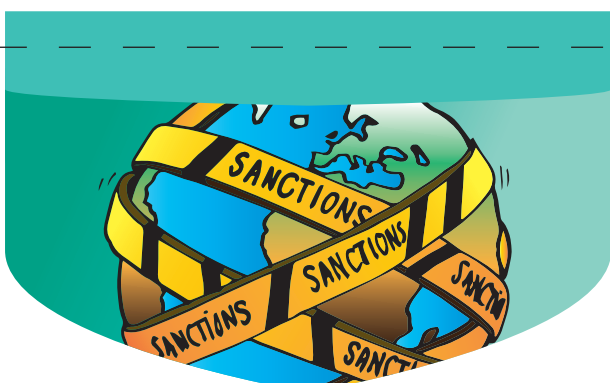
Bots



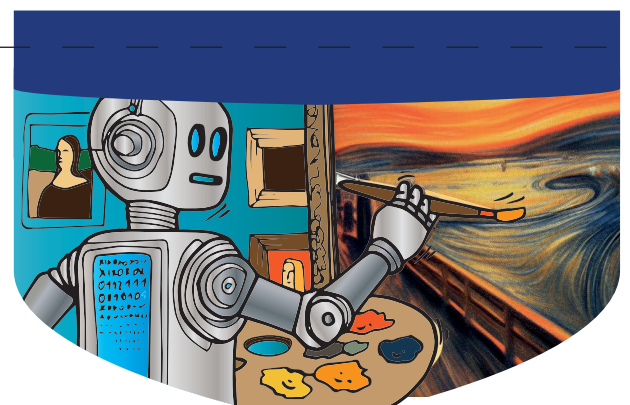
Signaler des comportements ou contenus illicites



Copy pasta



Placer des entités et individus sous sanctions internationales



IA générative



Procédé consistant à usurper l'identité de sites web connus en enregistrant un nom de domaine très proche du nom de domaine officiel (ex : *diplomatie.gouv[.]fm* au lieu de *diplomatie.gouv.fr*).

Cette technique sert à tromper les internautes peu avertis.

Typosquatting



Il s'agit d'imposer un certain nombre de règles, de normes ou de référentiels afin d'organiser le fonctionnement de l'espace numérique et ainsi réduire le risque de déviances ou de pratiques préjudiciables. Le *Digital Services Act* est un exemple de règlement européen dans l'espace numérique.

Réglementer l'espace numérique et les pratiques des acteurs



Procédé consistant en l'utilisation d'avatars automatisés sur les réseaux sociaux dont les actions sont gérées par un programme informatique pour simuler le comportement d'un être humain. Un bot peut être capable de faire des publications, de laisser des commentaires, de suivre des comptes, de partager ou d'aimer d'autres publications.

Bots



Il s'agit de favoriser le partage d'informations et/ou de bonnes pratiques entre les services compétents de différents pays. Par ailleurs, il peut également s'agir de participer aux groupes de travail multilatéraux (G7, OCDE, UE, etc) afin de faire émerger de nouvelles normes.

Coopérer avec des partenaires



Procédé consistant à publier sur une ou plusieurs plateformes web, un même bloc de texte ou de visuel selon la technique du copier-coller, dans le but d'amplifier la visibilité d'un message.

Copy pasta



Le signalement consiste à saisir directement les plateformes en ligne afin de porter à leur connaissance des contenus ou comportements préjudiciables ou illicites qui peuvent s'y trouver (harcèlement, appel à la haine, fraude, contenu pornographique, ou violent...). Il est possible de le faire directement sur les plateformes en tant qu'utilisateur, ou bien indirectement en contactant une entité étatique telle que PHAROS (la Plateforme d'harmonisation, d'analyse et de recoupement d'orientation des signalements).

Signaler des comportements ou contenus illicites



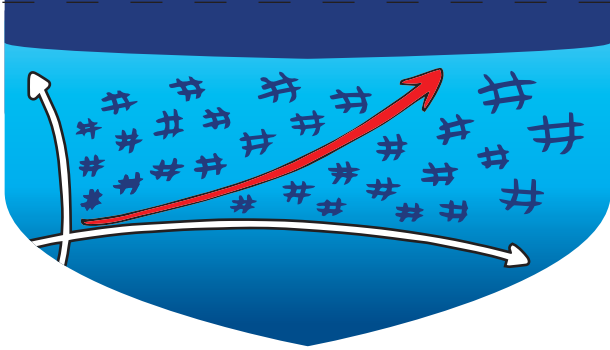
Procédé consistant à utiliser des modèles d'intelligence artificielle (IA) générative, capable de créer des contenus (texte, image, vidéo, audio) à partir d'un prompt donné à la machine, afin de produire des contenus originaux imitant des réalisations humaines (ex : vidéos de type *deepfake*).

IA générative



Il s'agit d'utiliser le levier diplomatique afin de placer sous sanction (interdiction d'entrée sur un territoire, gel d'avoir et d'actifs, etc.) les personnes physiques et morales impliquées dans des campagnes de manipulation de l'information.

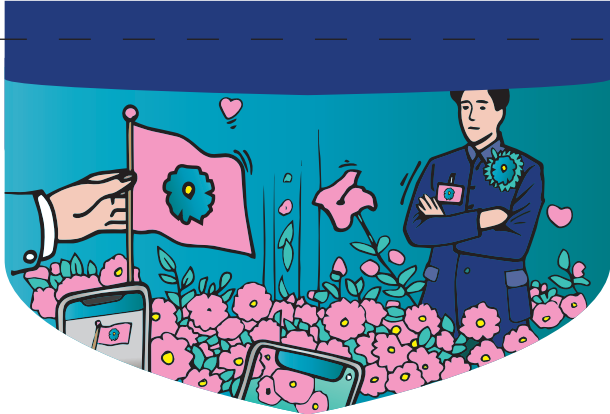
Placer des entités et individus sous sanctions internationales



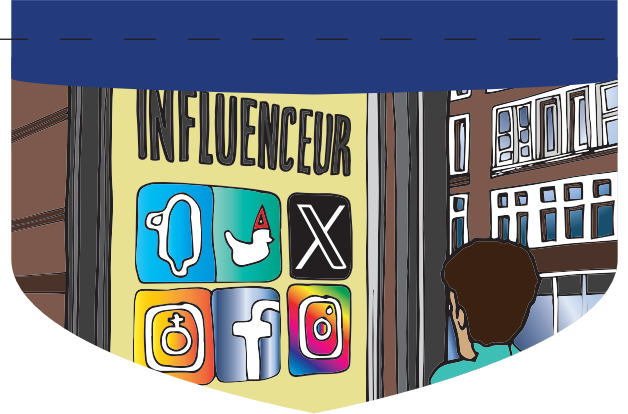
Astroturfing



Trolls



Spammouflage



Recours à des influenceurs



Procédé consistant en l'utilisation d'avatars sur les réseaux sociaux, pour insulter, offenser ou provoquer la polémique sur un sujet afin de déstabiliser un débat public numérique. Les trolls sont des comptes ou des groupes de comptes qui, par jeu, moquerie, activisme politique ou encore par stratégie, perturbent l'espace numérique.

Trolls



Procédé consistant à augmenter artificiellement la visibilité d'un sujet par l'action coordonnée d'un groupe restreint de comptes qui vont produire un volume important de publications. Cette technique sert à faire croire qu'un sujet est un mouvement massif d'opinion.

Astroturfing



Procédé consistant, à recruter et payer des personnalités influentes en ligne, afin que ces dernières diffusent des contenus spécifiques à leur communauté.

Recours à des influenceurs



Procédé consistant en la diffusion de messages de nature politique dissimulés sous des publications aux sujets plus anodins (musique, cuisine, sport, lifestyle).

Spammouflage