

Serge TISSERON

Psychiatre, psychanalyste, docteur en psychologie

HDR à l'Université Paris Ouest Nanterre

Blog: <http://squiggle.be/tisseron>

**L'influence
des NTIC
sur la société**

Une révolution anthropologique: passage d'une culture du livre à une culture des écrans

Culture du livre: culture du « un » :
un seul livre ouvert à une seule page

- * Les contraires s'excluent
- * Monde du « ou bien/ou bien »

Culture des écrans: culture du multiples:
plusieurs écrans ouverts en même temps

- * Les contraires ne s'excluent pas
- * Monde du « à la fois / à la fois »

Cette nouvelle culture n'est ni meilleure ni pire que celle du livre : tout y est affaire d'usage, entre *links* et *leaks* (liens et fuite)

Elle peut satisfaire autant le désir de réciprocité (désir d'échanges) que le désir d'emprise (désir de contrôle)

Les bouleversements en jeu affectent cinq domaines :

- 1. la relation à soi même**
- 2. la relation aux autres**
- 3. la relation aux images qu'on voit et qu'on fabrique,**
- 4. la relation au réel (à l'espace, au temps)**
- 5. la relation à la connaissance**

I. La relation à soi même : les identités multiples

1. *Le stade des écrans*

- Tout enfant a affaire aujourd'hui à **deux séries d'images de lui-même** : celle que continuent à lui renvoyer les miroirs qui l'entourent (qui est inversée) et celle que lui renvoient les photographies et les films faits par ses parents et visionnés sur la télévision ou l'ordinateur familial (qui sont redressées).
- En grandissant avec ces deux séries d'images de lui-même qui sont différentes, l'enfant renonce à l'idée qu'une image puisse le représenter absolument , et pense que chacune rend visible une facette de lui.
- Il se familiarise avec l'idée d'avoir **plusieurs identités**.

2. Web 1.0: le jeu avec les identités multiples : pseudos, avatars et blogs

- **Les jeunes explorent leurs diverses identités dans le but de mieux cerner le foyer virtuel de leur personnalité, qui reste pour chacun à jamais inconnu.**
 - * Dans les *chats* et les jeux en réseau, ils possèdent plusieurs « avatars »¹ qui leur permettent d'explorer plusieurs identités .
 - * De même, un jeune ne se crée jamais un seul *blog*, mais plusieurs en parallèle (un « sombre », un « joyeux », etc).
 - * Le désir est d'être partout, et tout, à la fois
 - * Mais c'est aussi le désir de découvrir laquelle de ces identités multiples est la mieux reconnue, avec l'objectif de la privilégier.

1. Le mot désigne en sanscrit les multiples incarnations du Dieu Vichnou sur terre

3. Web 2.0 (collaboratif): Une nouvelle définition de l'identité

Dans la sociabilité traditionnelle

- * Résulte de la mise en scène de soi que chacun réalise dans sa vie quotidienne (Ervin Goffman)
- Est le résultat d'une narration individuelle présente : chacun exprime ce qu'il pense ou veut être
- * En cas d'identités multiples, l'une est censée être authentique, les autres étant des masques (leurres)

Avec le web collaboratif

- * Résulte d'une activité groupale: chacun est un acteur de multiples collectivités plus ou moins interpénétrées.
- * Est le résultat d'échanges permanents avec les autres acteurs des réseaux : autour d'éléments du passé individuel et collectif, des projets, et des informations déposées par soi ou bien par d'autres à son sujet
- * Aucune identité en ligne n'est perçue plus authentique qu'une autre.

II. La relation aux autres

Web 1.0

1. *Le désir d'extimité*

La distinction « intime-publique » est une distinction extérieure, définie par le collectif. Pour rendre compte de ce qui se passe pour chacun, j'ai proposé la distinction « intime-extime ». Intimité et extimité sont deux façons complémentaires de construire l'**estime de soi et l'identité**. Les internautes mettent sur la toile des fragments de leur intimité, physique ou psychique, afin d'en éprouver la valeur .

2. *Etre remarqué plutôt qu'aimé*

Intériorisation du système Google: la « googlelisation de l'estime de soi »

CONSEQUENCE: il est important de ne pas stigmatiser un jeune dans une posture .

Exemple d'un préado fier de dire: «Je suis le meilleur de ma classe en provocation » alors que cela lui avait été dit comme un reproche

3. *S'engager, se désengager d'un simple clic*

1. S.Tisseron, *L'Intimité surexposée*, Paris, 2001 (réed. Flammarion)

Web 2.0: une nouvelle définition des liens et des réseaux

Dans la sociabilité traditionnelle

- * Les liens sont absents ou présents, sécurés ou insécurés
- * Les liens importants sont forts par opposition aux liens faibles (considérés comme inutiles)
- * Le réseau local s'oppose au réseau lointain

Avec le web collaboratif

- * Les liens sont élastiques
 - * Les liens importants ne sont ni forts, ni faibles, mais activables
- la « force des liens faibles » (Mark Granovetter, 1993): quand un individu est confronté à certaines tâches, comme la recherche d'un emploi, les stratégies qui s'appuient sur des « amis d'amis » sont souvent plus efficaces que les relations de grande proximité
- * Le réseau est « glocal » : à la fois « global » et « local ».

Il est possible de toucher de la même manière des personnes géographiquement ou socialement lointaines et d'autres proches.

Web 2.0: Une nouvelle définition de « l'amitié » (le Friendling)

Dans la sociabilité traditionnelle

- * Un lien entre deux personnes
- * Les amis sont des gens avec lesquels on a du plaisir à être et à échanger
- L'amitié naît de l'habitude de la fréquentation
- Une relation forte

Avec le web collaboratif

- * Un lien entre deux profils
- * Les « amis » (*friends*) sont des gens dont le profil m'intéresse. J'ai envie de télécharger leur fichier MP3, de lire leur billet de blog, de consulter leur site web favori ou de voir leurs photos... Les « amis » sont des souscripteurs semblables aux abonnés d'un fournisseur de fichiers en ligne.
- * « L'amitié » (*friendling*) est un acte déclaratif qui permet l'échange d'informations : « dire qu'on est ami, c'est faire un lien qui peut ensuite évoluer vers une amitié réelle ou rester distendu sans jamais d'autres concrétisations que ce statut

Une relation faible semblable à l'épouillage chez les singes

Web 2. 0: Une nouvelle définition du capital social

L'expression de « capital social » a été créée au XX^{ème} siècle sur le modèle du capital économique.

Le capital économique est l'ensemble des ressources matérielles qui permettent à une entreprise de prospérer sur le marché. Le capital social est l'ensemble des relations humaines qui permettent à un individu ou un groupe d'améliorer sa position.

Dans la sociabilité traditionnelle

Le capital social s'appuie sur le fait d'avoir des connexions fortes avec le pouvoir en place (origine familiale et sociale)

Avec le web collaboratif

Le capital social se constitue à travers des connexions de telle façon que chacun optimise ses possibilités de joindre, de proches en proches, l'interlocuteur dont il a besoin

Un bouleversement éducatif : apprendre avec les pairs

Les jeunes utilisent principalement les médias en ligne pour se connecter avec leurs amis, et pas pour rencontrer des étrangers, et ils sont plus disposés à apprendre de leurs pairs que des adultes et des enseignants

Les adultes peuvent toutefois avoir une influence importante en leur fixant des objectifs d'apprentissage et de réalisation (sur le modèle des « maîtres » dans les jeux vidéo en réseau) (<http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>)

III. Spectateur et acteur des nouvelles images

1. Rien n'est vrai, rien n'est faux, tout est fabriqué

Passage d'une culture de l'image indicielle à une culture de l'image numérique

Les jeunes ne se posent plus guère aujourd'hui la question qui préoccupait si fort leurs aînés : les images sont elles « vraies » ou « fausses » ? Ils l'ont remplacée par une nouvelle interrogation qui a l'avantage de correspondre aussi bien aux documentaires qu'aux fictions : **Comment les images ont elles été fabriquées ?**

D'où leur intérêt pour les *making of*, ces programmes qui accompagnent aujourd'hui la plupart des films sortis en DVD et qui expliquent les trucages et les effets spéciaux

Ce questionnement est en outre encouragé chez eux par le fait qu'ils deviennent eux-mêmes des **producteurs d'images**, notamment dans leurs blogs.

2. *Fabriquer ses images : Pocket films et Machinima*

- * Les *Machinima* sont des courts métrages fabriqués à partir de séquences de jeux vidéo – notamment le jeu Movies [\[1\]](#).,
- * Les films faits au mobile.
- * Ces productions sont une nouvelle culture que les adultes doivent valoriser.

Valoriser leurs productions

[\[1\]](#) L'un des plus célèbres est celui qu'a réalisé un jeune Français sous le titre *The french democracy*..

IV. La relation au réel: une culture du déni

- * Sur Internet, **chacun est invité à décider du statut de ce qu'il rencontre** : validité des informations, véracité des identités, authenticité des propos...,c'est l'utilisateur qui tranche.
- * **Le déni y devient d'une extrême banalité** : la perte y est niée d'un simple « clic », l'absence d'un être cher peut être immédiatement compensée par l'appel à un nouveau partenaire, et la mort même y est toujours provisoire.
- * Comme le déni est un mécanisme difficile à tenir seul – il faut une sacrée force de caractère pour penser qu'une chose n'existe pas quand tout le monde dit qu'elle existe autour de soi ! –, **la société du déni est forcément une société des groupes de croyance.**
- * Encore plus important avec l'internet affinitaire

V. La relation à la connaissance

1. Deux modèles en concurrence

Le modèle de connaissance privilégié par les ordinateurs est intuitif et inductif. Il s'oppose au modèle scolaire de connaissance qui est hypothético déductif

Il consiste à tâtonner et à rectifier au fur et à mesure

Il ne s'agit pas de comprendre pour agir, mais d'agir pour comprendre

L'erreur fait partie du processus d'apprentissage

Il est difficile aux élèves de passer d'un modèles à l'autre (c'est à dire de leur usage des nouvelles technologies aux apprentissages scolaires proposés selon un modèle traditionnel)

Il faut leur expliquer cette différence et reconnaître la place de l'erreur dans le processus d'apprentissage

3. Préparer les élèves à un avenir dans lequel de nombreuses données seront sous forme non écrite ?

- *aider les élèves à inventer de nouveaux outils (apprentissage de la programmation pour des machines de plus en plus puissantes [un milliard de fois plus puissantes dans trente ans] et de moins en moins préprogrammées).
- * accompagner les élèves dans le passage
de la passivité à l'interactivité
de l'interactivité à la fabrication
puis de la fabrication à la création

VI. Quelques axes de prévention

1. De la part des familles

1. Cadrer : Règle « 3-6-9-12 » :

Pas d'écran avant trois ans; pas de console personnelle avant six ans; Internet accompagné à partir de neuf ans, Internet seul après douze ans; une règle nécessaire, mais pas suffisante

2. Accompagner

* Rappeler les trois règles d'internet:

Tout ce qu'on y met peut tomber dans le domaine publique

Tout ce qu'on y met y restera éternellement

Tout ce qu'on y trouve est indécidable

* Faire raconter les jeux vidéo

3. Montrer l'autre face de la violence: Mettre l'accent sur la compassion, valoriser l'entraide et les entreprises réparatrices (*La réalité est souvent inhumaine, mais il est toujours possible d'y réagir de façon humaine*)

2. De la part des écoles

1. Donner des repères

* Sur les modèles économiques et le marketing des divers médias (Jeux vidéo, Facebook, Youtube...)

* Sur le droit à l'intimité

* Sur le droit à l'image : « Demande moi mon avis ! » et « Qu'est ce que tu vas faire de la photo? »

2. Favoriser les usages encadrés des outils utilisés par les jeunes: consoles de jeu, lecteurs MP3 téléphones portables

* Pour re-motiver tous les élèves

* Pour personnaliser les apprentissages (élèves en difficultés)

* Pour développer l'esprit d'initiative et la capacité de coopérer

3. Valoriser les productions des jeunes pour lutter contre la fracture générationnelle: *Machinima* (filmés à l'intérieur d'un jeu vidéo ou d'un univers virtuel) et *Pocket films* (tournés au téléphone mobile)

3. De la part des collectivités publiques

1. **Valoriser les créations** et favoriser le dialogue intergénérationnel autour d'elles (festivals de *Machinima* et de *Pocket films* dans les écoles, les quartiers et les municipalités).
2. **Confier des responsabilités et des budgets aux jeunes** pour l'organisation de ces rencontres
3. **Créer des sites de rencontre et d'échange sur Internet à un niveau local**
4. **Créer des espaces de rencontre et d'échange polyvalents (à la fois médiathèques, ludothèques et bibliothèques)**
 - **multi usagers** (coexistence et rencontre d'utilisateurs de générations et d'intérêts différents)
 - **éphémères** et susceptibles d'être détournés
 - **à la fois réels et virtuels** (ouverts aux échanges sur un site virtuel)
5. **Privilégier des dispositifs qui donnent une grande place au corps, à la parole et à l'empathie** – comme la mise en place d'activités de jeu de rôle dès les classes maternelles