

Groupe de travail Réseau
Request for Comments : 2664
FYI : 4
RFC rendue obsolète : 1594
Catégorie : Information

R. Plzak, SAICSAIC
A. Wells, UWisc-Mad
E. Krol, Univ IL
août 1999
Traduction Claude Brière de L'Isle

Questions fréquemment posées et réponses – Réponses aux questions courantes des "nouveaux utilisateurs de l'Internet"

Statut de ce mémoire

Le présent mémoire fournit des informations pour la communauté de l'Internet. Il ne spécifie aucune sorte de norme de l'Internet. La distribution du présent mémoire n'est soumise à aucune restriction.

Notice de droits de reproduction

Copyright (C) The Internet Society (1999). Tous droits réservés.

Résumé

Le présent mémoire fait un tour d'horizon pour le nouvel utilisateur de l'Internet. Le public visé est l'utilisateur ordinaire de l'Internet d'aujourd'hui, et il tente donc de fournir une approche plus tournée vers le consommateur de l'Internet que de creuser un sujet en profondeur. À la différence de ses prédécesseurs, la présente édition cherche à répondre aux questions générales qu'un utilisateur non sophistiqué se poserait plutôt qu'aux questions plus pointues d'un utilisateur de l'Internet techniquement plus sophistiqué. Ceux qui désirent une discussion plus approfondie se tourneront vers le FYI 7 qui traite des sujets de questions/réponses intermédiaires et avancées. Un effort conscient a été fait pour que ce mémoire reste bref mais en même temps fournisse au nouvel utilisateur suffisamment d'informations pour comprendre l'Internet en général.

1. Remerciements

Les personnes suivantes ont droit à nos remerciements pour leur aide et leurs contributions à ce FYI Q/A : Chris Burke (Motorola), John Curran (BBN Planet), Albert Lunde (NWU), et April Marine (Internet Engines, Inc.). Enfin, mais pas les moindres, des remerciements sont adressés à Patricia Harper et Charlotte Nurge. Ces dames de South Riding, Virginia, ont donné l'avis du consommateur sur le présent document.

2. Questions sur l'Internet

2.1 Qu'est ce que l'Internet ?

Les ordinateurs sont utilisés pour accomplir un large assortiment de tâches. Un groupe d'ordinateurs connectés est appelé un réseau. Comme les gens sont connectés via ce réseau, ils peuvent utiliser leurs ordinateurs pour échanger des idées et des informations. Certains ordinateurs sont connectés directement au réseau tandis que d'autres (principalement ceux qui sont au domicile des utilisateurs) sont connectés via une ligne téléphonique et un appareil de communication connu sous le nom de modem. En connectant ensemble les réseaux avec des ordinateurs spécialisés appelés des routeurs, les gens qui sont sur un réseau peuvent s'engager dans des activités avec les gens qui sont sur d'autres réseaux. Ce groupe INTER-connecté de réseaux (NETs) est appelé l'INTERNET.

2.2 Que peut on faire sur l'Internet ?

Il y a une grande variété d'activités que peuvent avoir les utilisateurs sur l'Internet. Ces activités incluent la navigation, la recherche, l'envoi de messages, le transfert de programmes et documents, la conversation, et les jeux.

Navigation

La navigation est une des activités les plus populaires de l'Internet. Pour naviguer, un utilisateur a besoin d'un programme qu'on appelle un navigateur de la Toile (*web browser*). Le navigateur de la Toile permet à l'utilisateur de se connecter à un site qui contient des informations. De nombreux sites contiennent des liens avec d'autres sites qui contiennent des informations en rapport avec les leurs. Ces liens sont normalement identifiés par du texte souligné qui est d'une couleur différente de celle du reste du texte de l'article. En cliquant sur un de ces liens, l'utilisateur est alors connecté à ces informations. Ces informations peuvent être situées au même endroit ou peuvent être à un endroit différent. Ces nouvelles informations peuvent, à leur tour, avoir des liens avec d'autres informations. De sorte que juste comme une note de bas de page ou une référence dans une publication imprimée, les liens peuvent être utilisés pour trouver des informations qui sont

en rapport ou sans rapport les unes avec les autres.

Recherche

La recherche implique l'utilisation d'un programme spécial qu'on appelle un moteur de recherche. Il y a plusieurs de ces moteurs qui sont situés dans divers sites de recherche. Les navigateurs populaires de la toile ont des informations de localisation sur ces sites de recherche. Chercher est similaire à utiliser un catalogue de cartes dans une bibliothèque. Tout comme une personne ferait des recherches sur un sujet dans un catalogue de cartes et trouverait une ou plusieurs références sur ce sujet avec les informations de situation dans la bibliothèque, un moteur de recherche donne aux utilisateurs une liste des sites qui peuvent contenir les informations pertinentes. Cette liste est en fait un ensemble de liens avec ces sites de sorte que tout ce que l'utilisateur a à faire est de cliquer sur le lien pour aller sur le site. Tout comme des catalogues de cartes de bibliothèques différentes vont contenir des cartes de références différentes, des moteurs de recherche différents vont fournir des listes de références différentes.

Messagerie électronique

La messagerie électronique (*E-mail*) est une autre activité très populaire. Elle est très similaire à l'envoi de lettres par la poste ou de notes et mémoires dans un bureau. Elle est utilisée pour échanger des messages entre deux ou plusieurs personnes. Comme la messagerie peut être mal comprise ou faire l'objet d'abus, les utilisateurs devraient être familiarisés avec l'étiquette de la messagerie électronique, la netiquette. Pour des informations supplémentaires, voir les lignes directrices de la Netiquette dans le FYI 28, [RFC1855].

De nombreuses personnes participent aussi à des listes de diffusion. Habituellement, une liste de diffusion est dédiée à un sujet ou intérêt particulier. Certaines listes de diffusion sont utilisées pour fournir des informations à des abonnés, comme les informations de mise à jour d'un produit pour quelque chose qu'un individu peut avoir acheté, alors que d'autres sont utilisées pour la discussion. Dans ce dernier cas, les gens participent à la discussion en envoyant des messages électroniques à une adresse de "liste" qui est à son tour distribuée à tous les membres d'une liste. L'abus des listes de diffusion est probablement la plus grosse source de pourriels (aussi appelés "spam"). Chacun devrait veiller à n'être pas la source de pourriels.

Transfert de fichier

Les programmes et les documents sont transférés de plusieurs façons. La façon la plus courante est entre des utilisateurs individuels qui joignent le programme ou le document à un message électronique. Les programmes et documents sont habituellement transférés à partir de sites aux utilisateurs en utilisant le dispositif de sauvegarde d'un navigateur de la Toile ou le protocole de transfert de fichiers (FTP). De tels transferts permettent aux usagers d'obtenir divers programmes, documents, fichiers audio, et fichiers vidéo.

Conversation

La conversation (*chat*) se fait entre une ou plusieurs personnes qui sont sur l'Internet. La conversation est très similaire à aller à une réunion. Tout comme les gens s'agrègent en petits groupes et discutent de choses et d'autres, les participants à une conversation se réunissent dans un lieu de conversation pour discuter d'un sujet. Les lieux de conversation sont généralement financés ou gérés par une organisation qui a des intérêts dans le domaine du sujet débattu. Par exemple, une organisation de nouvelles en ligne va avoir un lieu de conversation pour que les participants discutent des événements en cours. Pour converser, une personne écrit un message qui peut être lu, au fur et à mesure qu'il est écrit, par les autres qui peuvent y répondre à leur tour. La première fois, les participants devraient être conscients que, tout comme dans une réunion où certaines personnes ne disent jamais rien, il peut y avoir dans la pièce des gens qui ne font qu'écouter. Tout comme dans une réunion, certaines personnes peuvent aussi se décrire comme différents de ce qu'ils sont en réalité ; il faut se souvenir que les participants à la conversation vont et viennent dans le lieu de conversation de la même façon que les gens se déplacent d'un groupe à l'autre dans une réunion.

Jeux

Certaines personnes utilisent l'Internet pour jouer à des jeux. Ces jeux peuvent être des jeux de rôles, des jeux d'action/aventure, ou des versions en ligne de vieux jeux comme les échecs. Certains jeux exigent que l'utilisateur achète une copie du jeu et l'installe sur son ordinateur, alors que d'autres se jouent en allant sur un site de jeux. Tout comme d'autres formes de jeux, les jeux sur Internet peuvent poser des défis, être distrayants, et une agréable expérience sociale. N'ayez pas peur de vous amuser.

Autres activités

D'autres activités populaires incluent les achats électroniques, la banque, et l'investissement. De nombreux revendeurs décrivent et affichent des images de leurs produits sur l'Internet pour permettre aux gens de les acheter en ligne. Les achats incluent aussi des services comme l'achat de billets d'avion ou des commandes d'épicerie. De nombreuses banques permettent aux gens de transférer des fonds, de vérifier le solde de leurs comptes, de payer des factures et autres activités de ce genre quand on est sur l'Internet avec un numéro de compte et un identifiant. Enfin, de nombreuses personnes investissent quand ils sont sur l'Internet dans des choses variées qui vont des actions et obligations à des biens immobiliers.

Un mot d'avertissement, si vous utilisez une carte de crédit, vérifiez si il y a des dispositifs de sécurité en place pour protéger les informations de votre carte de crédit. Les sites honorables devraient vous dire comment ils protègent vos informations. Si vous avez le moindre doute sur la façon dont vos informations seront protégées, n'utilisez pas votre carte de crédit sur ce site.

2.3 Qu'est ce qu'une adresse ?

Deux questions qu'on pose couramment ces jours ci sont "Quelle est votre adresse e-mail ?" et "Quel est l'URL ?" Généralement, la première question demande où envoyer les informations, tandis que la seconde demande où aller chercher les informations. La réponse à la première question est généralement quelque chose comme `mon_nom@compagnie.com`. La réponse à la seconde question est généralement quelque chose comme `"http://www.journal.com"`. Que signifient ces deux réponses ?

Adresse de messagerie électronique

Comme on l'a dit précédemment, une adresse de messagerie électronique est quelque chose comme `"mon_nom@compagnie.com"`, prononcé "MON NOM à COMPAGNIE point COM". Une adresse électronique consiste en deux parties qui sont divisées par un signe "@".

La portion de gauche est comme la ligne du nom sur une lettre, elle identifie une certaine personne et est habituellement composée du nom de la personne. Les noms normaux ressemblent à ceci :

```
john_doe  
john.doe  
jdoe  
doej
```

Le nom est alloué par le système ou l'administrateur du réseau qui gère le système de messagerie électronique et il suit les règles qui ont été établies par la compagnie qui fournit les services de messagerie électronique. Parfois, la portion nom de l'adresse électronique est appelée une boîte aux lettres.

La portion à droite du signe "@" est le nom du système d'ordinateurs qui fournit le service de messagerie électronique. Ce nom est habituellement celui de la compagnie qui possède le système d'ordinateurs, suivi par un "point" et une abréviation qui représente le "domaine" ou groupe de noms dans lequel rentre l'organisation. Des exemples de ces domaines de "niveau supérieur" sont "edu", "com", et les codes de pays tels que "fr" pour la France et "jp" pour le Japon. Lorsque message électronique est envoyé, la portion de l'adresse qui est à droite du signe "@" est utilisée pour trouver l'ordinateur de destination de ce message.

URL

Un localisateur de ressource universel (URL, *Uniform Resource Locator*) est couramment utilisé pour identifier un ordinateur qui fournit des services de la Toile mondiale. Cela ressemble normalement à quelque chose comme `"http://www.journal.com"`. Cette adresse comporte aussi deux parties. Dans ce cas, les deux parties sont séparées par le "///". La portion de gauche signifie trouver le service de la Toile mondiale qui est situé sur l'ordinateur identifié à droite du "///". La portion de droite est le nom de l'ordinateur qui fournit le service de la Toile mondiale. Son nom est composé de parties qui sont similaires à celles décrites pour le nom d'un ordinateur de messagerie électronique. Parfois, la portion de droite contient des informations supplémentaires qui identifient un document particulier sur le site de la Toile.

Par exemple, `http://www.journal.com/sports/article1.html` va identifier un article spécifique dans la section sports du journal.

2.4 Y a t-il des règles de comportement sur l'Internet ?

En général, le sens commun, la courtoisie, la décence gouvernent un bon comportement sur l'Internet. Il n'y a pas un seul livre de règles formelles qui dicte le comportement sur l'Internet. Le FYI 28 qui a été mentionné précédemment est un bon guide. Beaucoup d'activités, telles que les sites de jeux, les sites de conversation, ou les listes de diffusion, peuvent avoir des règles propres. Ce qui peut être un comportement acceptable dans un site de conversation peut être totalement déplacé dans un autre. Cela ne fait jamais de mal de tâter la température de l'eau avant de sauter dans la piscine. Les utilisateurs devraient prendre les mêmes précautions avant de se joindre à toute activité en ligne.

En particulier, la messagerie électronique peut conduire à une incompréhension entre les gens. Les utilisateurs devraient se souvenir que le lecteur a seulement le texte pour déterminer ce qui est dit. D'autres indices de la conversation comme le "ton de la voix" et les signaux corporels comme les clins d'œil ne sont pas présents dans le texte. À cause de cela, les utilisateurs de l'Internet ont développé des indices à mettre dans le texte. On utilise aussi des techniques de texte comme la mise en majuscules et des symboles appelés des frimousses (*emoticons*) (aussi appelés des "smilies").

Un smiley typique ressemble à ceci :-)

De plus, les acronymes ont évolué au fil du temps (par exemple IMHO, *In My Humble Opinion*, à mon humble avis). On trouvera plus d'informations sur cela en faisant des recherches. Utilisez des mots clés comme "netiquette" et "emoticon" sur votre moteur de recherche pour trouver des informations.

Les usagers devraient aussi savoir que leurs programmes particuliers comme leur traitement de texte ou leur messagerie peuvent produire des documents et des messages qui ne sont pas lisibles par tout le monde. Très souvent, un lecteur doit avoir le même programme que celui dans lequel un document a été écrit pour pouvoir le lire. Donc, avant d'envoyer un document en pièce jointe, c'est une bonne idée de s'assurer que le receveur prévu pour votre document a la capacité de le lire. Si il y a un doute, envoyez une version texte (ascii) du document.

2.5 Comment l'Internet fonctionne t-il ?

Chacune des activités mentionnées dans la section qui décrit ce qu'on peut faire sur l'Internet exige que les ordinateurs échangent des informations. Les ordinateurs prennent leur tour pour envoyer et recevoir des informations. Lorsque un ordinateur envoie des informations, il est dit être la "source" ; quand il reçoit des informations, il est dit être la "destination". (Le même ordinateur peut être la source et la destination à des moments différents. Cela est particulièrement clair lorsque on pense à l'envoi et à la réception de messages électroniques.)

Chaque ordinateur sur l'Internet a une "adresse" Internet univoque qui l'identifie parmi les millions d'ordinateurs. L'Internet a des ordinateurs spécialisés entre la source et la destination, situés aux points d'interconnexion des réseaux. Ces ordinateurs sont appelés des "routeurs". Les routeurs comprennent comment utiliser l'adresse d'un ordinateur pour pointer de façon appropriée les informations provenant d'un ordinateur sur un autre à travers l'Internet.

Dans un échange d'informations, il se produit ceci :

- * La source trouve l'adresse de la destination.
- * La source contacte la destination et dit "hello".
- * La destination répond par un "hello" de sa part.
- * La source dit à la destination qu'elle a des informations à envoyer.
- * La destination dit à la source qu'elle est prête à recevoir les informations.
- * La source coupe les informations en petits morceaux appelés des paquets et envoie chaque paquet sur le chemin de la destination.
- * Les routeurs guident chaque paquet jusqu'à la destination.
- * La destination reçoit les paquets et les remet ensemble pour reformer l'information.
- * La destination dit à la source qu'elle a reçu les informations et demande à la source si elle a autre chose à envoyer.
- * Si la source dit que non, la destination va dire "au revoir" sauf si elle a quelque chose à renvoyer. Si elle le fait, elle va couper les informations en paquets et les envoyer.
- * Une fois que les deux utilisateurs finaux ont fini de "parler", ils disent tous deux "au revoir".

Il est clair que notre introduction simplifiée de cette section n'a pas expliqué beaucoup des étapes de ce processus, comme la façon dont un ordinateur découvre l'adresse d'un autre ordinateur ou comment les paquets sont divisés et réassemblés. Heureusement, ce sont des choses qui sont spécifiques et que les gens qui utilisent l'Internet n'ont jamais réellement besoin de traiter !

2.6 Qui fait fonctionner l'Internet ?

Personne. L'Internet est un effort coopératif entre les fournisseurs de services Internet (FAI), les compagnies de logiciel, des organisations volontaires, et quelques facilités qui lient le tout. Les FAI et les compagnies de logiciels sont complètement indépendantes et la plupart d'entre elles sont en concurrence avec toutes les autres. Les FAI fournissent le service Internet aux gens tout à fait de la même façon qu'ils obtiennent le service téléphonique d'une compagnie de téléphone. Les FAI acceptent de connecter leurs réseaux les uns aux autres et transmettent les informations en suivant un ensemble établi de règles (les protocoles). Les compagnies de logiciel acceptent de fabriquer des programmes (comme ceux de messagerie électronique ou de navigateurs de la Toile) qui suivent aussi des protocoles. Il y a d'autres organisations qui surveillent que tout se passe bien. Certaines allouent les adresses Internet un peu de la même façon que sont alloués les numéros de téléphone, d'autres prennent note des noms utilisés par les usagers et les groupes de l'Internet, et une grande organisation de volontaires, appelée l'équipe d'ingénierie de l'Internet (IETF, *Internet Engineering Task Force*) développe le suivi des ordinateurs de protocoles pour faire réussir les communications sur le réseau.

3. Considérations sur la sécurité

La question "l'Internet est-il sûr ?" peut être source de confusion pour les gens, qui vont entendre de nombreuses affirmations que c'est sûr et de nombreuses histoires effrayantes qui disent que ce ne l'est pas. Il y a quelques règles de base approximatives à se rappeler qui vont régler la plupart des soucis.

D'abord, se faire une règle de ne jamais partager les mots de passe de compte avec qui que ce soit. Apprendre un mot de passe est la façon la plus facile pour quelqu'un qui veut s'introduire dans un système. La plupart des gens pensent que leurs fichiers n'intéressent personne, mais quelqu'un peut être capable de mettre le pied dans un compte sans importance pour accéder à d'autres endroits du même système informatique. On trouvera beaucoup de bonnes pratiques de sécurité dans le manuel de la sécurité de l'utilisateur, le FYI 34, [RFC2504].

Ensuite, comprendre que des gens ont les moyens de retracer les informations qu'un utilisateur envoie via la messagerie électronique, les fichiers qu'on télécharge, et les sites visités sur la Toile. Les administrateurs de système et les ingénieurs réseau qui surveillent les ordinateurs d'un site exigent l'accès à des informations qu'un individu pense secrètes. En pratique, aucun administrateur de système ou ingénieur réseau responsable ne va violer la vie privée d'une personne pour satisfaire sa curiosité personnelle. Cependant, si quelqu'un de moins légitime obtient un accès illégal à un système, il aura aussi accès à ces informations. Cette situation ne pose pas de problème pour la plupart des gens, mais on devrait comprendre que des choses comme les messages envoyés il y a un an ou un lot de pages de la Toile consultées peuvent toujours exister dans la bande d'archive d'un système et peuvent facilement être ressuscitées et largement publiées.

Troisièmement, avant de donner des informations personnelles sur l'Internet, comme de remplir un formulaire sur une page de la Toile, les usagers devraient réaliser qu'il n'y a aucune assurance de confidentialité. Cela pourrait être comparé au fait d'envoyer une télécopie de ces informations à quelqu'un dont vous n'avez jamais entendu parler auparavant. Bien que de nombreuses organisations sur l'Internet aient un comportement responsable à l'égard des informations reçues via la Toile et la messagerie, cela ne peut pas toujours être déterminé à l'avance.

4. Références

[RFC2504] E. Guttman, L. Leong, G. Malkin, "[Manuel de sécurité de l'utilisateur](#)", février 1999. (FYI0034) (*Information*)

[RFC1855] S. Hambridge, "[Lignes directrices de la Netiquette](#)", octobre 1995. (FYI0028) (*Information*)

5. Adresse des auteurs

Raymond Plzak
SAIC
1710 Goodridge Drive
McLean, Virginia 22102
téléphone : (703) 821-6535
mél : plzakr@saic.com

Amy Tracy Wells
Internet Scout Project
University of Wisconsin-Madison
Computer Sciences Department
1210 W. Dayton St.
Madison, WI 53706
téléphone : (608)263-2611
mél : awel@cs.wisc.edu

Ed Krol
University of Illinois
1120 DCL
1304 Springfield
Urbana IL 61801
téléphone : (217)333-7886
mél : krol@uiuc.edu

Appendice A Glossaire des termes

Frimousse (*emoticon*) : Combinaison de marques de ponctuation utilisée pour donner le sens de l'intonation de la voix de l'envoyeur dans un message électronique

IETF : Équipe d'ingénierie de l'Internet (*Internet Engineering Task Force*) [voir la description dans le texte]

Internet : Groupe de réseaux interconnectés

FAI : Fournisseur de service Internet (= *ISP, Internet Service Provider*) [voir la description dans le texte]

Réseau : Groupe connecté d'ordinateurs

Routeur : Ordinateur spécialisé qui connecte des réseaux ensemble et guide les paquets d'informations jusqu'à leur destination

Pourriel (spam) : Terme familier pour un message électronique destiné à être mis à la poubelle

URL (*Uniform Resource Locator*) : Adresse universelle, ou localisateur universel de ressource [voir la description dans le texte]

Navigateur de la Toile (*Web Browser*) : Programme qui fournit la capacité de lire les informations qui sont situées sur un site de la Toile mondiale (*WWW, World Wide Web*).

6. Déclaration complète de droits de reproduction

Copyright (C) The Internet Society (1999). Tous droits réservés.

Ce document et les traductions de celui-ci peuvent être copiés et diffusés, et les travaux dérivés qui commentent ou expliquent autrement ou aident à sa mise en œuvre peuvent être préparés, copiés, publiés et distribués, partiellement ou en totalité, sans restriction d'aucune sorte, à condition que l'avis de droits de reproduction ci-dessus et ce paragraphe soient inclus sur toutes ces copies et œuvres dérivées. Toutefois, ce document lui-même ne peut être modifié en aucune façon, par exemple en supprimant le droit d'auteur ou les références à l'Internet Society ou d'autres organisations Internet, sauf si c'est nécessaire à l'élaboration des normes Internet, auquel cas les procédures pour les droits de reproduction définis dans les procédures des normes d'Internet doivent être suivies, ou si nécessaire pour le traduire dans des langues autres que l'anglais.

Les permissions limitées accordées ci-dessus sont perpétuelles et ne seront pas révoquées par la Société Internet ou ses successeurs ou ayants droit.

Ce document et les renseignements qu'il contient sont fournis "TELS QUELS" et l'INTERNET SOCIETY et l'INTERNET ENGINEERING TASK FORCE déclinent toute garantie, expresse ou implicite, y compris mais sans s'y limiter, toute garantie que l'utilisation de l'information ici présente n'enfreindra aucun droit ou aucune garantie implicite de commercialisation ou d'adaptation à un objet particulier.

Remerciement

Le financement de la fonction d'éditeur des RFC est actuellement fourni par la Internet Society.