Sujet national pour l'ensemble des centres de gestion organisateurs

CONCOURS INTERNE DE BIBLIOTHÉCAIRE TERRITORIAL

SESSION 2017

ÉPREUVE DE NOTE DE SYNTHÈSE

LETTRES ET SCIENCES HUMAINES ET SOCIALES

ÉPREUVE D'ADMISSIBILITÉ :

Une note de synthèse établie à partir d'un dossier portant, au choix du candidat, soit sur les lettres et les sciences humaines et sociales, soit sur les sciences exactes et naturelles et les techniques, soit sur les sciences juridiques, politiques ou économiques.

Durée : 3 heures
Coefficient : 2

À LIRE ATTENTIVEMENT AVANT DE TRAITER LE SUJET :

- Vous ne devez faire apparaître aucun signe distinctif dans votre copie, ni votre nom ou un nom fictif, ni initiales, ni votre numéro de convocation, ni le nom de votre collectivité employeur, de la commune où vous résidez ou du lieu de la salle d'examen où vous composez, ni nom de collectivité fictif non indiqué dans le sujet, ni signature ou paraphe.
- Sauf consignes particulières figurant dans le sujet, vous devez impérativement utiliser une seule et même couleur non effaçable pour écrire et/ou souligner. Seule l'encre noire ou l'encre bleue est autorisée. L'utilisation de plus d'une couleur, d'une couleur non autorisée, d'un surligneur pourra être considérée comme un signe distinctif.
- Le non-respect des règles ci-dessus peut entraîner l'annulation de la copie par le jury.
- Les feuilles de brouillon ne sont en aucun cas prises en compte.

Ce sujet comprend 35 pages.

Il appartient au candidat de vérifier que le document comprend le nombre de pages indiqué.
S'il est incomplet, en avertir un surveillant.

Vous êtes bibliothécaire territorial dans la commune de Cultureville.

Le directeur de la bibliothèque vous demande de rédiger à son attention, exclusivement à l'aide des éléments du dossier, une note de synthèse sur les risques numériques.

Liste des documents :

Document 1 : Nouvelles frontières des données personnelles – *Régis Chatellier – Laboratoire d'innovation numérique de la CNIL* – 15 février 2016 – 2 pages

Document 2 : L'ordalie numérique – *Jocelyn Lachance – Adolescence* – Mars 2015 – 3 pages

Document 3 : Apprivoiser les écrans et grandir – *Serge Tisseron – Sergetisseron.com* – 2016 – 2 pages

Document 4 : Les pratiques numériques des jeunes : quels accompagnements consolider ? (extrait) – *Sophie Jehel – Observatoire 2015 CEMEA Région Basse Normandie, Académie de Caen* – Juillet 2015 – 6 pages

Document 5 : Besoin d'hybride – *Hubert Guillaud – Internetactu.net* – Juillet 2008 – 4 pages

Document 6 : Mutation des pratiques culturelles à l'heure numérique – *Sylvie Octobre – Jeunesses. Etudes et synthèses – Observatoire de la jeunesse,* n°21 – Septembre 2014 – 4 pages

Document 7 : Il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo – propos recueillis par *Yann Leroux – LeMonde.fr, InternetActu.net* – 27 mars 2009 – 4 pages

Document 8 : Point sur les usages d'Internet : usage des réseaux sociaux et e-participation – *Jocelyne Trémembert – Marsouins.org* – 12 octobre 2010 – 4 pages

Document 9 : Ateliers co-animés multimédia – *ASCA Saint Jean de Braye – Villes au carré* – 5 juin 2015 – 1 page

Document 10 : L'invisible propagande – *Frédéric Joignot – Le Monde* – 17 septembre 2016 – 3 pages

Documents reproduits avec l'autorisation du CFC

Certains documents peuvent comporter des renvois à des notes ou à des documents non fournis car non indispensables à la compréhension du sujet.

DOCUMENT 1

Nouvelles frontières des données personnelles

Rédigé par Régis Chatellier

-

15 février 2016

Laboratoire d'innovation numérique de la CNIL

Vit-on une évolution radicale de la notion de données personnelles ?? Leur définition devient si mouvante, mobile et évolutive qu'il parait contre-productif de vouloir la figer. Les données personnelles sont de plus en plus subjectives, relatives et contextuelles.

Données de qualification, de vie, de personnalisation

Aux habituelles données de qualification (genre, âge, lieu de résidence), les marketeurs ont ajouté des informations ou "artefacts" (Antoinette Rouvroy) de la vie quotidienne, partagés sur les réseaux sociaux (où je suis, ce que je fais). Le développement des objets connectés contribue maintenant à créer des données toujours plus intimes et personnelles, des traces de vie produites à des niveaux suffisamment fins pour donner des indications sur la personne : les objets connectés du *Quantified Self* captent et partagent le nombre de pas, les pulsations cardiaques, la qualité du sommeil, voire le niveau de stress. Des données personnelles, voire de l'intime, qui deviennent des "données sensibles" dès lors qu'elles sont utilisées en tant que données de santé.

Les "données personnalisées""viennent encore enrichir ces données classiques. L'adresse IP utilisée pour s'inscrire à un service peut être utilisée pour définir et retrouver une personne. L'identité réelle importe assez peu dans ce contexte. Jean Frayssinet soulignait dans le cahier IP 1, *Vie privée à l'horizon 2020*, que "*ces données posent le problème du contrôle sur l'assemblage et le profilage qui en résulte.*"

La facilité de ré-identification des personnes est croissante, même au sein de jeux de données supposés anonymisés. Daniel Le Métayer et Claude Castelluccia (Inria) expliquent, *"c'est la capacité à combiner les données qui change tout, n'importe quelle donnée peut devenir identifiante une fois combinée. Par exemple, une combinaison du salaire et du lieu de naissance peut permettre de "descendre à l'identification d'un seul profil correspondant, une combinaison âge + école peut donner une approximation du salaire. On peut donc dorénavant inférer une donnée sensible de données qui ne le sont pas. Or la loi ne protège pas assez contre ces profils de groupe, qui peuvent conduire à de fortes discriminations."*

Question de l'anonymisation

Dans un article en 2009, Paul Ohm avait statué sur l'échec de l'anonymisation : *"la confiance dans le pouvoir protecteur des techniques d'anonymisation a certainement été surévaluée, et si des techniques statistiques permettent de désanonymiser facilement des individus alors il faut cesser de faire passer la limite centrale de nos réflexions entre les données directement et indirectement identifiantes."* Le chercheur du MIT Yves-Alexandre de Montjoye a démontré en 2015, à partir de l'étude des données de cartes bancaires, produites sur trois mois par 1,1 million de personnes, que seuls quatre points "spatio-temporels" (coordonnées géographiques, date et heure) suffisent pour retrouver l'identité de 90% des individus. Connaître le tarif ds transactions permet d'augmenter encore le risque de ré-identification de 22%. Déjà, en 1997, la doctorante du MIT Latanya Sweeney, avait retrouvé les données de santé du gouverneur de l'État au sein des données anonymes publiques en utilisant d'autres données ouvertes (lui permettant de définir son âge, code postal et sexe).

Le G29 (groupement des CNIL européennes) a pris en compte cette question dès avril 2014, dans un avis portant sur les techniques disponibles et leur portée, prenant acte que l'anonymisation et la ré-identification sont des domaines de recherche très actifs où de nouvelles découvertes sont régulièrement publiées, avait considéré l'anonymisation comme un exercice ponctuel qu'il convient de réévaluer régulièrement au regard des risques associés. Le projet de loi pour une République numérique prévoit de missionner la CNIL pour la certification, l'homologation et la publication de référentiels ou de méthodologies des processus d'anonymisation.

L'avènement de l'Internet des objets transformera peut-être tout objet communiquant en un producteur potentiel de données à caractère personnel par croisement, mélange, analyse, computation. Il y aura certes toujours une gradation : certaines données sont plus ou moins identifiantes, mais le monde des données personnelles et des traces devrait grandir au moins aussi vite que le monde des données en général, à vitesse exponentielle...

Article rédigé par Régis Chatellier, Chargé des études prospectives

L'ORDALIE NUMÉRIQUE

JOCELYN LACHANCE

En 2010, est paru le film *Because we are visual*[1], de deux jeunes artistes belges. D'une originalité inédite, leur court métrage d'un peu plus de quarante-cinq minutes rassemble uniquement des vidéos produites et diffusées par des adolescents et de jeunes adultes sur le site de partage en ligne *You Tube*. Témoignages de solitude, mises en scène de corps, de cascades et de confessions, le film propose le portrait de cette première génération à avoir investi massivement les technologies de l'image et de la communication alors qu'ils étaient encore adolescents. Portrait certes intéressant et pertinent dans un contexte d'émergence de l'adolescence hypermoderne (Lachance, 2011), mais portrait, soulignons-le, partiel : ayant optés pour un type singulier de publication en ligne en choisissant le site à grande audience que constitue *You Tube*, les jeunes présents dans le film témoignent du choix d'un espace de diffusion qui n'est pas anodin pour comprendre le sens de leurs vidéos, et donc leur positionnement au regard de l'usage de l'espace numérique.

Cela nous rappelle, qu'à l'ère du numérique, le sens de la production d'une vidéo (ou d'une photo) est fortement associé à sa diffusion et plus singulièrement au choix de l'interlocuteur lors de ce partage. En effet, si Internet est un vaste espace, celui-ci comporte plusieurs chemins sur lesquels des interlocuteurs différents pourront jeter leur regard. Le sens d'une vidéo produite pour soi-même, visionnée dans l'intimité avant d'être détruite, sera le plus souvent lié à un désir de découverte de soi, par l'intermédiaire de l'écran. Ici, le point de vue de la caméra est associé subjectivement au regard que l'autre peut éventuellement porter sur soi. La même vidéo destinée à une seule personne, par exemple en utilisant son smartphone, prendra un autre sens. Bien souvent, le partage de celle-ci sera lié, comme l'explique S. Tisseron, à un désir d'extimité « [...] qui pousse ainsi chacun à mettre en scène des aspects de son intimité qui sont encore incertains à ses propres yeux, dans le but de s'assurer de leur valeur »[2]. En d'autres termes, par le truchement des technologies, il s'agit notamment de soumettre aux autres des photos ou des vidéos de soi, dévoilant des aspects de sa personnalité, voire des parties intimes de son corps, afin de recevoir une rétroaction pour mieux se situer. Dans ce contexte, les documents visuels partagés en ligne cherchent à susciter le commentaire. Une vidéo partagée auprès de personnes connues et significatives peut aussi symboliser un désir d'engagement : il s'agit alors de confier une vidéo compromettante à une personne en laquelle le donneur exprime, par le fait même, sa confiance (Lachance, 2013). Cette même vidéo pourra aussi être diffusée sur *Facebook*, sous le regard d'une communauté plus ou moins restreinte « d'amis » : désir d'extimité dans certains cas, mais aussi espoir de validation de ses choix, qu'ils soient vestimentaires ou relationnels, sont ici le plus souvent recherchés.

Mais dans le film d'O. Rochette et de G.-J. Claes, les vidéos produites ont été diffusées ailleurs, sur le site *You Tube*, donc soumises au regard de l'ensemble de la communauté des internautes. Les images ne sont pas produites pour leur producteur et le regard recherché n'est pas celui d'une seule personne ou encore d'un groupe restreint dont l'identité des membres peut être connue. Le regard interpelé est celui de l'internaute anonyme, d'un autre qui n'a ni visage, ni nom. En d'autres termes, les vidéos diffusées et reprises dans le film *Because we are visual* mobilisent un cercle beaucoup plus large de spectateurs et impliquent une diffusion qui se caractérise également par l'absence de réciprocité entre celui qui est vu et ceux qui regardent. Le partage de vidéos sur *You Tube* suppose ainsi

1. *Because we are visual*, Court-métrage belge d'Olivia Rochette et de Gérard-Jan Claes, 2010.

2. Tisseron, 2010, p. 309.

Adolescence, 2015, *33*, 3, 649-654.

une prise de risque, comme dans le cas de nombreuses diffusions de photos et de vidéos en ligne par les adolescents, mais dans un contexte qui assigne à cette prise de risque une signification singulière.

> Parmi les nombreuses images proposées par les réalisateurs belges, celles mettant en scène *Raven* sont parmi les plus touchantes. Jeune fille publiant en ligne des messages adressés à sa copine habitant dans une ville éloignée, Raven expose et diffuse sous le regard anonyme de la communauté *You Tube* une part de son intimité, mais surtout, elle se force, en quelque sorte, à assumer sous un regard extérieur son homosexualité. Elle le dit elle-même : « Alors ma copine, connue sous le nom de Pomolesthes ici sur *You Tube*, a commencé un videoblog ou un vlog, vu que la vidéo peu importe ! Pour surmonter sa timidité, etc. Je trouve ça très bien car je suis moi-même une personne très timide et elle est beaucoup plus spontanée que moi. Mais elle ne s'engage pas assez alors je vais essayer de la motiver en vlogant moi-même ce qui est assez angoissant car… c'est comme ça. D'autant plus que je n'ai rien à raconter. » Pour Raven, *You Tube* est un espace de prise de risque qui la confronte aux autres. Paradoxalement, le risque apparaît comme étant partiellement maîtrisé et particulièrement intensifié : Raven n'affronte pas directement les éventuels retours prononcés par les autres, mais prend le risque de recevoir de durs commentaires par des internautes cachés derrière leur anonymat. C'est le tout pour le tout. Pour d'autres adolescents présentés dans le film, il s'agira de prendre un risque en ligne en présentant à travers le média de la vidéo une performance de guitare, pour d'autres encore un corps nu que l'on caresse, etc.

Nous pouvons parler ici d'ordalie numérique parce que l'objectif est, dans ce cas, de s'en remettre à un regard anonyme, distinct de celui que les autres portent sur l'individu et que l'individu porte sur lui-même. À l'origine, l'ordalie désigne une épreuve judiciaire, notamment employée au Moyen-Âge, pour décider de l'innocence ou de la culpabilité d'un individu. Concrètement, l'ordalie consiste à s'en remettre à des forces supérieures, divines, au hasard de leur décision, pour trancher en faveur ou en défaveur des accusés. Mais la notion d'ordalie a été reprise et réactualisée dans le champ de la psychologie puis de la socio-anthropologie pour désigner des conduites à travers lesquelles des individus s'en remettent radicalement au hasard lors de prises de risque. L'ordalie fut donc associée à une figure du risque dépeinte par M. Valleur (1981), puis la notion fut introduite dans le champ de la socio-anthropologie de l'adolescence par D. Le Breton (1991). Dans la mise à l'épreuve inhérente aux versions anciennes des rites de passage, nous pouvons parler de rites ordaliques dans la mesure où l'initié traversant l'épreuve s'en remettait à une force supérieure, les Dieux, le Destin, le Hasard, pour connaître l'issue de sa mise à l'épreuve. En d'autres termes, ni la communauté, ni l'individu n'était responsable de sa réussite ou de son échec. Nous savons que la dimension ordalique demeure importante dans les conduites à risque des jeunes d'aujourd'hui. Cela se révèle dans les discours des adolescents et des adolescentes concernés lors d'entretiens ; selon leurs propres mots, plusieurs reconnaissent s'en être remis au hasard lors de mises en danger radicales, pour savoir s'ils méritaient de continuer à vivre. En résumé, la dimension ordalique des rites de passage se réactualise dans une forme individualisée dans le contexte contemporain car « dans l'ordalie contemporaine, l'individu s'en remet à un hasard qui se transforme alors en destin »[3].

L'investissement massif d'Internet participe de l'émergence d'une ordalie numérique dépeinte dans le film d'Olivia Rochette et de Gérard-Jan Claes : prendre un risque sous le regard anonyme d'une communauté d'internautes pour se sentir exister, d'une communauté dont l'identité des membres reste inconnue, d'une communauté évoquée par plusieurs jeunes du film. C'est le tout pour le tout appliqué à l'univers du *web 2.0*. Si l'ordalie numérique interpelle l'anthropologie de la mise à l'épreuve, elle assigne au corps une nouvelle place. On ne le met plus directement en danger, c'est plutôt l'image de celui-ci, un corps théâtralisé sous la loupe grossissante de l'objectif qu'il s'agit de mettre en scène, en ligne puis en danger. Ni prise de parole en public, ni mise en danger frontale du corps, la photo et la vidéo numériques déploient un nouvel entre-deux, permettent l'investissement d'un médium intermédiaire où la parole est visuelle et le corps en image. L'ordalie numérique permet à la fois d'échapper à la confrontation directe aux autres, mais surtout, elle témoigne d'une difficulté à trouver ailleurs un regard significatif sur soi. Dans l'objectif d'obtenir le regard qui validera ses affirmations ou ses performances, l'ordalie numérique interpelle peut-être ce regard anonyme de la communauté des internautes à défaut de trouver d'autres regards de

3. Le Breton, 1991, p. 54.

proximité, ou parce que les personnes concernées attribuent davantage de valeur à ce regard anonyme qu'à celui qu'elles trouvent éventuellement autour d'elles. Si ce regard anonyme est privilégié, c'est précisément parce qu'il renforce les effets de hasard, le risque du commentaire cinglant, de la désapprobation ou, au contraire, du commentaire positif ou de la valorisation. L'anonymat de la communauté qui juge garantit ici l'intensité de la prise de risque et la remise de soi au hasard le plus radical. En d'autres termes, il s'agit de se confronter au tribunal de l'image sans connaître le visage du juge qui rendra son verdict.

Mais il ne faudrait pas considérer toutes les formes de prises de risque visibles sur Internet comme des ordalies numériques. En fait, l'ordalie numérique comporte trois caractéristiques récurrentes : 1) La photo ou la vidéo expose la personne, son corps. Les images impliquées révèlent clairement l'identité de l'adolescent. Il est donc identifiable par les internautes. 2) La photo ou la vidéo sont publiées en ligne sur des sites ouverts à tous et donc visibles par tous les internautes. L'adolescent ne sait pas qui le regarde mais tout le monde peut le regarder. Il y a absence de réciprocité. 3) La photo ou la vidéo a été publiée avec l'idée de s'en remettre à un regard anonyme, l'adolescent ne connait pas son destinataire.

Ce troisième et dernier point nous rappelle, une fois de plus, que sans l'accès à la parole des principaux concernés, il reste difficile de cerner le sens de leur pratique et la signification de leurs intentions. Cela s'appliquait hier, cela s'applique toujours à l'ère du numérique. L'exemple de l'ordalie numérique nous invite alors à une réflexion sur au moins deux aspects des usages des technologies de l'image et de la communication par les adolescents. D'une part, il importe de distinguer les usages sociaux de la photo et de la vidéo numérique qui se présentent comme des prétextes à la prise de parole, à l'échange, aux interactions, de ceux qui, comme dans le cas de l'ordalie numérique, sont des prétextes à une prise de risque radicale, évacuant la rencontre avec les autres. La très grande majorité des usages de la photo et de la vidéo est concernée par le premier cas de figure ; il s'agit alors d'investir les technologies de l'image afin d'interagir dans un contexte où s'impose de plus en plus une communication visuelle qui, d'ailleurs, ne touche pas seulement les adolescents. Les adolescents hypermodernes commentent les photos et les vidéos qu'ils produisent et qu'ils partagent, elles sont des supports de la mémoire et des prétextes pour s'interpeler à distance. La plupart du temps, les images ne sont que des supports de la parole. D'autre part, pour saisir la complexité de ce qui se trame derrière ces photos et ces vidéos qui circulent, il importe que les adultes eux-mêmes s'intéressent à la parole des adolescents, toujours détenteurs du sens caché de leurs pratiques. En d'autres termes, lorsque la parole accompagne les images, il importe d'y prêter attention pour comprendre leurs sens. Et lorsque cette parole est effectivement manquante, avec des ados cherchant moins l'échange que l'abandon de soi au regard des autres, il importe alors de revenir vers eux pour les accompagner dans un passage, parfois difficile, voire douloureux, de l'image vers les mots…

BIBLIOGRAPHIE

LACHANCE J. (2011). *L'adolescence hypermoderne : le nouveau rapport au temps des jeunes*. Québec : PUL.

LACHANCE J. (2013). *Photos d'ados : à l'ère du numérique*. Paris : Hermann ; Québec : PUL.

LE BRETON D. (1991). *Passions du risque*. Paris : Métailié.

TISSERON S. (2010). « Extime/Intime ». In : D. Le Breton, D. Marcelli (Éds.), *Dictionnaire de l'adolescence et de la jeunesse*. Paris : PUF, pp. 309-311.

VALLEUR M. (1981). *Conduites ordaliques et toxicomanies.* Mémoire pour le CES de psychiatrie. Université Paris Sud.

Jocelyn Lachance
Univ. de Pau et des Pays de l'Adour
SET, UMR 5603, CNRS
Boîte postale 576
64012 Pau Cedex
jocelynlachance@yahoo.fr

Apprivoiser les écrans et grandir

DOCUMENT 3

site consulté en 2016

3-6-9-12

Avant 3 ans
L'enfant a besoin de construire ses repères spatiaux et temporels

De 3 à 6 ans
L'enfant a besoin de découvrir ses dons sensoriels et manuels

De 6 à 9 ans
L'enfant a besoin de découvrir les règles du jeu social

De 9 à 12 ans
L'enfant a besoin d'explorer la complexité du monde

Après 12 ans
L'enfant commence à s'affranchir des repères familiaux

Avant 3 ans : Jouez, parlez, arrêtez la télé

De 3 ans à 6 ans : Limitez les écrans, partagez-les, parlez-en en famille

De 6 ans à 9 ans : Créez avec les écrans, expliquez-lui Internet

De 9 ans à 12 ans : Apprenez-lui à se protéger et à protéger ses échanges

Après 12 ans : Restez disponibles, il a encore besoin de vous !

> “ J'ai imaginé les repères « 3-6-9-12 » comme une façon de répondre aux questions les plus pressantes des parents et des pédagogues. ” Serge Tisseron
>
> ***3-6-9-12. Apprivoiser les écrans et grandir,*** Ed. érès

Cette affiche peut être téléchargée sur : www.sergetisseron.com

À tout âge, choisissons ensemble les programmes, limitons le temps d'écran, invitons les enfants à parler de ce qu'ils ont vu ou fait, encourageons leurs créations.

3 - 6 - 9 - 12, des écrans adaptés à chaque âge

Avant 3 ans

Jouer avec votre enfant est la meilleure façon de favoriser son développement.

Je préfère les histoires lues ensemble à la télévision et aux DVD.

La télévision allumée nuit aux apprentissages de votre enfant même s'il ne la regarde pas.

Jamais de télé dans la chambre.

J'interdis les outils numériques pendant le repas et avant le sommeil. Je ne les utilise jamais pour calmer mon enfant.

De 3 à 6 ans

Je fixe des règles claires sur les temps d'écran.

Je respecte les âges indiqués pour les programmes.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

J'interdis les outils numériques pendant le repas et avant le sommeil. Je ne les utilise jamais pour calmer mon enfant.

Jouer à plusieurs, c'est mieux que seul.

De 6 à 9 ans

Je fixe des règles claires sur le temps d'écrans, et je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.

La tablette, la télévision et l'ordinateur, c'est dans le salon, pas dans la chambre.

Je paramètre la console de jeux.

Je parle du droit à l'intimité, du droit à l'image, et des 3 principes d'Internet :

1) Tout ce que l'on y met peut tomber dans le domaine public ;

2) Tout ce que l'on y met y restera éternellement ;

3) Il ne faut pas croire tout ce que l'on y trouve.

De 9 à 12 ans

Je détermine avec mon enfant l'âge à partir duquel il aura son téléphone mobile.

Il a le droit d'aller sur Internet, je décide si c'est seul ou accompagné.

Je décide avec lui du temps qu'il consacre aux différents écrans.

Je parle avec lui de ce qu'il y voit et fait.

Je lui rappelle les 3 principes d'Internet.

Après 12 ans

Mon enfant « surfe » seul sur la toile, mais je fixe avec lui des horaires à respecter.

Nous parlons ensemble du téléchargement, des plagiats, de la pornographie et du harcèlement.

La nuit, nous coupons le WIFI et nous éteignons les mobiles.

Je refuse d'être son « ami » sur Facebook.

Diffusons cette affiche.

Nous ne modifierons notre relation aux écrans que tous ensemble.

ères

DOCUMENT 4

Les pratiques numériques des jeunes : quels accompagnements consolider ? (extrait) – *Sophie Jehel – Observatoire 2015 CEMEA Région Basse Normandie, Académie de Caen* – Juillet 2015

(...) **7.2. La sous-information au collège**

Au collège, ils reconnaissent avoir fait « n'importe quoi », être très peu informés, se surexposer par des publications relatives à leur vie privée, être très souvent harcelés. Ils estiment dans leur grande majorité que cela s'est calmé en lycée. Parce qu'ils ont plus de maturité, ils s'exposent moins et sont moins sensibles aux critiques des autres. La pression du groupe serait moins forte après le collège. Beaucoup pensent à ce qu'ils ont fait eux-mêmes, et à la situation qui leur semble encore plus grave de leurs frères et sœurs, équipés encore plus tôt, ils en déduisent :

- *« Il faudrait le faire dès la sixième. »*
- *« Ça devrait être obligatoire en CM2, ils vont sur internet, ils commencent à aller voir des sites… et là ça commence à être catastrophique.»*

7.3. Pistes d'accompagnement éducatif à approfondir au regard des difficultés rencontrées par les adolescents

A partir des difficultés rencontrées par les adolescents des filières professionnelles, voici quelques suggestions, que je propose en tant que chercheure à la suite de cette étude. Il s'agit de chantiers qui pourraient être développés ou renforcés voire systématisés dans tous les cursus scolaires et hors temps scolaires, dans le cadre de la sensibilisation à l'internet ou en relation avec cette formation, au regard de l'ampleur des difficultés qu'ils rencontrent sur les RSN.

Certaines difficultés sont sans doute accrues pour les jeunes engagés dans des filières professionnelles : ils se tournent plus encore que les autres adolescents vers les communications par l'image qui évitent le texte, leur relative lenteur à lire rend leur fils d'actualité encore plus opaques et ennuyeux, leur appartenance aux milieux populaires les prépare moins à affronter les difficultés de la gestion de son image sur des réseaux sociaux ouverts et étendus, ils sont plus enclins que les enfants de milieux plus favorisés à adopter des discours rigoristes et culpabilisants à l'égard des filles et de leur exposition de soi.[13] Mais il s'agit là de différences de degré. Les pistes que je propose ci-dessous, pourraient sans doute aider plus largement les jeunes à transformer leur rapport avec les RSN : sortir d'une démarche de soumission au conformisme du groupe pour construire des démarches

[13] La sociabilité des milieux populaires se caractérise par des réseaux sociaux peu étendus et davantage centrés sur la famille et les proches. Les communications téléphoniques et l'accès au web transforment ces données mais de façon diverse (voir Granjon Lelong 2007). Les milieux populaires ont un accès à internet nettement moindre que les milieux plus favorisés, et en particulier les professions intermédiaires ou les cadres dans le contexte professionnel : les cadres supérieurs ont accès à Internet à 89% sur leur lieu de travail, versus 45% pour les employés, 21% pour les ouvriers, source CREDOC *Les usages des TIC par les Français* 2013, p 148. Cette familiarité avec les TIC dans le cadre professionnel construit des compétences numériques inégales.

plus responsables, plus proactives. Ces pistes souvent sont déjà inscrites dans les orientations de l'école ou même dans les programmes, notamment suite à la loi sur la Refondation de l'école. Elles sont très présentes dans les piliers du socle des connaissances. Mais, l'enjeu est de les voir mises en pratiques réellement pour tous les jeunes, en appui sur des pédagogies de projets et articulées avec les pratiques numériques des jeunes et la réalité de l'environnement médiatique dans lequel ils baignent.

Sans un renforcement de la régulation publique il semble cependant irréaliste d'exiger des adolescents seuls de résoudre les difficultés éducatives gigantesques que posent ces réseaux.

Développer des formes d'expression personnelle qui ne relèvent pas de l'instantanéité

Il pourrait être intéressant de réinvestir dans des démarches et projets collectifs, des formes d'expression comme les blogs, qui permettent une maîtrise plus grande de la propriété des documents qui y sont placés, et de l'organisation globale de la publication ou d'amplifier tous les projets de publications collectives. Le choix des formes de la publication est plus étendu, la dépendance à l'égard de l'instantanéité moindre. Mais dans un contexte éducatif il conviendrait de veiller au choix de la plateforme à la construction de modalités de coopération et de participation sur le ou les blogs, sans reproduire les formats que les adolescents peuvent construire seuls.

La question de l'identité est au cœur de leurs préoccupations. Les plateformes proposent une version réifiée, formatée des identités. Il est important de les faire travailler au contraire, à travers des portraits, des biographies, sur la complexité d'une identité, son caractère mouvant, multiple, adaptable. Ceci systématiquement dans tous les curriculums, en collège et au lycée, afin que tous les jeunes bénéficient de ce type de projet.

Développer une culture de l'image dans sa richesse et sa diversité

La diffusion d'indices pris dans la réalité risque de constituer un court-circuit de la pensée, à l'opposé de toute communication élaborée. La pensée suppose réflexion, construction d'un point de vue, distanciation vis-à-vis de ce qui est vécu comme de ce qui est montré. Un travail sur la polysémie de l'image, sur la culture de l'image, à travers la photographie, ou à travers des exercices de construction de mini scenario à partir d'images du quotidien permet de rétablir une distance, une ouverture du sens. Il parait urgent de rendre sensible tous les jeunes à la multiplicité des manières de capter le réel, de leur faire découvrir l'existence de styles photographiques, afin de répondre au risque de réduction de l'expression par l'image immédiate, telle qu'elle est favorisée par les

plateformes, d'ouvrir leur répertoire des régimes esthétiques et du « beau » qu'une plateforme comme Instagram cherche au contraire à formater, tout en profitant de l'explosion de pratiques photographiques. Ceci passe par la systématisation de cette activité avec des jeunes, dans une démarche d'apprentissage, articulée à leurs pratiques.

Réfléchir au mode de publication sur le web et son lien avec la surveillance

La question du public, de l'espace public, et de la vie privée, du lien entre liberté et vie privée est au cœur des problématiques des RSN. Ne pas tout dire, ne pas tout publier, c'est avoir le droit de se construire hors du regard des autres, de façon libre, en son for intérieur.

Amener les adolescents à réfléchir aux différentes formes de surveillance sur le web, les traces volontaires, les traces involontaires récupérées par les plateformes ; aux enjeux de la surveillance comme restriction des libertés ; réfléchir au sens d'une publication, au-delà de l'espionnage, et aux publications qui font lien avec les autres et peuvent donner lieu à une forme d'échange, voire de collaboration ; organiser de tels échanges sur des sujets d'actualité. Ce sont des objets de travail à systématiser dans les parcours des jeunes que ce soit sur le temps scolaire ou dans les espaces hors temps scolaire.

Les adolescents pensent être plus libres que les générations précédentes notamment parce qu'ils peuvent avoir des activités numériques qui ne leur préexistaient pas. Or un certain nombre de leurs usages du numérique loin de renforcer leurs libertés et leur capabilité (Senn) accroissent le contrôle du groupe sur leurs faits et gestes, et font apparaitre de nouvelles contraintes. Le poids et la rigueur des jugements des pairs sur les vêtements et plus largement l'exposition de soi des filles semblent particulièrement régressifs.

Inventer des modalités de politesse adaptées au web, travailler sur l'image des filles, et l'égalité femme/homme

Internet, du fait de son caractère dérégulé et commercial est devenu pour beaucoup d'adolescents la sphère du ricanement et de la moquerie. Si le divertissement et l'humour sont nécessaires, certaines formes d'humour peuvent porter atteinte à la dignité, véhiculer des stéréotypes racistes, sexistes. L'ampleur des propos sexistes tenus ouvertement pourrait constituer un sujet de vigilance particulière pour les éducateurs.

Le rapport du Haut conseil à l'égalité femmes-hommes dans son avis rendu en avril 2015 « diagnostique le phénomène du harcèlement sexiste et des violences sexuelles dans les transports comme massif, violent et aux impacts négatifs importants » notamment vis-à-vis de la liberté fondamentale des femmes d'aller et venir. Le climat

sexiste, la banalisation des insultes contre les filles sur les RSN décrit par tous les groupes d'adolescents rencontrés relève de la même atteinte aux libertés fondamentales et appelle notamment une réponse éducative.

Assurer les filles que quelles que soient leur posture et leur look vestimentaire, rien ne justifie qu'on les insulte. Rappeler à tous que si des représentations leurs déplaisent ils devraient supprimer le contact qui envoie ces images de leur liste, mais ne peuvent les insulter. Rappeler à tous que le fait d'être témoin d'un appel au harcèlement est constitutif d'une non-assistance à personne en danger si l'on ne fait rien. Toutes ces dimensions sont à renforcer et un lien entre lutte contre les discriminations et rôle des médias est à construire avec les jeunes et à inclure dans les dispositifs existants.

Comment s'informer sur les RSN, comment valider une information

Les pistes éducatives sur ce sujet sont nombreuses et connues, et donc déjà mises en pratiques puisque la question de la validité de l'information, de la fiabilité des sources, de la déontologie journalistique font partie du cœur de l'éducation aux médias et à l'information depuis 30 ans et sont maintenant inscrites formellement dans les programmes. Les entretiens rappellent qu'elles restent d'actualité, et qu'il faut réussir à construire des démarches d'accompagnement ne craignant pas la parole des jeunes, mais sachant répondre à leurs questionnements et nourrir leur culture politique. Ils sont peu au courant du panorama de la presse, de l'existence des lignes éditoriales des journaux, des règles déontologiques et juridiques qui s'appliquent aux journalistes, ce sont également des pistes à continuer d'investir et surtout à mettre réellement en pratique pour tous les jeunes tout au long de leur parcours scolaire et d'apprentissage.

Certains jeunes sont écœurés par leurs fils d'actualité ou la pauvreté des échanges sur le web et finissent par croire qu'on peut « vivre sans internet ». C'est aussi le rôle des éducateurs de donner des pistes de bon usage. Il va être de plus en plus difficile de vivre sans internet. Construire une culture de l'information, culture citoyenne, reste plus que jamais nécessaire, pour tous les jeunes, et tout au long de leurs parcours de formation.

Comprendre le fonctionnement des plateformes

Les adolescents ont une idée encore sommaire du fonctionnement de l'internet et des plateformes. Mieux les comprendre, développer aussi leur connaissance de sites d'information fiables, devrait permettre de leur donner davantage confiance dans leurs propres activités.

Néanmoins apparaît un fort décalage entre ce qu'ils ont compris et le comportement qu'ils décrivent (sur Snapchat our Twitter) montre la nécessité d'approfondir cette connaissance et de construire dans le cadre scolaire de réels espaces

de réflexivité leur permettant de mieux articuler les deux, en s'appuyant sur leurs pratiques médiatiques.

Faire le ménage sur ses comptes

Choisir ses amis, trier ses contacts, c'est sortir d'une logique d'ostentation pour une logique d'élection, une évolution qui pourrait être davantage accompagnée, au même titre que le rangement de la chambre ou du cartable car elle va au rebours des injonctions des plateformes. Si les adolescents ont retenu la consigne, ils ont le plus grand mal à la mettre en œuvre. Il s'agirait de faire réfléchir les jeunes sur les enjeux de la publication aux « amis » et des inconvénients de recevoir des messages non souhaités : temps perdu, attention à des messages opposés à leurs valeurs ou à leurs centres d'intérêt, construction d'une sorte de complicité objective avec ces messages, le fonctionnement des algorithmes pouvant redoubler ce type de message par l'envoi de vidéos analogues. Le temps passé avec des vidéos « inintéressantes » pourrait être mieux employé en s'abonnant à des pages qui correspondent à des intérêts réels et actuels.

Apprendre à reprendre la maîtrise du temps passé sur les consultations

Les adolescents ressentent une pression du groupe et l'utilisation de RSN leur semble une norme qui s'impose à eux sans nécessairement savoir ce qu'ils peuvent en faire. Un accompagnement pour maîtriser davantage le temps, prendre conscience du temps passé, semblerait utile.

Une meilleure compréhension de la logique des plateformes notamment le rôle des propositions de contacts par l'algorithme de Facebook, pourrait les inciter à davantage de maîtrise. Les jeunes enquêtés ont un rapport ambivalent au nombre de contacts Facebook, vu de l'extérieur on peut avoir l'impression d'une compétition à celui qui collectera le plus grand nombre « d'amis ». Mais en même temps, ils adoptent le plus souvent une attitude nonchalante à l'égard de ce chiffre, en disant qu'ils ne savent plus bien quel est leur score, et qu'ils n'y attachent pas trop d'importance. Il est possible que cette relative indifférence provienne du fait que sur les RSN il est très facile de collecter un grand nombre d'amis : chaque jour, l'utilisateur régulier reçoit des propositions générées par l'algorithme pour entrer en contact avec l'ensemble de son carnet d'adresse, avec les amis d'amis, sans compter les personnes qui contactent l'utilisateur pour devenir « amis ».

Faire prendre conscience des différentes modalités d'ajout des amis, du rôlede l'injonction de la ou des plateformes pour avoir le plus de contact possible, des motivations stratégiques des plateformes (générer et récupérer le plus de données personnelles) pourrait donner meilleure prise aux jeunes face à la configuration des amis et des groupes auxquels ils appartiennent et au final de leur fil d'actualité.

Ces pistes rencontrent des objectifs souvent présents dans les formations et les programmes officiels. L'ampleur des difficultés observées chez les adolescents pourrait cependant nourrir de nouvelles façons de les aborder et de nouvelles motivations. Il est en effet difficile de se départir d'un présupposé quant à la grande habileté spontanée des jeunes nés avec les TIC. Mais l'accompagnement des jeunes par des adultes éducateurs ou formateurs suppose d'y voir clair sur des enjeux éducatifs souvent brouillés par des messages du marketing et par la constitution de logiques de groupe qui en viennent à accepter des fonctionnements à l'opposé des principes éducatifs qu'ils ont à transmettre.

(...)

DOCUMENT 5

Besoin d'hybride

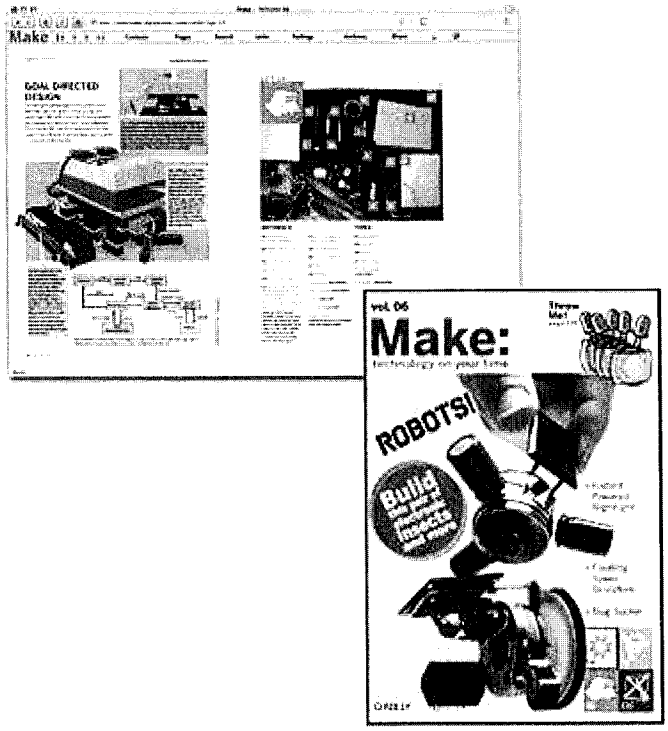
internetactu.net fing
Enjeux - Recherches - Débats - Usages - Futurs

Par HUBERT GUILLAUD, 17/07/2008

Souvent le numérique fonctionne en circuit fermé, sur lui-même. Le numérique alimente le numérique. Ce que l'on fait sur le web n'a pas ou peu ou (trop) faiblement de résonances sur le monde réel. La personne que j'incarne dans le numérique n'est pas la même que celle que je suis dans la vie quotidienne. Les deux mondes semblent continuer d'être étanches l'un à l'autre, alors que dans notre quotidien nous les vivons en simultané. Comment concevoir l'hybridation, entre le numérique et le physique ? S'il faut, comme le disait Tim O'Reilly à la Web 2.0 Expo, s'interroger sur l'impact du numérique sur la société, alors il nous faut poser la question de comment révéler le réel dans le numérique et, plus encore, le numérique dans le réel. On voit que c'est là une question profonde. Et je veux bien croire, à la suite d'O'Reilly, que c'est dans ces passerelles entre les mondes que l'innovation de demain va émerger.

Révéler le numérique dans le réel

Révéler le réel dans le numérique : on commence à avoir des pistes. L'internet des objets, des capteurs, la « fouille de la réalité » ou simplement des données montrent que le numérique va toujours être mieux à même de comprendre et d'analyser le réel. De plus en plus d'objets et de services permettent de faire vivre le réel dans le numérique : pas seulement en asynchrone comme le montrent nos entrepôts de photos et vidéos, mais de plus en plus en mode synchrone, en mode temps réel, dans l'instant, avec des outils de streaming vidéo qui s'adaptent à nos téléphones mobiles par exemple comme Qik, qu'affectionne Robert Scoble…



Mais l'inverse est beaucoup moins vrai. Révéler le numérique dans le monde physique reste aujourd'hui un parent pauvre qui ne semble intéresser que quelques designers un peu fous. La matérialité à laquelle il nous faut nous confronter semble tout de suite un obstacle plus difficile à franchir. Car pour faire apparaître le numérique dans le réel, il faut de l'organique et pas seulement des données : il faut des lumières, des articulations, des capteurs, des actionneurs, des révélateurs, de nouveaux écrans et même trouver des objets permettant de dépasser les limites de nos écrans qui supposent des pratiques bien souvent trop individuelles pour être partagées collectivement… Il faut pouvoir y agir avec son corps et sa chair. Tout de suite, la matérialité est plus lourde à porter, plus dure à financer. Tout de suite l'industriel revient sur le devant de la scène, alors qu'on pensait être passé à une société du service. Il faut construire. Façonner. Fabriquer comme nous le montrent chaque jour les ingénieux bricoleurs de *Make Magazine*.

Parler d'hybride ne veut pas seulement dire qu'il nous faut des outils pour augmenter le réel, mais bien des dispositifs qui permettent d'agir sur le réel et inversement, comme les oreilles du Nabaztag peuvent être tournées pour activer une fonction ou comme nos clefs de maisons passées devant les capteurs RFiD du lapin peuvent activer un envoi de message automatique sur nos messageries électroniques. En biologie, l'hybride parle du croisement. Il désigne tout ce qui est composé d'éléments d'origines et de natures différentes. L'idée principale est de savoir comment manifester ce qu'il se passe sur nos écrans dans le réel, et inversement. Comment faire qu'une information numérique puisse m'être délivrée physiquement quand j'en ai besoin dans le monde réel ? Comment faire pour que ce qu'il se passe derrière l'écran ait une résonance dans l'espace physique ?

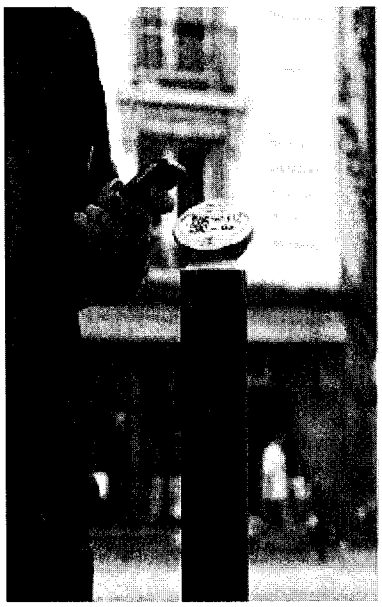
Quelles passerelles ?

Nous avons besoin d'hybridation. Nous avons besoin d'objets et de services passerelles entre le numérique et l'analogique, entre le physique et l'immatériel, entre le virtuel et le réel, entre l'actuel et le continu. Nous avons besoin de donner vie à l'hypermatériel dont parle avec raison Bernard Stiegler dans *Economie de l'hypermatériel et psychopouvoir* pour évoquer non pas la dématérialisation de l'information que nous promettent les nouvelles technologies, mais au contraire leur hypermatérialisation, c'est-à-dire le fait que les technologies actuelles transforment tout en information. Tout devient matière à information. La matérialité ne disparaît pas, elle est juste devenue invisible, infiniment petite, imperceptible, cachée dans le code… Et c'est cette invisibilité à laquelle nous sommes confrontés qu'il va nous falloir révéler.

Les objets et les espaces ont déjà une composante numérique très dense. Les objets industriels sont dessinés numériquement, produits, distribués et (souvent) suivis le long de leur « cycle de vie » par des systèmes d'information complexes, identifiés par un code barre (et bientôt d'autres sortes d'identifiants liés à une puce RFiD). Les espaces sont géolocalisés et sur eux, sont « projetées » une multitude de données dans les systèmes d'information géographiques, les bases de géomarketing, les outils de gestion de réseaux (l'éclairage, les fluides, les transports, la voirie…), et tout ce que les utilisateurs eux-mêmes étiquètent à l'aide de coordonnées géographiques… La liste n'est pas close. Mais force est de constater qu'on fait encore peu de choses de cette « augmentation » du réel par le numérique. En particulier, on croise peu ces informations : chacun les produit, les exploite selon sa propre logique. Les individus, les utilisateurs, y ont rarement accès.

On fait souvent l'expérience d'être incapable de faire entrer dans nos ordinateurs la réalité qui est la nôtre : y faire entrer les livres physiques qu'on a lus, les souvenirs physiques qu'on a ramassés, les rencontres que l'on a faites. Combien de fois faisons-nous également l'expérience inverse, impossible de montrer à la foule présente, ce qu'il se passe dans l'autre dimension, de l'autre côté de nos écrans mobiles ? Combien de fois nous sentons-nous frustrés dans le monde réel, de ne pas pouvoir accéder à une information que l'on sait disponible sur le net ? Le numérique se manifeste assez peu dans l'espace physique, il demeure une dimension abstraite, imperceptible – ce qui nourrit d'ailleurs toutes sortes de craintes (pas forcément infondées, mais faute d'information, également irrationnelles), autour des ondes notamment ou de la surveillance généralisée. Cela commence par une question simple et sans réponse satisfaisante : comment savoir sans le demander à ces appareils s'il y a, là où je suis, du réseau disponible pour moi ? Y'a-t-il des informations qui peuvent m'apporter quelque chose ? Puis-je « interroger » un lieu, un objet ? Puis-je être informé d'un coup d'oeil de ce que je peux espérer obtenir si je l'interroge ?

On ne peut pas croire longtemps que nous allons avoir d'un côté le numérique et de l'autre le monde réel, comme deux mondes qui ne se rencontrent pas mais se croisent tous les jours. Leur indifférence, l'un à l'autre sera-t-elle longtemps tenable – soutenable – pour les usagers ?



Force est de constater que les ponts entre les deux mondes sont encore rares, trop rares. Nos ordinateurs et nos mobiles sont des antennes trop personnelles sur le numérique, alors que nous avons besoin de passerelles plus coopératives, plus ouvertes, plus physiques, plus tangibles. Le CityWall ou le Nabaztag, dans leurs genres, en sont deux très bons exemples. Contrairement à nos écrans d'ordinateurs ou de mobiles, ces deux objets permettent de voir le numérique. La dalle du CityWall permet l'ouverture : on passe de l'information personnelle à une vision du sens commun. Le Nabaztag, en faisant disparaître l'écran, crée lui aussi une relation au numérique différente : les sons et les mouvements élargissent la perception. Autre exemple que ces potelets numériques imaginés par Noé Brand et Julie Daugenet, étudiants à l'Ecole normale supérieure de Cachan. Leur prototype a consisté à imaginer comment utiliser un objet commun du monde réel pour le détourner et lui ajouter des fonctionnalités numériques. En utilisant le potelet qu'on trouve à chaque coin de rue et en augmentant leur tête de fonctionnalités (liaison Bluetooth, Code 2D, puces RFiD, voire écran…), on accède ainsi dans le réel à une batterie de services permettant de révéler le monde numérico-physique autour du potelet. Une façon de réfléchir au trottoir comme *« catalyseurs de la mobilité pédestre urbaine »*, comme ils le clament sur leur blog, Système poucet (présentation).

Les passerelles entre le réel et l'hypermatériel vont bouleverser notre façon de concevoir le numérique parce qu'elles vont y introduire des problématiques nouvelles. Nous ne parlerons plus de la même manière de la ville avec ce type de dispositifs, pas plus que nous ne parlerons de la même manière de l'identité avec des démonstrateurs du type de ceux testés par le centre Paul Allen de l'université de l'Etat de Washington. Cette expérimentation d'écosystème RFiD par exemple, va certainement nous apprendre beaucoup plus sur nos moyens de gérer notre identité que ne le sauraient faire des expériences webocentriques répétitives ou incrémentales comme celles qui nous proposent de gérer notre identité sur le web 2.0. La montre verte, imaginée à l'exemple de CityPulse par le programme Villes 2.0, va nous apprendre aussi beaucoup des liens entre nos informations et les lieux que l'on fréquente. Faire entrer la captation de l'environnement dans nos outils numérique va assurément changer notre façon de les concevoir. C'est pourquoi ces passerelles sont primordiales.

Du numérique à l'hypermatériel

Comme le dit Alexis Mons, faisant référence aux propos de Tim O'Reilly lui aussi, *« Ce changement de perspective me plaît beaucoup, ne serait-ce que parce qu'il repositionne la dimension numérique en composante motrice du changement sur des sujets desquels il n'aurait jamais dû se trouver en minorité, comme le développement durable par exemple. Il a aussi l'avantage de faire de tout cela un sujet sérieux. »* Pour que le numérique demain nous aide à faire du covoiturage ou des économies d'énergies par exemple, peut-on croire qu'il ne pourra le faire qu'en nous alertant sur nos objets numériques, qu'en nous demandant de monitorer nos consommations ou nos déplacements derrières nos écrans ?

Le numérique a besoin d'objets et de lieux pour s'incarner, pour faire le pont. De lieux, d'espaces… de milieux hybrides. Pas nécessairement de bornes avec un clavier, mais de poteaux, de totems, de bambous, d'objets relationnels, de robots du quotidien, de réalité synthétique, d'interfaces tangibles, de textiles haptiques ou intelligents ou ludiques, de modes de correspondances (comme les codes 2D, la lumière), de mixer des pratiques différentes, de dispositifs vraiment ambiants, d'objets qui s'allument, de portes intelligentes, de médias invisibles et d'affordances, de chaussures qui nous commandent, de parapluies connectés, d'objets branchés

sur nos services web, comme sur notre agenda Google, de walkmann ambiants, de bijoux ou de téléperles, de plateaux de jeux, de plantes qui s'illuminent quand elles ont soif, de dispositifs qui changent de couleur selon la température ou le nombre de gens connectés par exemple… de réinventer l'espace domestique, familial ou public…

À dresser cette vaste liste d'exemples on peut essayer de définir quelques caractéristiques de cette hybridation :

- elle interroge des objets plus que des écrans, pour mettre en place d'autres modes de relation : moins personnels, plus participatifs.
- elle met en scène des interfaces tangibles, tactiles, qui bougent, qui réagissent plutôt qu'elles ne communiquent.
- elle fait surgir les fonctions du numérique dans le réel, les matérialise, les donne à voir.
- elle est immédiate.

Nous avons des pratiques multiples et nous avons besoin d'outils hybrides pour les développer et les faire saillir. C'est certainement l'un des enseignements les plus féconds du programme d'action Villes 2.0. Ce besoin d'expérimenter la ville numérique dans la vie réelle, ce besoin d'interfacer les deux mondes. De voir que le numérique, confronté au réel, s'impose autrement à nous, comme si le seul angle numérique nous en masquait des perspectives. Nous avons besoin d'hybridation, oui. Nous avons besoin d'investir d'autres champs que les nôtres, d'autre champs que le seul domaine du numérique. Il est temps de faire sortir le web du web. Et de regarder, demain, comment nos dispositifs numériques discuteront avec le monde et comment le monde réel discutera avec lui. En reliant plus étroitement le physique et le numérique, en les « hybridant » de manière consciente, délibérée, on ouvre la voie à de nombreux services, de nouvelles pratiques, et l'on donne aux individus et à la collectivité de nouveaux moyens d'action et de contrôle.

Pour changer le monde, il va falloir que nos outils se connectent au réel. Le formidable lapin de Rafi Haladjan ne suffit pas. Nous devons faire qu'il se démultiplie. Que les premiers lapins donnent naissance à des milliers d'autres objets pour subvertir notre quotidien.

Hubert Guillaud

Avec la complicité de Charles Népote, Thierry Marcou, Fabien Eychenne, Renaud Francou des programmes Identités Actives et Villes 2.0 de la Fing.

DOCUMENT 6
JEUNESSES
ÉTUDES ET SYNTHÈSES
Numéro 21 - septembre 2014 Observatoire de la jeunesse

Mutation des pratiques culturelles à l'heure numérique

Technophilie, expression personnelle, sociabilité sont caractéristiques des pratiques culturelles des jeunes. Le «basculement numérique» renforce ces traits, ouvrant la voie à des usages innovants, éclectiques et cosmopolites qui abolissent les frontières entre les catégories culturelles.

Sylvie Octobre, *sociologue, chargée d'études au département des études de la prospective et des statistiques (DEPS), ministère de la culture et de la communication.*

Les pratiques culturelles des jeunes suivent les mutations technologiques qui bouleversent nos manières d'écouter, de regarder, de lire. Les cultures jeunes sont aussi influencées par les mutations des relations sociales, avec la montée en puissance des réseaux et des valeurs collaboratives. Elles le sont enfin par les transformations des rapports aux valeurs culturelles, avec une patrimonialisation de nombreux produits des industries culturelles - de Gainsbourg à Lelouch en passant par Mario Bros - et un adossement des cultures juvéniles à des cultures industrielles devenues «populaires» de par leur niveau de diffusion et de notoriété.

Ce numéro revient sur les permanences des pratiques culturelles des jeunes en même temps qu'il analyse les mutations culturelles dans l'ère numérique d'aujourd'hui [1].

«70% des 15-29 ans n'étaient pas équipés d'ordinateur en 1998 (...). Dix ans plus tard (...) seuls 9% des 15-29 ans (...) n'en disposent pas»

Trois invariants : technologie, expressivité, sociabilité

Les jeunes ont toujours figuré parmi les moteurs de diffusion des technologies puisqu'ils sont toujours les mieux équipés et sont ceux qui utilisent des nouveautés successives : la révolution de la HI-FI puis de l'enregistrement (avec les supports vidéo et audio imprimables), l'explosion de l'offre radiophonique puis télévisuelle, le développement de matériels ambulatoires et individualisés (Walkman, Discman, MP3 puis MP4, Smartphone, tablettes, etc.), le succès des appareils de jeux vidéo puis de l'ordinateur, opérés grâce aux jeunes. Et cette technophilie s'accélère : il aura fallu 40 ans à la télévision, à la téléphonie fixe et à la chaine HI-FI pour parvenir à équiper trois quarts de la population française. Avec le téléphone mobile, il n'aura fallu que 15 ans, et avec internet seulement 10 ans. Ainsi, environ 70% des 15-29 ans n'étaient pas équipés d'ordinateur domestique en 1998 (contre près de 80% des plus de 30 ans). Dix ans plus tard, en 2008, seuls 9% des 15-29 ans et 5% des plus de 30 ans n'en disposent pas.

MÉTHODOLOGIE

Ce travail se base sur une analyse secondaire des données des enquêtes *Pratiques culturelles des Français* de 1988, 1997 et 2008, menée par le Département des études de la prospective et des statistiques (DEPS) du ministère de la culture et de la communication.
Il a été réalisé avec le concours de l'INJEP. À chacune de ces vagues, le dispositif d'enquête a été le même et repose sur un sondage auprès d'un échantillon représentatif de la population française âgé de 15 ans et plus. L'échantillon est stratifié par régions et catégories d'agglomération en respectant les quotas de sexe et d'âge des personnes interrogées ainsi que de CSP du chef de ménage. Les questionnaires (papier en 1988 puis assistés par ordinateur en 1997 et 2008) sont administrés par un enquêteur en face à face au domicile des personnes interrogées.
La taille de l'échantillon total varie de 5 000 en 1988, à 4 300 en 1997 et 5 000 en 2008. La focale est mise ici sur les jeunes de 15 à 29 ans, soit 1 543 individus en 1988, 1 228 en 1998 et 1 144 en 2008.

Bulletin d'études et de synthèses de l'Observatoire de la jeunesse
Institut national de la jeunesse et de l'éducation populaire
Établissement public sous la tutelle de la ministre chargée de la jeunesse
95 avenue de France – 75650 Paris Cedex 13 – Tél. : 01 70 98 94 00 – Télécopie : 01 70 98 94 20 – www.injep.fr

Cette technophilie des jeunes tient à leur appétence pour la nouveauté mais doit également aux stratégies éducatives des familles qui attribuent aux outils technologiques deux significations: une signification distractive (c'est le cas des équipements en télévision personnelle ou en matériel électroacoustique qui façonnent une culture de la chambre) et une signification éducative, certains équipements étant considérés comme des outils d'entrée dans la modernité. Cette technophilie a pris un visage particulier dans les années récentes, favorisant l'équipement des jeunes en matériels mobiles.

Reste que cet attrait pour les technologies n'est, dans la plupart des cas, pas «technicienne»: il s'agit d'une technophilie d'usage. Ainsi, parmi les 91 % de jeunes qui disposent d'un ordinateur en 2008, seuls 13% en ont un usage technique et font de la programmation.

La jeunesse est également, en matière culturelle, le temps de la construction de soi, de l'expression. L'écoute de la musique enregistrée et l'usage de l'ordinateur sont ainsi emblématiques des médias «jeunes», et ce de manière croissante depuis la fin des années 1980.

La musique, parce qu'elle engage le corps (le sien et celui de l'autre) et tout un système de dispositifs (codes vestimentaires, groupes affinitaires, langages spécifiques, etc.), est depuis les années 1960 un vecteur d'identification et d'expression fort chez les jeunes. La musicalisation de la vie quotidienne, qui va croissante, accentue ce trait. En 1988, 44% des 15-29 ans écoutaient de la musique tous les jours; ils sont le double en 2008.

De même, l'ordinateur et internet sont des pourvoyeurs d'accès aux contenus culturels et à des modes de consommation individualisés, mais également des outils de créativité et d'expression (les «tutos», les «mods», les «mèmes» - voir encadré «Comprendre» p. 3, l'autoproduction musicale et vidéaste, etc.). Internet fonctionne auprès des jeunes d'abord comme un dispositif socio-technique de sociabilité - communiquer et rencontrer - mais également comme un vecteur de collaboration, de contribution ou de partage.

Le processus de construction identitaire qui caractérise la jeunesse prend pour appui privilégié les pratiques amateurs. Les jeunes sont toujours ceux qui présentent la plus forte appétence pour les pratiques amateurs et ce trait va croissant au fil des générations, au fur à mesure que l'offre s'est démultipliée et que son accès a été facilité par les outils numériques. En 1988, 55% des 15-29 ans n'avaient pas de pratiques en amateur; ils n'étaient plus que 48% en 2008. Leurs goûts les portent principalement vers la musique et la danse (plus particulièrement les filles) ou vers les arts plastiques, notamment autour du dessin, activité moins contraignante sur le plan du matériel que la peinture et expressive sur le plan personnel.

Dans le même temps, les plus jeunes affichent également une constante prédilection pour les loisirs qui les amènent à sortir de chez eux, prédilection qui n'est pas incompatible avec une forte consommation culturelle domestique: de 1988 à 2008, environ 8 sur 10 déclarent qu'ils préfèrent les loisirs hors domicile (soit environ 1,4 fois plus que leurs aînés). Au total, plus de trois quarts d'entre eux privilégient les activités hors du domicile, autour de trois dimensions: la sociabilité alimentaire, les sorties et les voyages. Elles témoignent de leurs arbitrages temporels de temps courts (la semaine) et de temps longs (les vacances) et favorisent «l'entre soi» juvénile.

Mutations culturelles et basculement numérique

Au-delà des invariants, l'ère numérique fait naître de nouveaux rapports à la culture. Première mutation, parce que probablement la plus visible: la mutation du numérique. Le basculement du numérique met en place de nouveaux équilibres dans les univers culturels des jeunes. En 10 ans, entre 1988 et 2008, la part des jeunes qui utilisent l'ordinateur tous les jours a été multipliée par 11, passant de 5% à 55%. Et en 2008, la quasi-totalité des 15-29 ans étaient utilisateurs

REPÈRES

TABLEAU 1 - **Évolution des taux d'équipement de 1988 à 2008**

%		1988	1998	2008
Multi-équipement télévisé	15-29 ans	24	47	96
	30 ans et plus	24	45	97
Magnétoscope/lecteur DVD	15-29 ans	32	82	90
	30 ans et plus	22	69	84
Console de jeux fixe ou portable	15-29 ans		41	92
	30 ans et plus		22	50
Chaine HI-FI	15-29 ans	70	88	
	30 ans et plus	51	70	
Lecteur CD	15-29 ans		88	83
	30 ans et plus		60	74
Baladeur CD ou MP3	15-29 ans	47	63	104[1]
	30 ans et plus	25	38	50
Micro-ordinateur	15-29 ans		28	91
	30 ans et plus		21	95
Appareils photos et vidéo	15-29 ans	89	87	97
	30 ans et plus	81	82	84

1. Le taux d'équipement est supérieur à 100 du fait du multi-équipement

Source: Pratiques culturelles des Français, DEPS, MCC.

d'internet, et 57% l'étaient quotidiennement. C'est dire l'ampleur du mouvement à l'œuvre, d'une rapidité sans précédent dans l'histoire des pratiques culturelles depuis la seconde moitié du XXe siècle.

Ce basculement a entraîné une réorganisation des agendas culturels et une redistribution des «valeurs» culturelles qui affectent tous les «anciens» médias, selon des intensités variables. Autrement dit, en moins de 20 ans, les temps culturels des jeunes se sont comprimés et les frontières entre les disciplines culturelles se sont fortement estompées. Ainsi, la moyenne d'audience hebdomadaire de la télévision passe de 15 heures en 1988 à 14 heures en 2008, contre 17,5 et 18 heures pour les 30 ans et plus. Les 15-29 ans sont en moyenne deux à trois fois moins nombreux que les 30 ans et plus à lire un quotidien. La radio, qui avait été jusqu'à récemment un média jeune (avec l'explosion des radios libres et la «naissance du moment radiophonique adolescent»[2]), voit son audience auprès des jeunes chuter au profit des contenus musicaux sur internet. Les plateformes d'écoute se multiplient et les espaces de discussion et d'échanges numériques, forums, chats se substituent aux libres antennes radiophoniques. La durée d'audience moyenne des 15-29 ans est ainsi passée de 16 heures hebdomadaires en 1988 à 9 heures en 2008, tandis qu'elle restait à 14 heures hebdomadaires pour les 30 ans et plus.

Au-delà de cette réorganisation des agendas, le basculement du numérique opère des mutations profondes des mondes de la culture en affectant tout à la fois les perceptions des temps culturels, des espaces culturels, des produits culturels et des chaînes de valeurs culturelles. Les technologies permettent d'abolir la linéarité ou l'occupation exclusive des temps culturels, de même que la dépendance à l'égard des grilles des diffuseurs. Elles favorisent encore une individuation, une démultiplication et une déprogrammation des temps culturels. Par ailleurs, avec le numérique, le nombre des produits culturels accessibles a considérablement augmenté; les produits culturels se sont hybridés, avec des effets de chaînage culturel et de métissage des genres, ce qui a favorisé le développement de l'éclectisme et une porosité croissante des catégories culturelles. À la fois personnage de romans, de série cinématographique, de jeux vidéo et de produits dérivés, *Harry Potter* incarne parfaitement ce phénomène.

*Productions et consommations aux frontières de l'*entertainment *et de la culture*

Les jeunes sont des acteurs majeurs du basculement vers le pôle du divertissement. Le goût du divertissement réinterprète le goût du ludique lié à l'enfance qui trouve un prolongement dans les jeux vidéo. En 1988, 28% des 15-29 ans étaient joueurs (contre 9% des 30 ans et plus); en 2008, ils sont 77% (contre 24%). Ce goût pour le divertissement et l'affaiblissement des normes de savoir facilite, pour eux, l'hybridation des productions culturelles et l'acceptation de propositions mêlant registre sérieux et registre ludique, aux frontières de l'*entertainment* et de la culture. C'est dans ce contexte que l'on observe une mutation des modes de production et de labellisation culturelle: le fonctionnement en réseau favorise l'apparition de nouveaux acteurs et systèmes de labellisation (webmasters, etc.) en marge des institutions traditionnelles de transmission que sont principalement les équipements culturels et l'école.

Enfin, la part des produits culturels d'origine étrangère et/ou en langue étrangère croît dans les agendas culturels des jeunes et dans la construction de leurs univers de goûts. Ce cosmopolitisme culturel ou esthétique prend évidemment sa source dans les industries culturelles. Depuis les années 1960, la musique anglo-saxonne occupe une place prépondérante. Le même phénomène s'observe en matière de cinéma ou de sériephilie depuis les années 2000. Les jeunes de 2008 font partie des premières générations qui déclarent préférer les films et séries américains. La globalisation des industries culturelles et la circulation croissante des produits permise par le numérique sont des éléments explicatifs majeurs de cette cosmopolitisation des cultures jeunes. Ainsi, la part des jeunes qui regardent la télévision dans une autre langue que le français augmente au fil des générations: en 1998, 18% des jeunes regardaient la télévision dans une autre langue (soit 7 points de plus que leurs aînés); ils sont 26% en 2008 (soit le double que leurs aînés).

Un tournant de ce cosmopolitisme culturel ordinaire s'est également opéré dans le champ de la lecture avec le manga qui a modifié radicalement le rapport des jeunes à la bande dessinée, pratique liée à l'enfance et fortement répandue en France de par la tradition de la BD franco-belge et l'existence d'une école française riche. Le manga fait revenir à la BD des jeunes qui s'en détournaient au fil des générations et au fil des âges, mais surtout modifie les codes esthétiques de réception (sens de lecture, graphisme, rapport texte/image), culturels (stéréotypes de genre accentués, valeurs d'héroïsme shintoïste, etc.) mais aussi les codes industriels de production (segmentation marketing extrêmement poussée entre *shojos*, *shonens*, *seinens* et *joseis* [3] ; voir encadré «Comprendre» p. 3).

COMPRENDRE

Lexique

- «Tuto», ou «tutoriel»: petite formation, en général sous format vidéo et publiée sur la toile, qui permet de prendre en main un logiciel et de progresser dans son acquisition.
- «Mod»: jeu vidéo créé à partir d'un autre ou, par extension, d'une modification d'un jeu original.
- Un «mème», de l'anglais «meme»: un élément ou un phénomène repris et décliné en masse sur internet. Un «mème» peut prendre la forme d'un hyperlien, d'une vidéo, d'un site internet, d'un hashtag, d'un personnage récurrent ou simplement d'une phrase ou d'un mot. Ce « mème » peut être propagé par plusieurs personnes par le biais de réseaux sociaux, de blogs, de messageries instantanées, d'actualité et autres services internet (source Wikipédia).
- Shojos: mangas pour filles.
- Shonen: mangas pour garçons.
- Seinens: mangas pour jeunes hommes.
- Joseis: mangas pour jeunes femmes.

Deuxième mutation :
une distance croissante
à l'égard de la culture scolaire

En effet, le numérique accélère la distance croissante, au fil des générations, avec la culture scolaire dont l'emblème est le livre. Cette distance à la culture légitime prend le relais de la dimension contestataire des cultures jeunes des années 1960.

La lecture du livre subit ainsi une désaffection croissante auprès des jeunes, que ne contredisent pas les indéniables progrès en matière de socialisation aux livres. Cependant les bibliophiles se sont raréfiés chez les plus jeunes: la part de ceux qui possèdent plus de 200 livres est passée de 20% à 17% chez les 15-29 ans quand elle restait stable chez les 30 ans et plus, à 23%. De même, les 15-29 ans comptent de moins en moins de lecteurs: la part des non-lecteurs a augmenté chez les 15-29 ans (passant de 18% en 1988 à 23% en 2008). La lecture pâtit sans doute de son lien très étroit avec le monde scolaire qui, durant des années, incite à lire - souvent par contrainte - mais semble ne pas parvenir à construire un rapport personnel au livre. Elle pâtit également de la confusion livre/manuel/outil pédagogique.

Cette distance avec la culture scolaire fonde une disjonction entre culture et savoir dont on voit les traces dans d'autres domaines.

Une culturalisation croissante de la vie quotidienne et des identités juvéniles

La culturalisation des rapports au monde des jeunes va donc croissante, qu'il s'agisse d'augmentation des durées de consommations, de l'inscription dans les pratiques amateurs ou les sorties. Elle affecte également les modes de constructions identitaires : de plus en plus les objets et contenus culturels servent à «se fabriquer» soi-même et devant les autres, des expérimentations sentimentales et relationnelles des séries télé aux identités virtuelles des réseaux sociaux. Cette culturalisation se fait sur fond d'adossement de plus en plus important des cultures juvéniles sur les industries culturelles, pourvoyeuses de temporalités, de normes, de codes, de références, de compétences, d'affiliations et de reconnaissance. Ces «media cultures» construisent une «éducation buissonnière» [4] qui échappe aux institutions de transmission traditionnelles et transforment le rapport aux savoirs ainsi qu'à la transmission de ceux-ci.

DOCUMENT 7

Yann Leroux : "Il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo"

LeMonde.fr | InternetActu | 27.03.2009 | Propos recueillis par Hubert Guillaud

On ne présente plus vraiment Yann Leroux sur internet, parce qu'il est l'un des rares psychanalystes à twitter et à avoir un blog. Membre de l'Observatoire des mondes numériques en sciences humaines, joueur invétéré, Yann Leroux s'intéresse au virtuel depuis qu'il est tombé dedans. C'est assurément son expérience de joueur qui l'a amené à porter un autre regard sur le jeu. À son exemple, des psychanalystes, et non des moindres, comme Serge Tisseron, sont de plus en plus nombreux à dénoncer l'utilisation de la notion d'addiction appliquée aux jeux vidéo. Cette position, forcément iconoclaste, nous intéresse. Et va nous permettre de mettre enfin les points sur les I. Non, les jeux, comme les passions, ne rendent pas malades. C'est plutôt le fonctionnement de notre société qu'il faut interroger...

InternetActu.net : *"Il n'y a pas d'addiction aux jeux vidéo !"*, clamez-vous. On a l'impression que vous prenez à contre-courant tous les propos qu'on a pu lire sur le sujet. La première page des 200 000 résultats que renvoie Google sur le sujet fait peur à voir ! On aimerait vous croire, mais le peut-on vraiment ?

Yann Leroux : L'addiction aux jeux vidéo se construit sur un double discours chez les psychanalystes et les psychologues : les jeux vidéo sont un médiateur intéressant dans le cadre du travail psychothérapeutique. Mais ils sont addictogènes, c'est-à-dire qu'ils favoriseraient des comportements au caractère répétitif, compulsif, comme lorsqu'on s'adonne à la consommation de substances psychoactives. C'est une opposition intéressante. Grâce au jeu vidéo, on peut prendre conscience des relations que l'on a avec soi-même et avec les autres, et, dans le même mouvement, on risque de développer des comportements compulsifs addictifs. Et ceux qui dénoncent l'addiction aux jeux vidéo de dénoncer d'un même mouvement les rushs d'adrénaline que provoquent des jeux comme *Counter Strike*, ou la force des relations sociales de jeux comme *World of Warcraft*. Or il y aurait là deux types d'addiction de nature très différente l'une de l'autre, car les expériences de jeu sont très différentes d'un jeu à l'autre.

Ces descriptions étaient loin des pratiques que j'observais ou de mes propres pratiques. Si le joueur débutant est excité, le *hard core gamer* joue de façon apaisée. Ceux qui disaient que les jeux étaient vecteurs d'addiction regardaient le phénomène en y important leurs propres modèles de l'addiction, c'est-à-dire l'étude des pratiques addictives liées à la consommation de drogue. Ils dénonçaient les jeux massivement multijoueurs comme étant les plus dangereux. Souvent sans justification...

InternetActu.net : Justement, souvent dans les dénonciations du phénomène addictif - comme dans la dernière en date, celle du député UMP de Maine et Loire Paul Jeanneteau, évoqué par Playtime -, on entend toujours tourner les mêmes chiffres, qui sont tout le temps des estimations et qui demeurent toujours vagues (1 à 3 % des joueurs). Des chiffres qui s'excusent toujours de ne pas s'appuyer sur des études grandeur nature...

Yann Leroux : Oui, le "phénomène" ne repose sur aucun chiffre objectif. Pour comprendre pourquoi nous avons des chiffres lancés à la louche, il faut revenir à l'histoire de l'invention de l'*internet addiction disorder*, lancé comme une blague dans un forum par un psychiatre américain, Ivan Goldberg en 1995. Le message se répand, car des gens se retrouvent dans la description de ce syndrome... C'est un phénomène bien connu : quand on ouvre un manuel de pathologie, on en trouve toujours une qui nous correspond. L'année suivante, Kimberly Young, une psychologue américaine, reprend le terme pour une conférence et une publication faite devant l'Association de psychologie américaine, et affirme, en s'appuyant sur un sondage biaisé (car établi sur un forum de gens qui se disent atteint par des troubles liés à l'usage des jeux), qu'il y a une addiction aux jeux vidéo.

Le concept rebondit dans l'espace public suite à quelques affaires retentissantes, qui vont répandre l'idée que les jeux vidéo puissent être des objets d'addiction, comme le suicide de Shawn Woolley en 2001, un jeune Américain qui met fin à ses jours avec une arme à feu devant son écran connecté à *Everquest*. Sa mère, éplorée, a été à l'origine du groupe de soutien des "veuves d'Everquest". Elle était convaincue qu'il s'était passé quelque chose dans le jeu, conduisant son fils au suicide. Pourtant, quand on regarde en détail l'histoire du jeune homme,

on constate qu'il avait des antécédents et des difficultés psychologiques profondes qui l'avaient poussé notamment à quitter son travail... [NDE : Pour ceux qui souhaitent en savoir plus sur l'histoire, Yann Leroux l'a raconté et distingué dans un billet sur les 10 évènements les plus mémorables des mondes numériques]. Bref, son histoire montre qu'il y avait matière à bien d'autres hypothèses explicatives que la simple addiction.

L'idée d'addiction sans drogue s'est développée dans la "psychosphère" si vous me permettez l'expression. Mais l'idée que l'addiction puisse s'appliquer à l'usage d'objets qui ne sont pas des drogues (comme le travail ou le jogging...) pose un lourd problème, car toute passion peut alors être pathologisée, que vous fassiez du radiomodélisme ou que vous passiez votre temps à jouer aux échecs ou à lire... On débouche très vite sur des positions paradoxales, voire intenables, comme celles de Marc Valleur et Jean-Claude Matysiak auteurs des *Nouvelles formes d'addiction*. Une femme battue pourrait avoir une addiction à la violence ! On voit qu'on dépasse là des limites que notre profession ne devrait pas franchir. Une femme battue est victime de la violence de son conjoint, point ! Quelqu'un qui passe 12 heures à travailler n'est pas dépendant de son travail, mais d'un système qui le maltraite. S'il travaille plus qu'il ne le souhaiterait, ce n'est pas la faute de son travail, mais du fait qu'une partie de sa vie (sa place dans l'entreprise par exemple) est en jeu.

J'ai rencontré quelques personnes qui se présentaient comme dépendantes des jeux vidéo. Mais on a vite parlé de bien autre chose. Comme souvent, ce qui était en fait difficile pour eux, c'était leurs relations avec leur entourage proche dans la réalité et dans leur imaginaire. Le problème de la notion d'addiction appliquée aux jeux vidéo est qu'on cristallise un trouble de la dépendance et qu'on apporte, sur un plateau, une explication facile, liée à un objet externe, séducteur et terrible, qui plongerait la personne dans des difficultés sociales et personnelles. Mais il en va des jeux comme des autres objets. Quelqu'un loggué jusqu'à trois heures du matin sur un jeu massivement multijoueurs peut utiliser le jeu pour éviter d'avoir des relations sexuelles avec son conjoint ou penser à ses devoirs du lendemain, ou encore pour avoir des relations sociales riches avec d'autres joueurs. D'un côté, l'objet sert un enfermement, un refus, permettant de délaisser son environnement proche, de l'autre, il créé une ouverture. Les conjoints voient bien que le temps passé sur les jeux est un investissement qui se fait à leur détriment... Quand on passe du temps avec une machine, le plus souvent, ce n'est pas la machine qui est en cause.

Mais l'idée qu'il n'y ait pas d'addiction aux jeux vidéo est devenue difficile à faire passer. Sur un forum de joueur, j'ai essayé d'ouvrir la question ! En guise de réponse, j'ai reçu une volée de bois vert ! Le jeu comme addiction permet à certains joueurs de s'offrir des gratifications narcissiques : ils maîtrisent leur accoutumance, ils sont plus forts que la drogue la plus high-tech qui soit. Pour d'autres, c'est le contraire, ils se gratifient d'une satisfaction passive : la drogue est trop forte, ils sont joueurs et n'y peuvent rien. Heureusement, de plus en plus de personnes commencent à répéter que cette histoire d'addiction n'est pas convaincante. Celui qui avait ouvert l'une des premières cybercliniques pour personnes dépendantes aux jeux vidéo en Hollande a reconnu l'année dernière que les problèmes que rencontraient les joueurs qui y passaient ne tenaient pas du jeu, mais exprimaient des difficultés relationnelles. Les jeunes sont maltraités par nos sociétés. À la sortie de leurs études, ils se projettent dans le jeu. Les très gros joueurs qui jouent jusqu'à quatre heures par soir, dès qu'ils trouvent un boulot, passent jour et nuit à travailler... L'écran n'est pas la drogue, puisqu'on peut lui substituer autre chose.

InternetActu.net : Vous faites pourtant une différence entre le *gamer* et le *gambler*, entre le joueur et le parieur, entre le plaisir et la pathologie ? Il y a donc des gamblers, c'est-à-dire des joueurs pathologiques ?

Yann Leroux : Les modèles d'addiction utilisés dans le cadre du jeu vidéo sont issus de ceux établis autour des profils des gamblers, des parieurs, c'est-à-dire le joueur pathologique. On sait que des gens se ruinent dans les casinos et qu'ils y vont pour cela. Ils espèrent sans cesse "se refaire", ce qui évoque un imaginaire lié à l'origine, à la façon, peu satisfaisante, dont on est jeté dans le monde, et dont on souhaite sortir, voire "ressortir différent". Le gambler est là pour perdre sa chemise, comme l'expliquait Freud dans *Dostoïevski et le parricide*. Le joueur pathologique a des désirs meurtriers, mais sa culpabilité est si intense, qu'il se punit de ce désir meurtrier en perdant sa chemise plutôt que sa vie : le hasard représentant l'instance paternelle punitive. Mais on est très loin de l'expérience que ressent un joueur de jeux massivement multijoueurs. Dans un jeu vidéo, il n'y a pas cet imaginaire de la culpabilité. Ce n'est qu'une question de temps : les objets que vous désirez, vous les obtiendrez. Il faut comparer les expériences de jeu... Bien sûr, si au lieu d'aller travailler vous passez vos journées à rester à jouer devant votre écran, cela ne manquera pas de susciter des désagréments.

Il y a des pathologies d'usages. Il y a des gens qui perdent leur temps à jouer. Mais perdent-ils leur

temps ? Quelqu'un qui joue à tel point qu'il n'a pas suffisamment de temps pour travailler se met dans des difficultés évidentes. Mais que cherche-t-il à faire en passant autant de temps avec la machine ? C'est seulement en comprenant cela qu'on peut l'aider à élargir son horizon. Si quelqu'un passe autant de temps à faire quelque chose, c'est assurément qu'il creuse une question non éclaircie. Les raisons qui poussent quelqu'un à avoir un investissement si aigu sont multiples : position masochiste (les engueulades que je reçois de mes excès me procurent du plaisir...), marque d'une entrée possible en dépression (j'anime l'écran pour m'animer à l'intérieur...). Comme le disait Michael Stora, on allume parfois les écrans pour allumer un feu interne qu'on peut avoir perdu. Dans l'expérience du jeu, on peut aussi vouloir mettre en jeu des mouvements agressifs ou des désirs de soins (en rapport avec les avatars qui nous incarnent), c'est-à-dire mettre en jeu des relations insuffisamment éprouvées dans l'espace hors-jeu. Ce sont ces motivations-là qu'il faut démêler petit à petit, pour aller au-delà des énoncés de départ. Qu'est-ce qu'on aime dans le jeu pour y passer autant de temps ?

Un jeu massivement multijoueur est plus riche qu'un bandit manchot en termes d'expérience de jeu. On fait une expérience groupale riche, qui assigne à chacun des rôles, des places, des fonctions, que les joueurs investissent selon leur fonctionnement du moment. Dans un jeu massivement multijoueur, on ne tourne pas en rond autour de soi. Les fantasmes de toute-puissance vont vite être mis à mal par les demandes du groupe, par le travail en commun à réaliser. On prend des places en fonction de ses fantasmes, mais il y a une épreuve de réalité dans le jeu qui nous en fait prendre conscience. Sans compter qu'à force de jouer un rôle, on en épuise toutes les facettes. Le désir de jouer telle race de personnage, telle classe de personnage, de récupérer tel objet se consume... tant et si bien que les joueurs finissent par vouloir explorer d'autres rôles, d'autres jeux... Le jeu vidéo permet d'explorer différents registres, différentes positions...

Les jeux nécessitent de développer des compétences. Il faut pouvoir différencier, hiérarchiser, savoir ce que l'on doit faire. Il faut organiser le chaos du jeu. C'est un travail intéressant pour tout un chacun, car il nous aider à hiérarchiser l'information, à organiser notre propre chaos interne. D'autant qu'ici, il faut le faire collectivement. Je suis persuadé que cette façon de faire du collectif comme on n'en a jamais vu auparavant va transformer de manière profonde la société. Il est certain que les Orcs de *World of Warcraft* vont faire la société de demain...

Les jeux vidéo fonctionnent finalement de la même façon que les objets réels. Ils ne sont pas aussi réels qu'un livre, mais comptent autant. On utilise les objets que l'on croise tous les jours comme support à notre travail psychique, explique le psychiatre et psychanalyste Serge Tisseron. Si on est attaché à tel stylo, c'est parce qu'il nous permet de penser à des choses qui lui sont liées et auxquelles on n'a pas suffisamment pensé. Le vêtement est idéal pour cela, parce qu'il se tourne aussi vers les autres. Porter un jean ou un costume ne dit pas la même chose de vous. Mais pour soi également. On se sent différent selon le pantalon qu'on porte parce qu'il représente des choses pour nous, parce qu'on s'y sent bien ou pas...

On a le même mode de fonctionnement avec les matières numériques, avec lesquelles on a un rapport très affectif, très profond, où les limites de notre identité peuvent se fondre, comme le montre le grand désarroi qu'éprouvent certaines personnes quand leur ordinateur ne marche pas, quand leur connexion rame ou que le jeu auquel ils jouent n'est pas fluide. Ces expériences nous font revivre des déchirements, des délais, des attentes de réponses qu'on a pu expérimenter dans notre enfance, comme quand le biberon n'était pas prêt à temps. Les ordinateurs peuvent ramener à nos surfaces des détresses profondément enfouies en nous. Les jeux vidéo lancent des ponts vers les premiers moments de notre vie psychique, tant et si bien qu'on les ostracise. Il faut dire qu'on gère notre capital de vie infantile comme le bourgeois gère sa richesse. Dans les jeux vidéo, tout n'est pas aussi bien rangé qu'on le souhaiterait. C'est pour cela également que les jeux sont violents ! Les jeux sont violents, car nos sociétés sont pleines d'armes, de fureur et de guerre.

InternetActu.net : Vous voulez dire que les jeux vidéo nous apportent des satisfactions, des sensations, des stimulations... et qu'il est normal d'en avoir ?

Yann Leroux : Oui. Une des critiques récurrentes des jeux qui a donné naissance à la notion d'addiction est le temps qu'on y passe. À croire que les éditeurs font exprès de faire de bons jeux, avec lesquels on veut passer du temps pour s'amuser. Mais il n'y a pas que les jeux vidéo qui procurent des plaisirs. On peut passer des heures à jouer aux échecs ou à un jeu de plateau et à ne pas être content quand il faut s'arrêter. Les stimulations qu'apportent les jeux vidéo sont des aides à penser. Ce ne sont pas des excitations vaines, dont on ne sait rien. Mais des matières à penser. Je fais le pari qu'à force de rejouer le débarquement de Normandie, on se pose des questions sur la guerre, à force de devenir expert en arme, on va se demander ce qui nous fascine chez elle. Chaque type de jeu, FPS

(First Personal Shooter) ou MMO (Jeu massivement multijoueur) nous prédispose différemment. Dans les jeux massivement multijoueurs, il faut apprendre la multitude et le groupe, apprendre à s'intégrer, à tenir sa place... La récompense étant l'illusion groupale, cette impression que chacun vit le groupe, tant et si bien qu'on peut avoir de la peine à le quitter. Dans un jeu de stratégie temps réel, le joueur doit gérer plusieurs unités en même temps, la récompense étant le fantasme de toute-puissance et d'omniscience. Dans un FPS, incarner un snipper permet de travailler sa toute-puissance à l'état brut, avec son revers, c'est-à-dire la grande vulnérabilité de son personnage. Incarner un dynamiteur qui créé des explosions et abat les murs qui l'entourent, renvoi aux murs internes qu'on se battit et aux brèches que l'on souhaite créer en soit. Ce que l'on voit dans l'écran est un reflet de ce qu'il y a dans notre psychisme. Mais sur un même écran, chacun ne voit pas la même chose ! On ne retire pas la même information d'une même image, disait Barthes, car ce qui dans une image est important pour une personne ne l'est pas forcément pour une autre. Dans les jeux vidéo, c'est la même chose.

InternetActu.net : Ni drogue, ni médicament. Si les jeux ne rendent pas malades, peuvent-ils soigner ?

Yann Leroux : Les jeux ne soignent pas en soi. Ce ne sont pas des drogues, mais ce ne sont pas non plus des médicaments miracles qui vont nous soigner de la dépression. Ce qui soigne, c'est de pouvoir parler à quelqu'un d'autre. Ce que le jeu vidéo procure, c'est un soulagement. C'est un début sur le chemin du soin, mais ce n'est pas un soin. Quelqu'un de très énervé peut décharger son énergie sur sa console de jeu pour diminuer les tensions sur le moment, mais cela ne règle pas les problèmes de fond. S'il fabrique de la colère, il faut qu'il parle de la situation qui lui a fait problème et qu'il traduit sous cette forme. Certains dispositifs proposés par des psychologues peuvent soigner. On peut soigner des phobies par exemple via des expériences immersives, mais ces phases de soins médiatés font partie d'un processus thérapeutique plus large, construit autour de situations et de discussion avec le comportementaliste. Le but est de réduire les réactions anxieuses en présentant le stimulus de façon répétitive, puis en déconstruisant les processus cognitifs mis en place pour maintenir l'anxiété. Le thérapeute est donc toujours là. La machine ne l'efface pas. Ce n'est pas la page blanche et le crayon qui soignent l'enfant qui dessine, mais l'interprétation qu'en donne le psychanalyste et l'échange de parole entre l'enfant et le thérapeute.

InternetActu.net : On a un peu l'impression que l'on vit dans une société qui diabolise les jeux, les écrans, l'internet. Voyez-vous une raison psychologique ou culturelle à cette diabolisation ou plutôt à cette incompréhension de l'internet par nos élites culturelles ?

Yann Leroux : La diabolisation dit la haine que l'on a des jeunes dans notre société. L'âge moyen du joueur est de plus de 30 ans. Nous en sommes à la deuxième génération de joueurs, avec désormais des pères qui jouent avec leurs enfants. Or, la diabolisation est toujours associée à la jeunesse. Il faut reconnaitre que nos sociétés vieillissantes maltraitent les plus jeunes, les considérant comme des hordes de barbares incultes... Le concept de natifs du numérique de Mark Prensky ne dit finalement pas autre chose, en faisant croire qu'il n'y a pas de travail d'apprentissage nécessaire pour comprendre les fonctionnements de ces machines. On sait que ce n'est pas vrai. C'est oublier qu'on a servi aux plus jeunes des matières numériques en leur faisant croire que c'était des mondes pour enfants, alors que les jeux sont fabriqués par des vieux pour des aussi vieux qu'eux !

Il y a une seconde raison à cette diabolisation, celle de la "panique morale". On agite dans l'espace social des rumeurs qui n'ont d'autres buts que de provoquer des excitations et de l'angoisse... comme si on avait en permanence, dans les médias, des trolls de l'espace public.

On sait enfin que les mondes numériques sont profondément infiltrés par la contre-culture américaine, comme l'a montré Rémi Sussan dans *Les utopies post-humaines*. L'ostracisme que subit le jeu vidéo est certainement lié à une méfiance vis-à-vis de la remise en cause que porte cette contre-culture-là. L'internet et les réseaux sociaux augmentent la notion de citoyenneté, permettent de mettre en place des libertés et de nouvelles façons d'être ensemble qui peuvent également être lourdes de menaces. D'où la grande méfiance des appareils politiques. Toute la twitterosphère francophone est en émoi devant Hadopi, alors qu'il n'y a certainement aucun député pour le constater. Il y a un écart entre ceux qui ont pour fonction d'organiser l'espace public, et ceux qui sont dans l'espace public et ne trouvent pas d'échos pour en discuter. Il y a un malaise qu'il faudrait mieux combler ou soigner pour éviter des situations catastrophiques.

Propos recueillis par téléphone par Hubert Guillaud le 12 mars 2009.

internet ACTU.net

DOCUMENT 8

Marsouins.org

Point sur les usages d'Internet : usage des réseaux sociaux et e-participation

mardi 12 octobre 2010 , par Jocelyne Trémenbert

Ce court article a pour objectif de présenter des données de cadrage, d'offrir aux décideurs politiques, comme aux acteurs économiques et au Grand public, des chiffres repères sur les principaux usages d'Internet. Il vient contredire par les chiffres l'image souvent partielle et déformée que les médias donnent des réseaux sociaux. On y apprend que 70% des internautes ne sont pas actifs sur les sites de réseaux sociaux et que si 1 15-30 ans sur 2 alimente son « mur » toutes les semaines, ce n'est le cas que d'1 30-44 ans sur 7. On y apprend également qu'Internet creuse la fracture civique en permettant aux citoyens les plus éduqués et les plus compétents en matière d'usage d'Internet d'accéder à davantage d'informations et d'interagir avec l'administration.

Les résultats chiffrés sont issus de l'exploitation de la septième édition de l'enquête « Résidentiels » réalisée par l'observatoire Opsis de M@rsouin à la fin du dernier trimestre 2009 : un sondage téléphonique auprès d'un échantillon de 2008 personnes, âgées de 15 ans et plus, conçu selon la méthode des quotas, représentatif de la population bretonne, en termes d'âge, de sexe, de catégorie socioprofessionnelle et de lieu de résidence (unité urbaine et département).

Données de cadrage des principaux usages d'Internet

Le tableau qui suit (tableau 1) donne un aperçu des principaux usages d'Internet. Si Internet permet de nombreuses possibilités, certains usages peuvent s'avérer plus occasionnels que d'autres. Ainsi s'il arrive à certains internautes de déposer des photos, des vidéos en ligne sur des sites type Flickr afin de les gérer, les stocker, voire les partager, il est rare que ces internautes le fassent régulièrement toutes les semaines ou tous les mois. Aussi nous avons choisi d'ordonner les usages selon des fréquences probables partagées par le plus grand nombre d'internautes. Les résultats les plus frappants et souvent très éloignés des idées reçues sont :

Même si quasiment tous les internautes utilisent des moteurs de recherche (92%) et les courriels (80%), plus d'un internaute sur quatre ne les utilisent pas quotidiennement ou presque.

Les indicateurs statistiques confirment que les usages multimédia connaissent actuellement un fort essor. Depuis la dernière enquête M@rsouin (en un an et demi), les internautes qui lisent l'actualité en ligne sont passés de 18% à 31%, les amateurs de vidéos en ligne de 15% à 22% et surtout les utilisateurs de réseaux sociaux de 9% à 24%. Cependant il nous faut rester conscients, nous connaisseurs avertis du monde numérique, que 70% des internautes ne sont pas actifs sur les sites de réseaux sociaux, *id est* n'alimentent jamais de page personnelle ou de blog.

Tableau 1- Usages d'Internet et fréquences

Usages d'Internet	Taux d'internautes
Usage quotidien	
Utiliser un moteur de recherche	65%
Echanger des courriers électroniques	49%
Lire l'actualité sur le Net	31%
Usage hebdomadaire	
Converser par messagerie instantanée	45%
Écouter de la musique sur Internet	36%
Alimenter une page personnelle sur un réseau social type facebook ou un blog	24%
Visionner des vidéos, des films en ligne, téléchargés ou non	22%
Usage mensuel	
Rechercher des informations locales sur Internet	64%
Rechercher des informations sur des encyclopédies en ligne type Wikipédia	52%
Jouer à des jeux en ligne, en réseau ou non	17%
S'exprimer sur des forums thématiques, des groupes de discussion	15%
Usage dans les 12 derniers mois	
Rechercher des informations touristiques sur Internet	75%
Effectuer des consultations ou réaliser des opérations bancaires	67%
Acheter des articles divers (vêtements, équipement technologique ...)	50%
Acheter des biens culturels (livres, CD, billets de spectacles ...)	45%
Effectuer des réservations de transports, de logement	39%
Mettre des photos ou des vidéos en ligne	27%
Effectuer des réservations de billets de spectacles	21%
Visiter des musées en ligne ou des expositions virtuelles	12%

Des usages différents d'Internet selon la tranche d'âge.

Seuls les usages reliés à la vie locale, les actualités et les transports ne présentent pas de différence significative d'une tranche d'âge à l'autre. Autrement dit, jeunes et moins jeunes lisent, par exemple, autant les actualités sur Internet. En revanche, les graphiques qui suivent montrent qu'en matière de communication (figure 1) les plus jeunes sont beaucoup plus actifs sur le Net. Alors que 49% des moins de 30 ans internautes sont actifs dans un réseau social, cette proportion chute à 16% pour la tranche des 30-44 ans. Ce sont également les jeunes les plus utilisateurs de messagerie instantanée ou de forums.

Il en est de même en matière de divertissement (figure 2). Les jeunes sont très amateurs de partage de vidéos et de photos. Seule la visite en ligne de musées attire davantage les moins jeunes et particulièrement les internautes retraités (1 sur 5).

Figure 1 - Usages de communication et âge

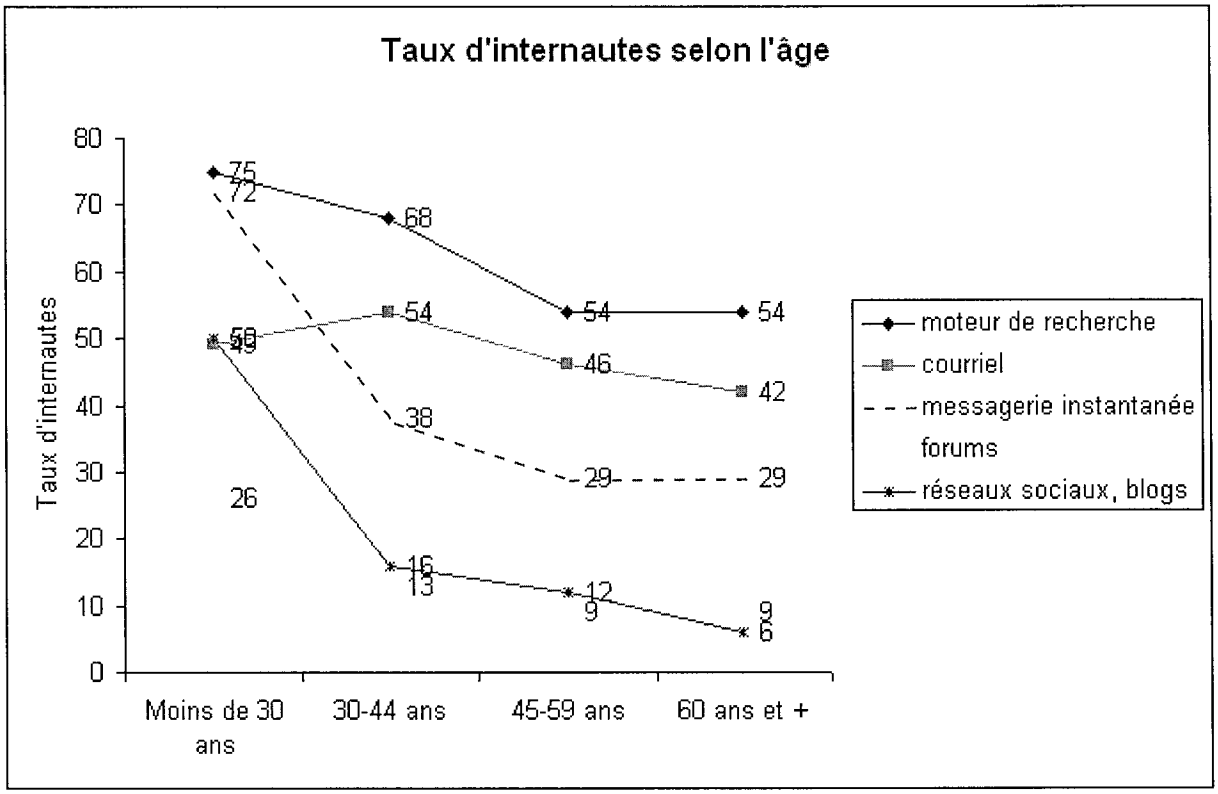
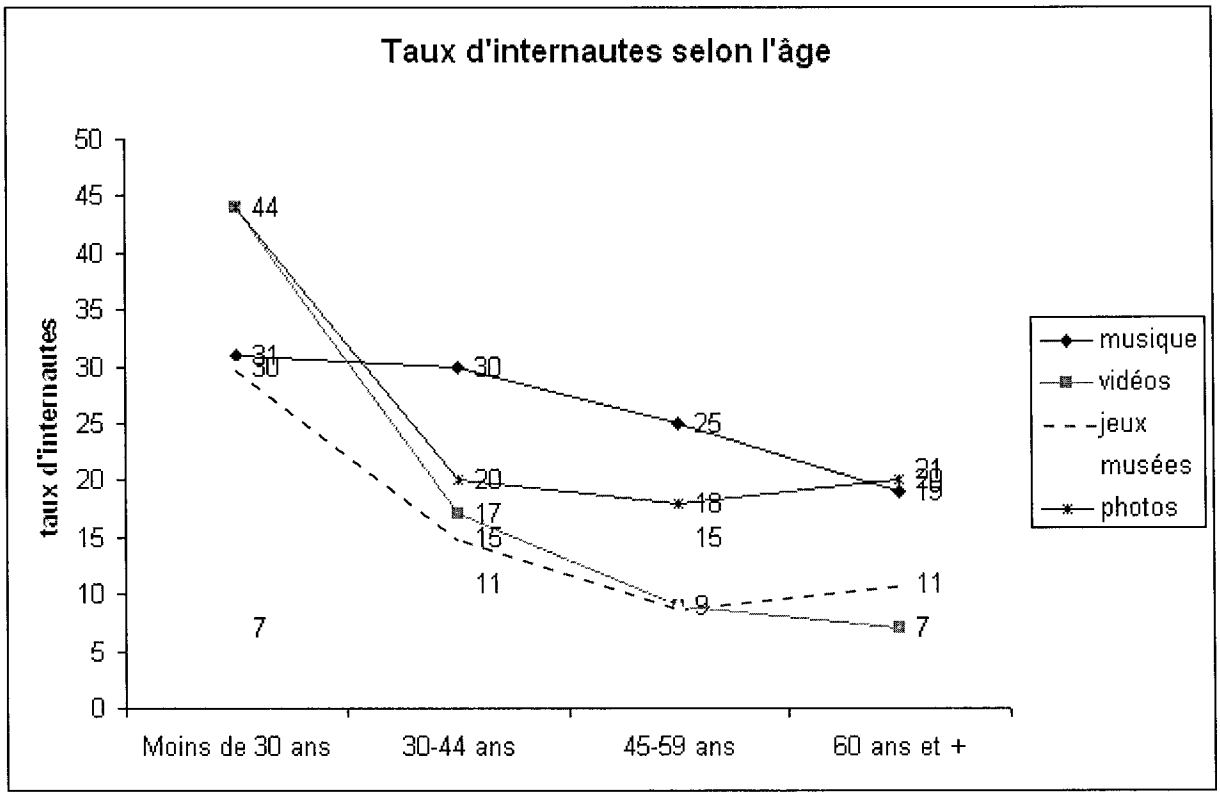


Figure 2 - Usages de divertissement et âge



Une plus forte participation citoyenne pour les plus éduqués.
En matière de participation citoyenne (figure 3), les internautes n'en sont qu'aux premières étapes de l'échelle à 5 niveaux développée par l'International Association for Public Participation, incluant les stades d'information, de consultation, d'implication, de collaboration et d'autonomisation. Une forte proportion n'hésite pas à recourir au Net pour rechercher des informations sur des sites administratifs (69%

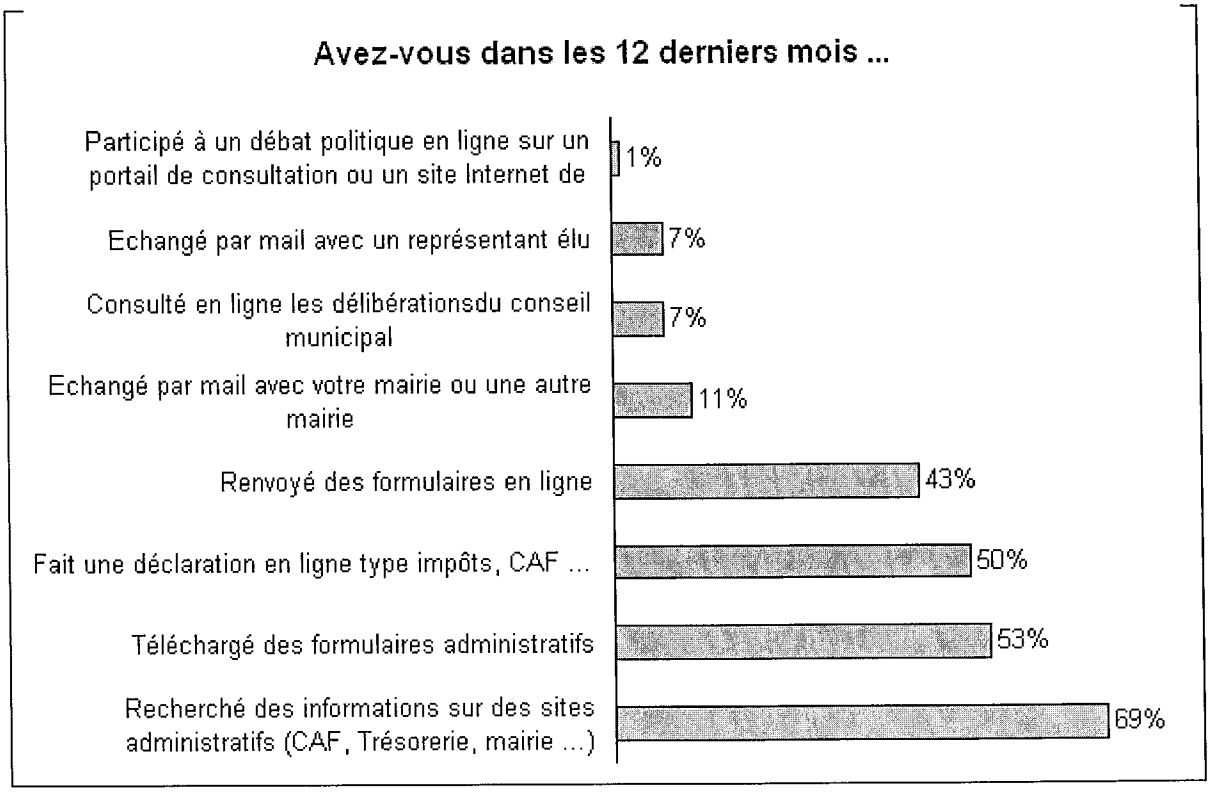
l'ont déjà fait dans les 12 derniers mois). De l'ordre de la moitié des internautes consultent également les documents mis en ligne (53% en ont déjà téléchargé, 43% renvoyé en ligne, 7% ont déjà consulté en ligne les délibérations du conseil municipal de leur commune) et très peu vont jusqu'à échanger par mail avec la mairie et ses représentants (de l'ordre de 10%). Seules 17 des 2008 personnes interrogées déclarent avoir participé à un débat politique en ligne sur un portail ou un site Internet de l'administration.

Nous avons pu remarquer que les citoyens impliqués dans du bénévolat, dans une association, ont à ce sujet des pratiques singulières. Ils sont significativement plus nombreux à consulter les délibérations (+7 points), à échanger par mail (+12 points), à participer au débat (+1,5 points).

La dernière enquête du Cevipof montrait que le Web donne plus de ressources et d'espaces d'expression aux citoyens qui sont déjà très intégrés dans le système politique, l'exploitation de ces usages selon le niveau d'études, la catégorie socioprofessionnelle et les compétences numériques montre que ce sont les citoyens les plus éduqués qui profitent le plus des possibilités offertes par cette intégration des nouvelles technologies dans la vie citoyenne et politique.

- Ils vont davantage chercher l'information (un taux d'usagers qui ne cesse de croître avec le niveau de diplôme, +37 points pour ce taux entre la catégorie des sans diplômes et celle des diplômés du supérieur, 81% des cadres et professions intellectuelles supérieures, +43 points entre les moins compétents et les plus compétents)
- Ils sont à même de télécharger les documents administratifs (+40 points pour un diplôme du supérieur, 73% des cadres et professions intellectuelles supérieures, +54 points antre les moins compétents et les plus compétents) et d'échanger (avec la mairie, les élus : +12 points pour le diplôme et les compétences numériques).

Figure 3 - Usages en matière d'administration électronique



(Villes) 2

5 juin 2015

DOCUMENT 9

Ateliers co-animés multimédia

Projet porté par l'ASCA Saint Jean de Braye

Le projet

L'Espace Jeunesse de l'Association Socioculturelle Abraysienne (ASCA) accueille des jeunes de 15 à 25 ans. 70 % du public reçu est fragilisé par des problèmes liés à l'emploi, la formation, l'orientation, l'insertion sociale et professionnelle. L'ASCA a souhaité engager un travail d'accompagnement de ce public vers des actions permettant à ces jeunes en décrochage de valoriser leurs pouvoirs d'actions, notamment en matière d'utilisation de l'outil multimédia.

L'ASCA est parti du constat que le numérique a envahi l'espace public, professionnel et familial. Acquérir des compétences en termes de numérique est indispensable pour développer son autonomie et son pouvoir d'agir dans une société très numérisée.

L'Espace Jeunesse de l'ASCA et les 3 centres sociaux de Saint-Jean-de-Braye ont donc décidé d'accompagner des jeunes habiles avec les pratiques numériques vers la formation d'un public plus âgé désirant acquérir les savoirs de base lié au numérique.

Depuis 2013 l'ASCA est labellisé Espace Public Numérique WebOcentre et organise des ateliers multimédia animés par des jeunes et encadré par un animateur.

Résultats

- 30 séances ont été programmées cette année
- Les jeunes ayant animé ces ateliers ont retrouvé des repères de vie sociale et une estime d'eux-mêmes.
- 26 adultes ont bénéficié de ces séances : cela leur a permis d'acquérir de nouveaux savoirs indispensables dans une société où le numérique est omniprésent et a contribué à rétablir le dialogue et à valoriser la jeunesse abraysienne.

Suites

Au vu de l'intérêt suscité par ces ateliers co-animés sur le thème du numérique, l'Espace Jeunesse se saisit de ces compétences acquises pour promouvoir en 2015 la création multimédia par des jeunes et des adultes.

L'ASCA développera à la rentrée 2015, dans les murs de l'Espace Jeunesse, des ateliers thématiques approfondis sur le numérique : création de sites internet, webTV, sensibilisation à la dépendance liées aux jeux en réseau, développement d'une plate-forme contributive mettant en valeur les projets des groupes…

DOCUMENT 10

Le Monde
Samedi 17 septembre 2016

L'invisible propagande

WebSur Google et les réseaux sociaux, les algorithmes sélectionnent liens et informations en fonction des profils des internautes. Au risque de les enfermer dans un cocon intellectuel

Deux personnes opposées politiquement, l'une de droite, l'autre de gauche, lancent une recherche Google sur "BP". La première reçoit, en tête de page, des informations sur les possibilités d'investir dans la British Petroleum, la seconde sur la dernière marée noire qu'a causée la compagnie pétrolière britannique. Les deux requêtes ont donné des réponses diamétralement opposées car elles ont été "filtrées" par Google selon les profils des internautes. C'est l'un des exemples que donne Eli Pariser, spécialiste du cyber-espace, pour montrer comment le moteur de recherche recalibré six cents fois par an dans le plus grand secret passe au crible les comportements en ligne et s'adapte au profil des usagers. Dans son essai *The Filter Bubble* ("la bulle filtrante", Penguin Books, 2011), il affirme que cette sélection permanente, dans tous les domaines politique, lecture, voyages, culture fait que Google confine les internautes dans une "*bulle cognitive*".

Cass R. Sunstein, professeur de droit à Harvard aujourd'hui conseiller juridique à la Maison Blanche, a été l'un des premiers théoriciens à lancer l'alerte contre le risque de dessèchement intellectuel d'Internet par ces effets de bulle. En 2001, dans Republic.com, puis en 2007, dans Republic.com 2.0 (Princeton University Press), il se dit préoccupé par le filtrage invisible opéré par les algorithmes des moteurs de recherche, des réseaux sociaux et des entreprises sur les désirs et opinions des internautes. Il craint qu'en proposant en priorité aux usagers du Web ce qu'ils aiment et pensent déjà, le Net les emprisonne dans un monde égocentré, qu'il les traite en consommateurs au lieu de les aider à se comporter en citoyens ouverts et pluralistes.

Pour preuve, il cite les *"cocons"* partisans qui pullulent dans la blogosphère, sur lesquels les internautes trouvent une confirmation de leurs convictions et de leurs préjugés sans être confrontés à des idées opposées : c'est ce qu'il appelle le *« daily me »,* le journal quotidien autistique. Une crainte confirmée cet été par la rédactrice en chef du quotidien britannique *The Guardian,* Katharina Viner, après la campagne menée pour le Brexit.

Dans une longue enquête intitulée "Comment la technologie a perturbé la vérité", elle s'alarme que plusieurs tabloïds, mais aussi des leaders pro-Brexit, aient accumulé les *"fausses informations"* voire les mensonges pour se faire entendre. Rien que de très habituel ? Sauf que cette fois, ces propos outranciers ont circulé à grande vitesse et massivement dans la blogosphère et sur les réseaux sociaux, jusqu'à concurrencer les grands médias d'information. Pour Katharina Viner comme pour Eli Pariser, les algorithmes sélectifs des réseaux sociaux et de Google ont joué un rôle décisif dans ces flux *"en cascade*". En n'échantillonnant que des informations fondées sur les demandes passées et les affinités des internautes, ils les ont abreuvés des milliers de pages et de sites d'information partisans confortant leurs avis, les confinant dans leur *"vision du monde"* et leurs *"croyances* tout en faisant *"passer* celles-ci *pour des faits*". Nous avons ainsi *"de moins en moins de chance de tomber sur des faits qui réfuteraient des informations fausses partagées par d'autres*". Dans une société où l'importance des faits se dilue et où triomphe la *"post-vérité*", le débat démocratique et le journalisme d'investigation sont, dit-elle, menacés.

Une présence et des idées escamotées. D'après la théorie de la bulle filtrante, les algorithmes de Google sélectionnent les résultats présentés en fonction

des internautes en s'appuyant sur 57 signaux différents : âge, sexe, dernières recherches, géolocalisation, navigateur utilisé, résolution de l'écran, services visités, fréquence des clics, raccourcis, etc. Cette personnalisation de détail fait que Google et les sites commerciaux associés nous proposent en permanence des liens, des sites et des publicités allant dans le sens de nos choix habituels, servant ainsi *"une sorte d'auto-propagande invisible"*. Et ce filtrage est encore plus développé, avance Eli Pariser, sur les réseaux sociaux. L'algorithme EdgeRank de Facebook, sans cesse sophistiqué pour déterminer la visibilité des pages et des amis partagés sur chaque fil d'actualités, les choisit ainsi en fonction de trois critères : l'affinité et la fréquentation exprimée par le score des "J'aime" et des "Partage" ; la richesse des contenus (photos, vidéos, fréquence); la fraîcheur chronologique. Selon des moyennes publiées par Facebook en 2014, un internaute pourrait recevoir 1 500 publications nouvelles chaque fois qu'il ouvre son compte. Mais seules 300 sont sélectionnées par EdgeRank. Dans la "philosophie" de Facebook, qui le répète dans ses communiqués, il s'agit d'offrir à ses usagers une sphère de messages provenant des amis les plus proches et les plus actifs, ce qui revient à les conforter dans leur propre univers.

Pour Eli Pariser, cet enfermement silencieux dans une bulle se produit autant au niveau des personnes que des contenus. Il a ainsi constaté que sa page Facebook a rapidement vu disparaître ses amis conservateurs. Du fait qu'il échangeait peu avec eux, ou ne "likait" pas leurs posts, leurs actualisations ont disparu. Or s'il ne partageait pas leurs opinions, il ne voulait pas pour autant voir leur présence et leurs idées s'escamoter. Au niveau des contenus, tous les textes, liens, pages, vidéos, événements qui le faisaient peu réagir ont aussi été éliminés. Il s'est donc retrouvé isolé dans un univers en ligne où seuls émergent ses principaux centres d'intérêts. Un rétrécissement d'autant plus inquiétant que les internautes utilisent de plus en plus les réseaux sociaux pour accéder à quantité d'informations, tant culturelles que politiques. Une étude de l'université britannique d'Oxford, menée en juin 2016 dans 26 pays auprès de 50 000 personnes, confirme ses dires : 51 % des internautes ont déclaré s'informer via les réseaux sociaux, qui constituent la première source de nouvelles pour 12 % d'entre eux et 28 % chez les 18-24 ans. En nous informant de plus en plus auprès d'"amis" dont nous faisons circuler sans les discuter les posts, vidéos et hashtags voire les trolls et les théories de la conspiration, nous finissons par vivre, estime Pariser, dans une prison mentale dorée où plus rien ne nous dérange.

Dans *Republic.com,* Cass R. Sunstein explique que ces effets de bulle remettent en cause le principe juridique de *"forum public"*, indispensable à toute société démocratique. Celui-ci s'applique à la vie urbaine : les rues, les parcs, les kiosques, les librairies sont ouverts à la diversité; des gens d'opinion opposée s'y expriment, certains manifestent, s'adressent à tous par haut-parleurs, distribuent des tracts si bien que les habitants d'une ville se trouvent régulièrement confrontés à un "*éventail d'expériences communes*" contradictoires qui alimentent le débat citoyen et font que les opposants se croisent et se tolèrent. Cette règle du forum public est formellement préservée sur Internet, où tous les points de vue cohabitent. Mais dans les faits, elle est remise en cause par les effets de filtre des algorithmes.

En mai 2015, la direction de Facebook a répondu aux théoriciens de la bulle filtrante par une étude, publiée dans la revue *Science* par trois chercheurs de son staff. Elle porte sur 10,1 millions d'utilisateurs américains ayant déclaré leur orientation politique (conservateurs ou progressistes) et s'est intéressée aux *hardnews* (actualités, politique, économie). Ils ont constaté que ces nouvelles constituent 7 % des publications de ces internautes politisés, et que ceux-ci font circuler 23 % de textes du bord opposé. Il faut donc, disent-ils, relativiser l'importance de la bulle. Étudiant le rôle sélectif de l'algorithme, les chercheurs observent qu'il diminue la présence des textes politique mentopposés de 5 % à 8 %. En fait, concluent-ils, ce sont les internautes qui filtrent eux-mêmes, majoritairement,

les posts divergents : *"C'est le choix individuel qui restreint le plus l'exposition à des contenus opposés."*

Eli Pariser leur a répondu sur le site Backchannel. Il fait remarquer que Facebook reconnaît le filtrage de l'algorithme, et qu'il n'a rien de négligeable : jusqu'à 8 % des pages politiques. Il constate qu'en redoublant les choix des internautes, il ne les encourage pas à sortir de leur bulle : 23 % de posts dissemblables, c'est peu. Il s'interroge sur le fait que l'étude concerne 9 % des usagers de Facebook les politisés et s'interroge sur tous les autres. Qu'advient-il des points de vue politiques chez eux? Enfin, il s'inquiète des 7 % de *hardnews* désignés par l'étude : c'est très peu. Et c'est pour lui l'information la plus importante de l'étude. Car les réseaux, dit-il, s'ils jouaient pleinement leur rôle, devraient aussi permettre de discuter et d'échanger sur des *" sujets sociaux importants*".

Chercheur au Laboratoire des usages d'Orange, Dominique Cardon, auteur d' *A quoi rêvent les algorithmes ?* (Seuil, 2015), estime que les effets de bulle des algorithmes sont décuplés depuis l'arrivée du Big Data et la mesure permanente, de plus en plus détaillée, des comportements individuels en ligne. *" Chaque jour,* rappelle-t-il, *3,3 milliards de requêtes sont effectuées sur les 30 000 milliards de pages indexées par Google; plus de 350 millions de photos et 4,5 milliards de "like" sont distribués sur Facebook* ", générant des colossales bases de données sur toutes les activités numériques des internautes.

"Une société des comportements"

Désormais, le moindre mouvement en ligne (achat, visite, clic, choix) est répertorié, classé, analysé, rentabilisé. Pour Dominique Cardon, cette comptabilité géante des désirs, cette *"raison calculatoire"* que les dirigeants de la Silicon Valley prétendent neutre, scientifique et servicielle, nous fait entrer dans ce qu'il appelle *" une société des comportements"* qui pratique la reconduction méthodique des conduites existantes.

Tout en prétendant donner aux individus *"les moyens de se gouverner eux-mêmes*", résume-t-il, l'effet miroir des algorithmes les réduit à leur seul *"conformisme*", *"les assignant à la reproduction automatique de la société et d'eux-mêmes*". Ce *"comportementalisme radical"* les empêche de se déployer, de se diversifier, de s'ouvrir à d'autres univers, de se confronter aux positions communes ou contradictoires.

Dominique Cardon considère qu'il faut désormais encourager la *"diffusion d'une culture statistique dans le public"* et l'aider à mener *"une radiographie critique des algorithmes". "Il n'y a pas de raison de penser que les utilisateurs ne parviennent pas à socialiser les calculateurs"* et *"les domestiquer*". *"Déjà, des collectifs d'appropriation citoyenne se multiplient pour auditer les algorithmes*", assure-t-il. Il est temps d'ouvrir *"la boîte noire"* et d'en finir avec *"le guidage automatique".*

Aux États-Unis, Cass R. Sunstein rappelle, quant à lui, que dans nos sociétés démocratiques, les câbloopérateurs sont tenus par des règles de *must carry* un "devoir de transport" pour des programmes locaux et des contenus diversifiés. Que les fréquences radios et télévisées sont obligées de s'ouvrir à des émissions éducatives. Que la règle de l'équité du temps de parole politique s'exerce sur les grands médias. Il estime que les grandes sociétés du Web devraient s'autoréguler, reprogrammer leurs algorithmes et ouvrir des "trottoirs électroniques communs", préservant ainsi une information pluraliste et le dialogue citoyen.

Frédéric Joignot