

MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE, DE L'AGROALIMENTAIRE ET DE LA FORÊT

Direction Générale de l'Enseignement et de la Recherche

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

Service de la coordination des politiques culturelles et de l'innovation

NOVEMBRE 2016

Champs Culturels

(28) CULTURES NUMÉRIQUES
ET PRATIQUES NUMÉRIQUES
DES JEUNES :
DONNER DU SENS AUX USAGES



Champs

(28)

**CULTURES NUMERIQUES ET
PRATIQUES NUMERIQUES
DES JEUNES :
DONNER DU SENS
AUX USAGES**

ÉDITORIAL

La présence massive du numérique dans la société contemporaine interroge les pratiques pédagogiques au sein du système éducatif.

Mais que recouvre précisément le « numérique », quelles mutations socioculturelles vit la jeunesse d'aujourd'hui, à quels enjeux d'émancipation est-elle confrontée ?

Autant de questions que ce numéro 28 de la revue Champs Culturels se propose d'aborder, à travers des contributions d'enseignants, d'artistes, de responsables de structures culturelles et de chercheurs.

Les premières contributions proposent une réflexion sur la nature des usages que font les adolescents du numérique : que nous disent-ils d'eux-mêmes à travers ces usages, sur leur maîtrise réelle ou supposée des nouvelles technologies, sur leur capacité à créer de nouvelles sociabilités, à s'informer, à se documenter ?

Précisément, certaines études, dont nous pouvons lire quelques résultats au long des contributions, montrent la nature complexe des pratiques d'information des jeunes naviguant souvent entre le domaine de l'intime et la sphère scolaire par exemple.

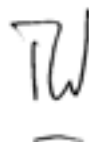
De plus, le numérique est également un vecteur de créativité, notamment pour la jeunesse.

Depuis quelques années déjà de nombreux artistes et collectifs proposent une réflexion et des objets, qui ré-interrogent les conditions de production, de diffusion et de réception des œuvres et investissent tous les sujets de notre vie sociale.

L'éducation artistique et culturelle proposée aux adolescents intègre de plus en plus cette dimension de la création, et quelques actions artistiques conduites dans le cadre pédagogique sont à découvrir dans ce même numéro. Elles interrogent, entre autre, la nature des relations que les objets numériques installent avec la réalité, et questionnent la relation complexe que les adolescents entretiennent parfois entre identité vécue et identité numérique.

Autant de sujets que nous vous invitons à découvrir dans ce vingt-huitième numéro de la revue Champs Culturels ; sujets pour la plupart issus de deux sessions de formation continue organisées par l'Ecole Nationale Supérieure de Formation de l'Enseignement Agricole de Toulouse.

Ainsi ce numéro ne prétend pas à l'exhaustivité sur un sujet aussi vaste et complexe que les cultures numériques et les pratiques numériques des jeunes ; il propose cependant une diversité d'approches pour faire vivre le débat au sein des communautés éducatives, et plus largement.



Philippe VINÇON

Directeur Général de l'Enseignement et de la Recherche
Ministère de l'agriculture, de l'agroalimentaire et de la forêt

Directeur de la publication :

Philippe Vinçon
Directeur général de l'enseignement et de la recherche
Ministère de l'Agriculture, de l'Agroalimentaire, et de
la Forêt

Ministère de l'Agriculture, de l'Agroalimentaire et de la Forêt

Direction Générale de l'Enseignement et de la
Recherche (DGER)
Sous direction des Politiques de Formation et
d'Education
Bureau de la vie scolaire, étudiante et de l'insertion
Réseau Animation et Développement Culturel
1, ter avenue de Lowendal 75007 PARIS

Ecole Nationale de Formation Agronomique (ENFA)
BP 87 – 31326 CASTANET CEDEX

Responsable de la rédaction :
Claire Latil, réseau Animation et Développement
Culturel

Ministère de la Culture et de la Communication

Secrétariat Général
Service de la coordination des politiques culturelles et
de l'innovation
Département de l'éducation et du développement
artistique et culturel
182, rue Saint-Honoré – 75033 PARIS CEDEX 01

Expérimentation graphique, illustrations et technique
d'ombro-cinéma : Oudéis
Conception graphique : Pavillon noir

Impression : Imprimerie Messages - Toulouse
Tirage : 3500 exemplaires – N°ISSN : 1253-0352

Le paradoxe du singe savant

Lorsque nous avons été invités à créer un ensemble d'illustrations pour ce numéro spécial, nous nous sommes immédiatement souciés de penser un lien fort entre le sujet traité – les cultures et pratiques numériques - et la contrainte du support, à savoir un magazine papier.

Au-delà du numérique, c'est la question des technologies qui est posée puisque si les supports et usages évoluent, c'est dans une continuité des possibilités permises par les technologies que le numérique découle. En abordant ce champ, il est courant d'en retracer et contextualiser l'histoire. Les réseaux, outils et pratiques dématérialisés, présents quotidiennement (télécommunications, internet, objets connectés, etc.) tirent leurs origines à partir d'objets des plus concrets : mécanographie, automates, communication optiques, filaires et supports analogiques.

Il s'est agi, alors, de concilier une dynamique du numérique, en perpétuel mouvement, avec la permanence et continuité du support papier. L'ombro-cinéma nous est apparu un compromis intéressant. Cette technique datant du début du 20ème siècle est tout aussi rudimentaire qu'efficace. Par un astucieux principe d'échantillonnage et à partir d'images statiques, le lecteur, aidé d'une trame crée du mouvement en direct. Magique ou élémentaire selon le point de vue, il n'en est pas moins certain que cette simplicité nous rappelle cette célèbre formule macluhienne selon laquelle le médium, c'est le message. La mise en mouvement étant celle de l'information, celle de l'interaction, de la réciprocité du support et de son usager et d'une relation active aux objets qui nous entourent, laissés parfois sans possibilités de transmission ou compréhension, à moins d'en détenir la clé.

Ainsi, ce ne sont pas de simples illustrations donnant un appui visuel aux différents articles qui sont créées. Il s'agit plutôt d'une proposition, vous invitant à l'appropriation et transformation des technologies. Le sujet décliné tout au long des pages n'est pas innocent non plus. Avec un parti pris aussi fort que ce « Champs Culturels », au croisement des enjeux d'éducation socioculturelle et de l'enseignement en lycées agricoles, il s'agissait de renforcer la question fondamentale d'une nature mise en frottement de la civilisation. Ainsi, le paradoxe du singe savant nous est venu en tête. Cette figure est utilisée pour décrire le postulat selon lequel un singe tapant indéfiniment sur un clavier parviendrait à écrire « presque sûrement » un texte donné, en l'occurrence l'exemple courant étant le texte Hamlet de Shakespeare. Cette métaphore ne peut, évidemment, être prise au pied de la lettre et relève du concept. Que nous admettions l'hypothèse valable, il faudrait considérer la durée nécessaire à cette réalisation comme relevant de l'impossible car elle dépasserait l'âge de l'univers. À ce « presque sûrement », à cette expression mathématique employée pour intégrer l'infinimental comme possible, nous avons opté pour la poésie et l'humour.

Tout au long de ces images, vous pourrez à votre tour mettre en mouvement ces singes et vous questionner, alors, jusqu'où le numérique et ses possibles seraient presque sûrement amenés à nous transporter ?

SOMMAIRE

CULTURES NUMÉRIQUES : REPÈRES

- p.04 **Panorama de la création artistique numérique**
Benjamin Cadon
- p.14 **Cultures numériques, quels enjeux d'émancipation**
Patrick Tréguer

CULTURES NUMÉRIQUES ET JEUNESSE : FAUX DÉBATS, VRAIES QUESTIONS

- p.21 **Jeunesses connectées : quelles mutations socio-culturelles ?**
Sylvie Octobre
- p.27 **Les adolescents et la culture**
Chantal Dahan
- p.34 **Anthropologie des usages des technologies numériques**
Pascal Plantard
- p.41 **Pratiques informationnelles des jeunes : quels enjeux pour quelle « culture numérique » ?**
Karine Aillerie
- p.47 **De l'éducation aux médias à l'éducation aux contenus en ligne**
Michèle Lision

CULTURES NUMÉRIQUES : NOUVELLES RELATIONS AUX TERRITOIRES ET AUX ŒUVRES

- p.51 **Le transmédia : une fiction augmentée ?**
Karleen Groupierre
- p.58 **Manifeste pour un corps à corps avec les objets numériques via la création artistique**
Damien Couëlier

ÉPILOGUE

- p.65 **Translittératie : pour une éducation critique aux médias et à l'information**
Divina Frau Meigs

CULTURES NUMÉRIQUES : REPÈRES



p.04 Panorama de la création
artistique numérique
Benjamin Cadon

p.14 Cultures numériques,
quels enjeux d'émancipa-
tion ?
Patrick Tréguer

Panorama de la création artistique numérique

BENJAMIN CADON

COLLECTIF ARTISTIQUE LABOMEDIA⁽¹⁾, ORLÉANS.

LABOMEDIA ARTICULE SON PROJET D'ACTIVITÉS À LA CROISÉE DES PRATIQUES ARTISTIQUES, AUTOUR D'UN PÔLE DÉDIÉ À LA CRÉATION ARTISTIQUE, (RECHERCHE – DÉVELOPPEMENT - DIFFUSION), UN PÔLE DÉDIÉ À LA FABRICATION NUMÉRIQUE DE TYPE « FABLAB », (L'ATELIER DU CÔIN), ET UN PÔLE RESSOURCE TOURNÉ VERS L'ACCOMPAGNEMENT DE PROJETS, L'INNOVATION PÉDAGOGIQUE, ET LA TRANSMISSION DE SAVOIRS SELON LE PRINCIPES DES LOGICIELS ET CONNAISSANCES « LIBRES ».

Dans ce texte Benjamin Cadon propose un état des lieux partiel et assumé de la création numérique contemporaine en stimulant notre réflexion par des apports historiques sur l'origine de la cybernétique et en dévoilant par de multiples exemples comment les artistes d'aujourd'hui s'emparent des questions éthiques, politiques, sociales, écologiques et questionnent dans leurs productions l'époque contemporaine, et la relation auteur-spectateur.

(1) <http://labomedia.org/>

Vers une non-définition de « l'art numérique »

Brosser un panorama de la création artistique numérique est toujours un exercice périlleux. A commencer par la définition de cet « art numérique ». Cet insaisissable « numérique » qui remplit notre vie de 0 et de 1 dont on a tant de mal à saisir les contours et évolutions.

Comment son déferlement dans nos quotidiens a été anticipé, avalé et régurgité par des artistes, nourris par des formes culturelles qui s'épanouissent dans la diversité des terreaux digitaux ? Quelles sont les racines de ces pratiques artistiques et dans quelles mesures elles ont transformé notre rapport à l'œuvre, au temps, à la forme, à l'autre ? Pourquoi faut-il utiliser des logiciels libres ? Comment esquiver le fait d'avoir à produire une énième tentative typologique autour de « l'art numérique » ?

Cogitations aux accents parfois trollesques que je serais tenté de vous épargner en vous invitant plutôt à une promenade à travers un ensemble

d'exemples, que j'espère révélateur d'une diversité de formes et d'approches, afin que chacun puisse apprécier ce paysage à sa guise.

Une promenade dans l'espace-temps...

Cette promenade commence par remonter le temps pour atterrir dans la scène du début de « 2001, l'odyssée de l'espace »⁽¹⁾, au moment où un des singes, inspiré par le monolithe noir, a l'idée d'utiliser un os comme outil pour prendre l'ascendant sur la tribu de primates rivale et s'approprier la ressource en eau. L'homme augmenté était né.

Si l'on poursuit par quelques raccourcis temporels, on rencontre Richard Wagner et l'art total qu'il développa en 1850 sous la forme d'un opéra imaginé comme fusion des différents arts et à travers lequel il va mettre en application ses théories : mettre les spectateurs

dans la pénombre, les entourer par la réverbération sonore, jouer des lumières et revitaliser le principe de l'amphithéâtre grec pour focaliser l'attention sur la scène. Ceci préfigurait en quelque sorte la réalité virtuelle et immersive, la synesthésie.

...qui arrive au XX^{ème} siècle

Pour tomber sur Luigi Russolo qui publie son manifeste « L'Art des bruits » en 1913, porté par la vague futuriste italienne. Dans ce manifeste, il présente ses théories sur l'utilisation du son-bruit et les met en application peu après avec Ugo Piatti, en créant une série d'*intonarumori*, des machines sonores spectaculaires conçues pour créer et modifier les sons-bruits dans leur intensité, anticipant les expérimentations sonores qui aboutiront, au lendemain de la seconde guerre mondiale, à la musique concrète de Schaeffer, à la musique électronique.

Cette musique électronique, elle connaît ses premières agitations hertziennes chez Léon Thérémin, un savant russe à la fois inventeur d'instrument musicaux précurseurs et au service des

(1) <http://www.imdb.com/title/tt0062622/>
et <https://www.youtube.com/watch?v=TdSx-mBrXfg>

militaires de son pays pour lesquels son inventivité a fait, bon gré mal gré, des miracles. Il a ainsi été le créateur génial d'un des premiers synthétiseurs audio, c'est à dire inventeur de l'un des premiers appareils capable de produire du son à partir de l'électricité : le Theremin, et ce en 1919. Cette instrument était non seulement capable de produire une large gamme de sons, il était transportable contrairement à ses prédécesseurs, mais était aussi joué grâce à la position des mains de l'instrumentiste vis à vis de 2 antennes servant de capteurs électromagnétiques sans contact pour moduler hauteur et volume du son.⁽²⁾

Léon Theremin invente également par la suite un système qui produit du son en fonction des mouvements, des pas de danse d'un utilisateur du «Terpsitone». Il met également au point un micro sans fils basé sur une technologie similaire aux puces sans contact actuelles qui va permettre aux russes d'avoir en permanence une oreille à l'intérieur de l'ambassade américaine à Moscou.

Au XX^{ème} siècle, où il se passe plein de choses, évolutions technologiques <> évolutions artistiques

Après l'os-matrasque, les ingénieurs primates et leurs descendants ont inventé le langage, la roue, l'écriture, l'imprimerie, l'électricité, l'électronique, le grand ordinateur, le petit ordinateur personnel, Internet, ChatRoulette.

Le XX^{ème} siècle a donc connu quelques bouleversements technologiques parsemés de personnages comme Norbert Wiener, le père de la cybernétique, l'« action de manœuvrer un vaisseau »,

de « diriger, de gouverner » chez Platon. Cette cybernétique est ainsi née de la « science du contrôle et de la communication chez l'animal et la machine » sous la plume de Norbert Wiener, auteur américain d'un ouvrage paru en 1948. Les concepts issus de la cybernétique⁽³⁾ (l'« homéostasie », l'auto-régulation par le principe de rétro-action ou feedback à l'intérieur de tout « système » : écosystème, système technique ou social, ...) se sont ensuite ramifiés pour traverser les sciences sociales, les mathématiques, la technologie, la biologie, la psychologie. Cette approche nouvelle, transdisciplinaire, se destine alors à couvrir tous les phénomènes qui, d'une manière ou d'une autre, mettent en jeu des mécanismes de traitement de l'information, constituant une boîte à outil conceptuelle dans laquelle scientifiques et artistes ont largement pioché ces dernières décennies.

Ainsi Nicolas Schöffer crée la Tour Spatiodynamique et Cybernétique en 1955 à Saint Cloud avec l'aide de Pierre Henry, compositeur et de Jacques Bureau, ingénieur de la compagnie Philips. La sculpture de 50 mètres de haut était composée d'une structure métallique légère, de capteurs, d'un cerveau électronique et d'enceintes, de plaques rectangulaires colorées montées à différents niveaux sur des dispositifs rotatifs. Elle a été construite par la société Mills en juin 1955 à l'occasion du Salon des Travaux Publics au Parc de Saint Cloud en bordure de Seine. Nicolas Schöffer, à propos du système interactif créé pour la Tour Spatiodynamique en 1955 : «Grâce aux appareils enregistreurs placés dans la tour, tout changement dans l'ambiance se communique à l'homeostat : changement de température, de l'hygrométrie, du vent, des couleurs, de la lumière, des sons, des mouvements divers dans le voisinage (grâce aux cellules photoélectriques). Ces changements déclenchent constamment des combinaisons sonores toujours variées et inédites, alternées avec des silences. Ce procédé permet à la tour de composer sa propre musique avec sa propre matière sonore, qui sera toujours

adaptée à l'ambiance, parce que, justement, ce sont les différents facteurs composant l'ambiance qui déclenchent des sonorités»

En 1965, avec l'aide de Robert Rauschenberg, Billy Klüver met à profit l'expertise d'une trentaine d'ingénieurs du centre de recherche Bell Telephone Laboratories pour réaliser un projet interdisciplinaire rapprochant théâtre d'avant-garde, danse et nouvelles technologies. Les artistes John Cage, Lucinda Childs, Öyvind Fahlström, Alex Hay, Deborah Hay, Steve Paxton, Yvonne Rainer, Robert Rauschenberg, David Tudor et Robert Whitman conçoivent chacun une performance inédite. Les ingénieurs sont jumelés aux 10 artistes pour construire les composants techniques utilisés sur scène par les participants (danseurs, acteurs, musiciens). La série de performances sera finalement présentée au 69th Regiment Armory (New York, N.Y., États-Unis) sous le titre « 9 Evenings: Theatre and Engineering », du 13 au 23 octobre 1966.⁽⁴⁾

John Cage y propose « Variations VII » où il emploie le principe de l'aléatoire pour sélectionner les matériaux composant sa performance, mais n'utilise aucune piste enregistrée. Il tente plutôt de rendre audibles, au même endroit, des sons émis simultanément depuis différents lieux. À cette fin, plusieurs médias de communication (radio, télévision) lui permettent d'amplifier des phénomènes déjà présents dans l'environnement de l'Armory. Cage capte également l'activité cérébrale de ses collaborateurs sur le plateau pour moduler l'amplitude d'ondes sinusoïdales. En évitant d'éliminer l'interférence entre les sons, il accorde une valeur semblable aux sources d'information filtrées pendant la performance. Au même titre que les composants technologiques, le compositeur et les autres interprètes participent à cette médiation plus qu'ils ne l'infléchissent.⁽⁵⁾

On pourrait également à cette époque faire un détour par la dynamique scène du cinéma expérimental

(2) <https://www.youtube.com/watch?v=w5qf9O6c2oo>

(3) Lutz Dammbeck, Voyage En Cybernétique http://www.dailymotion.com/video/xb6hy1_voyage-en-cybernetique-das-netz-la_news

(4) <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=294>

(5) <http://www.fondation-langlois.org/html/f/page.php?NumPage=611#n1>

en Yougoslavie ou prendre la nouvelle vague des cinéastes français qui ont su surfer sur l'invention de la caméra 16 mm Eclair et de pellicules sensibles pour s'affranchir des décors et éclairages traditionnels, et filmer « in vivo ». Le mouvement hippie aux Etats-Unis provoque le mélange acidulé d'artistes, de scientifiques, de militants qui deviendront, pour certains, le silicium de la valley⁽⁶⁾. Étant donné qu'il faut que j'économise des caractères, dans le cadre du travail gratuit que je suis en train de fournir, pour parler de l'art d'aujourd'hui, je vais compresser cet héritage artistico-socio-technico-protéiforme en FLAAC et vous le ferai parvenir par mail après électronumérisation⁽⁷⁾.

Les arts numériques : des nouveaux outils plus accessibles dans la palette de l'artiste donnant lieu à de nouvelles formes de créations transdisciplinaires

Qui a trouvé ce titre ?

1. Dominique Moulon⁽⁸⁾
2. Naziha Mestaoui⁽⁹⁾
3. Benjamin Cadon⁽¹⁰⁾

Attention ! une rémanence typologique : **Un art génératif**. Le bit comme médium le plus naturel, Sculpter la musique, le temps et l'espace par des méthodes mathématiques, Pervertir les outils d'écriture et d'analyse de l'information, **Un art comportemental**, Explorer les interactions qui structurent notre

environnement, Jouer sur la tension entre communion de l'ensemble et comportement individuel, Créer un dispositif de rendu de croissance, **Un art multimédia**, Obsolescence des médias, Bousculer les idées autant que les matières, Transfigurer le corps-matière, **Un art multisensoriel**, Explorer les liens entre les sons, le touché et l'image, Réactiver les sens au cœur d'espaces et de créations sensitifs, Faire circuler des stimulations tactiles et sonores à la surface du corps, **Un art de l'interaction**, Produire un environnement réactif capable de sentir la présence humaine, Composer un univers calqué sur l'état émotionnel, Les habitants comme agents générateurs de l'œuvre.⁽¹¹⁾

Quelques définitions malgré tout

D'après Annick Bureau - OLATS - Les Basiques : Art «multimédia»⁽¹²⁾

DÉMATÉRIALISATION DE L'ŒUVRE

La dématérialisation de l'œuvre va de pair avec la fin de l'objet et la mise en avant du processus comme acte artistique, avec les pratiques de l'art conceptuel et celles du happening, et bien sûr avec l'introduction du numérique dont la «matière» est l'immatérielle impulsion électrique. Pour reprendre la formule de Michael Punt «dans un ordinateur il n'y a ni zéros, ni uns, mais des impulsions électriques auxquelles on donne une valeur» (intervention à transmediale, Berlin, 2001).

Il faut néanmoins nuancer cette idée : toute œuvre numérique n'est pas nécessairement et/ou uniquement immatérielle.

NOUVELLE POSITION DE L'ARTISTE

La disparition de l'auteur, puis celle de l'artiste, est une autre antienne. Que des créations collectives aient lieu —et qu'elles bousculent la sacro-sainte image de l'artiste comme génie isolé,

véhiculée dans les arts plastiques— est une évidence. Il reste néanmoins, un ou des individu(s) qui conçoit(vent) une «règle du jeu», ou en langage artistique un «dispositif» dans lequel d'autres (d'autres artistes ou le public en général) vont s'inscrire. Ce qui change est moins la disparition de l'artiste que sa nouvelle place, sa nouvelle position dans la création. La formulation selon laquelle l'artiste devient créateur de contextes plutôt que de contenus nous semble beaucoup plus juste.

NOUVELLE POSITION DU SPECTATEUR

De la même manière, la position du spectateur n'est plus la même. Plutôt que co-auteur de l'œuvre, notion également à nuancer comme la disparition de l'artiste, nous mettons l'accent sur le fait qu'il devient un élément, un matériau de l'œuvre dans son caractère interactif⁽¹³⁾.

L'avantage de la technique du cut-up / pomme-v utilisée partiellement pour l'écriture de cet article, réside dans le fait de produire du caractère à pas cher, en équilibre entre plagiat, échantillonnage, remix, mash-up, en partant du principe que le savoir est un bien commun.

Libérons les logiciels et matériels pour +++ de création numérique

Il convient d'évoquer les outils techniques actuels utilisés par les « artistes numériques ». Avec le développement de l'informatique personnelle, les ordinateurs sont devenus de plus en plus accessibles et en capacité de traiter de plus en plus de choses : des informations MIDI⁽¹⁴⁾ au départ, du son ensuite, puis de la vidéo finalement traitée « en temps réel ». Les logiciels ont suivi l'évolution de ces possibilités, ils étaient principalement à l'époque propriétaires ou

(6) Aux sources de l'utopie numérique, Fred Turner <http://cfeditions.com/Turner/>

(7) https://www.youtube.com/watch?v=_2xlnJFD23k

(8) http://www.mediaartdesign.net/FR_aProp.html

(9) <http://www.theartitree.org>

(10) <http://01xy.fr/3002.html>

(11) <http://jocelynequelo.fr/?L-art-numerique-en-trois-questions,258>

(12) <http://www.olats.org/livresetudes/basiques/basiquesAM.php>

(13) http://www.olats.org/livresetudes/basiques/6_basiques.php

(14) https://fr.wikipedia.org/wiki/Musical_Instrument_Digital_Interface

privateurs⁽¹⁵⁾, c'est à dire que l'utilisateur ne pouvait pas les modifier à sa guise et devait en théorie s'acquitter d'une certaine somme pour pouvoir les utiliser. « En théorie », car heureusement pour le développement de la culture numérique, bon nombre de gens avaient alors inventé le « logiciel librement cracké » qui consistait à récupérer une copie fonctionnelle du logiciel sans la payer via des réseaux interlopes.

On peut évoquer dans les « ancêtres », « **Patcher** » inventé et développé par Miller Puckette au milieu des années 1980 à l'Ircam qui deviendra par la suite « **MAX/MSP** ». Ce logiciel permettait à ses débuts, de créer des compositions en MIDI sous la forme d'arbres-programmes que l'on relie les uns aux autres par des ficelles dans lesquelles passe l'information. Ce mode de programmation donnait aux compositeurs une liberté inédite en leur permettant de créer des formes musicale hors normes, Philippe Manoury fut l'un des premiers à l'utiliser en 1988 pour une pièce dénommée « Pluton »⁽¹⁶⁾ dans laquelle il pilotait un piano électromécanique ainsi qu'un processeur audio-numérique développé également à l'IRCAM. Il y avait aussi « **Director** » développé par Macromedia en parallèle de Flash. Director permettait de créer des applications interactives mettant en jeu du son, de la vidéo, des capteurs et actionneurs. Puis se développa toute une kyrielle de logiciels de MAO (Musique Assistée par Ordinateur), de traitement vidéo par exemple le vjaying (pratique de mixer des images ensemble pendant des concerts ou soirées), dont l'usage était dopé par la « scène warez », ces groupes qui crackaient les logiciels pour les mettre à disposition gratuitement.

La mouvance des « **logiciels libres** »⁽¹⁷⁾, logiciels que l'on peut obtenir gratuitement et modifier à l'envi car leur code source, leur recette de base, est disponible, cette mouvance se développe au sein de communautés d'utilisateurs et rencontre les domaines artistiques dans cet idéal d'ouverture. Parmi les logiciels les plus utilisés aujourd'hui, on peut citer « **Pure Data** »⁽¹⁸⁾, petit frère de MAX/MSP, développé par le même Miller Puckette une fois rentré dans son université américaine, mais sous une licence libre,

invitant ainsi une communauté de développeurs à y ajouter des fonctionnalités, des « librairies », comme le traitement vidéo en temps réel, et proposant aux utilisateurs de partager des « patchs », des programmes où l'on dessine graphiquement le flux des données audiovisuelles, pour permettre à chacun d'avancer plus vite dans ses créations.

Il faut citer également le logiciel « **Processing** »⁽¹⁹⁾, une bibliothèque java et un environnement de développement libre créé par Benjamin Fry et Casey Reas, deux artistes américains. Processing est le prolongement « multimédia » de Design by numbers, l'environnement de programmation graphique développé par John Maeda au Media Lab du Massachusetts Institute of Technology. Là pour le coup, on écrit des lignes de code pour manipuler le son, les pixels, l'interaction avec le monde matériel. Processing est à la fois pédagogique et puissant, il est notamment enseigné dans les écoles d'art pour l'apprentissage du code et du design interactif et s'agrémenté également de nombreuses librairies.

Citer encore « **OpenFrameworks** »⁽²⁰⁾ qui propose de développer des créations en écrivant des lignes de C++, mais avec une approche simplifiée tout en utilisant de façon optimale (quand c'est bien codé) les ressources de la machine.

Ce paysage d'outils logiciels est bien plus divers que ne le montre ce rapide passage en revue, il y a des petits artisans passionnés qui fabriquent des logiciels très spécifiques, des « gros » de la musique assistée par ordinateur comme Ableton qui greffe son logiciel « Live » avec Max/Msp, mais aussi et surtout une diversité de pratique qui implique une combinaison et une diversité d'outils difficile à décrire.

Pour le bien-être de l'humanité, le concept de « logiciel libre » s'est doucement transposé en « matériel libre », c'est à dire un objet éventuellement électronique dont on aurait les plans, que l'on pourrait à aussi fabriquer sans payer de droits, transformer, repartager une fois amélioré. Un des emblèmes de ce matériel libre est la carte « **Arduino** »⁽²¹⁾ qui a été inventée en Italie par un groupe de professeurs et passionnés qui voulait faciliter l'apprentissage (et l'usage) de l'électronique grâce à ce microcontrôleur

pas cher. Du coup, créer un robot, un objet interactif, une sculpture jouant de capteurs et d'actionneurs, ne demandait plus la collaboration avec un ingénieur d'une entreprise d'électronique, chacun pouvait devenir cet ingénieur grâce aux nombreuses ressources partagées sur le net et grâce à cette carte électronique qui permet de relier le monde physique à l'ordinateur.

Bien évidemment, cette carte arduino, du fait de son caractère « libre » a donné naissance à de nombreux clones et dérivés, ainsi qu'à un écosystème de « shields », des cartes additionnelles qui ajoutent des fonctionnalités (lecteur mp3, prise ethernet, GPS et 3G, ...), et de capteurs et actionneurs en tous genres, transformant une part de la création en légo électronique géant. Il faut aussi évoquer, dans ce paysage technologique, l'apparition de mini ordinateurs de la taille d'une carte de crédit et coûtant dans les 40 €, ce sont les « **Raspberry Pi** » rapidement suivis par de multiples autres mini ordinateurs aux fonctions et puissances adaptables au projet et au budget. Ces petits ordinateurs qui fonctionnent sous Linux, système d'exploitation libre malléable à souhait, sont capables de se transformer en lecteur audio et vidéo, en console de jeu, en cerveau d'un pianiste électromécanique, en émetteur FM, en système de reconnaissance vocale qui signale les conversations pénibles.

A cette pléthore de possibles, viennent s'ajouter les « **FabLabs** », ces laboratoires de fabrication qui fleurissent sur nos territoires⁽²²⁾, venus eux-aussi du MIT MediaLab, et qui permettent en théorie de tout fabriquer grâce à des imprimantes 3D, des découps laser et autres fraiseuses à commande numérique. En pratique, ces lieux favorisent normalement l'appropriation de ces techniques par le grand public, le « faire soi-même » ou DIY, ils sont parfois un peu (trop) tournés vers l'entrepreneuriat et moins vers l'art et la culture, ils offrent en tout cas des possibilités inédites pour réaliser un « prototype », ce qui est souvent le cas pour une œuvre au caractère unique.

Pour esquiver l'approche typologique obligatoirement partielle et partielle, je serais tenté pour la suite, de vous proposer une sélection d'œuvres contemporaines comme reflet de la vitalité de la création artistique estampillé « numérique ».

(15) <http://www.gnu.org/proprietary/proprietary.fr.html>

(16) Pluton Philippe Manoury https://www.youtube.com/watch?v=JFnW7Xocb_U

(17) <http://www.gnu.org/philosophy/free-sw.fr.html>

(18) <http://puredata.info/>

(19) <https://processing.org/>

(20) <http://www.openframeworks.cc/>

(21) <https://www.arduino.cc/>

(22) <http://www.makery.info/map-labs/>

Les blockbusters qui clignotent

A Labomedia, nous avons tendance à considérer de façon malicieuse, que l'art numérique, « c'est ce qui clignote »⁽²³⁾, clin d'œil à un ensemble d'œuvres qui s'appuient avant tout sur les caractéristiques techniques des outils numériques comme élément esthétique principal en oubliant parfois le sens ou l'émotion que peuvent percevoir des humains. Le côté « blockbuster » fait référence à un certain nombre d'œuvres et d'artistes repérés par les programmeurs de festivals et les collectivités locales qui constituent ainsi la partie la plus visible de ce champ artistique et occultent parfois des forêts à la créativité plus débridée.

TESSERACT / AKA HYPER CUBE – 1024ARCHITECTURE / FRANCE – 2014

TESSERACT (aka HYPER-Cube) est une sculpture de lumières en mouvement placées dans un cube en 3 dimensions, lumières qui réagissent au son.

Le tesseract est une forme géométrique en 3 dimensions constituée d'un cube dans un cube reconstituée ici par un jeu de lumières. Les spectateurs sont ainsi invités à déambuler dans cette sculpture monumentale en 3D équipée de lumières mobiles dans toutes les directions et accrochées sur une structure de type échafaudage. A l'intérieur de ce cube métallique et lumineux, la composition évoque un monde futuriste, une sculpture en mouvement reconfigurant en permanence l'espace et la forme dans lesquels se trouvent immergés les spectateurs.

<http://www.1024architecture.net/en/2013/09/tesseract/>



1024 Architecture, Tesseract-HYPER Cube

TEST PATTERN – RYOJI IKEDA / JAPON - 2008

Test Pattern est un dispositif qui convertit tout type de données (textes, sons, photos et vidéos) en motifs sous forme de codes barres noirs et blancs et de 0 et de 1. Proposé tout d'abord sous la forme d'une performance audiovisuelle puis sous la forme d'une installation parfois monumentale, le projet ambitionne d'examiner la relation critique entre la performance des systèmes numériques et les seuils de la perception humaine.

Le spectateur, ainsi immergé dans un paysage sonore et visuel minimaliste, met ses sens à l'épreuve de ces artefacts numériques, comme immergé à l'intérieur même de l'un des bus de données constitutif d'une carte mère d'ordinateur.

<http://www.ryojiikeda.com/project/testpattern/>



Ryoji Ikeda, Test Pattern, the transfinite

SKY EAR – USMAN HAQUE / ANGLETERRE - 2004

Sky Ear est un nuage constitué d'un millier de ballons gonflés à l'hélium et équipés de capteurs électromagnétiques et de téléphones qui transforment le champ électromagnétique ambiant en lumières colorées.

Les champs magnétiques existent en effet partout dans notre atmosphère, qu'ils soient d'origine naturelle (provoqués par les orages, issus des résonances

de Schumann⁽²⁴⁾, ...) ou d'origine artificielle (les émissions radio et télé, les clefs électroniques pour les garages, les téléphones mobiles, le wifi, ...).

Les spectateurs peuvent ainsi se placer sous le nuage et interagir avec lui en utilisant leur téléphone mobile par exemple, changeant ainsi l'aspect de ce nuage qui traduit ce phénomène en temps réel et donne à entendre les « bruits » électromagnétiques naturels tels que les « whistlers » et les « spherics »⁽²⁵⁾.

<http://www.haque.co.uk/skyear/information.html>



Husman Haque Sky Ear

AKOUSMAFLORE – SCÉNOCOSME / FRANCE - 2007

Plus blockbuster que dans la catégorie « qui clignote », Akousmaflore est l'une des installations numériques françaises qui a été le plus montrée à la fois en France et à l'étranger, de part son caractère magique et accessible.

Akousmaflore est un jardin composé de véritables plantes musicales réactives à nos frôlements. Chaque plante s'éveille au moindre contact humain par un langage, un caractère sonore. Sensibles à notre énergie électrostatique, les plantes réagissent au toucher et à notre proximité. Ainsi, lorsque les spectateurs les caressent ou les effleurent, celles-ci se mettent à chanter.

À travers leurs créations, les artistes Scenocosme travaillent sur des hybridations possibles entre végétal et technologie numérique. Les plantes sont des capteurs naturels et vivants, sensibles à des flux énergétiques divers qu'ils proviennent de nos corps ou de l'environnement où elles sont exposées. Dans ce projet, les artistes interprètent ces flux

(24) https://fr.wikipedia.org/wiki/R%C3%Agsonances_de_Schumann

(25) <http://theinspireproject.org/default.asp?contentID=4>

perçus par la plante en proposant une interaction sonore. Ils abordent un traitement, une modification des données liée aux interventions des spectateurs dans l'oeuvre. Leurs contacts avec les plantes permettent d'engendrer ou de superposer des flux sonores mais aussi d'en modifier les teintes et les fluctuations. Cette oeuvre propose un langage végétal spécifique qui se manifeste à travers des compositions sonores signifiant des caractères, des comportements. Ceux-ci génèrent des feedback, influencent la réaction, l'émotion et l'approche du spectateur.

<http://www.scenocosme.com/akousmaflorem.htm>



Scenocosme - Akousmaflorem

Les réseaux Internets

Le réseau informatique désormais planétaire et appelé « Internet » a de longue date inspiré des artistes qui se sont appropriés ce médium avec ses spécificités pour réaliser des créations qui n'existeraient pas sans lui. Qu'il s'agisse de téléprésence, d'oeuvres collectives, de créations qui se nourrissent de l'activité même du réseau ou de sa forme, ou encore qui l'utilisent pour ses propriétés techniques (ce que l'on a appelé le « net art » un moment) ou pour en révéler les enjeux sous-jacents, toutes ces différentes approches ont donné lieu à des formes très variées.

FORM ART - ALEXEI SHULGIN / RUSSIE - 1997

Emblématique de la création « net art », Form Art se présente sous la forme d'un site web qui détourne les codes et outils de la création de pages web

et notamment les composants des formulaires pour proposer une oeuvre à la fois graphique et ludique. Cette oeuvre est composée de multiples « tableaux » interactifs dans lesquels les spectateurs internautes sont invités à naviguer en comprenant les mécanismes qui se cachent derrière les boutons et cases à cocher, en appréciant l'esthétique épurée issue de ce détournement.

<http://www.c3.hu/collection/form/>



Alexei Shulgin, Form Art

WRONG BROWSER – JODI / HOLLANDE + BELGIQUE – 2000

Jodi est un duo d'artiste également emblématique de cette mouvance « net art » qui s'est aussi attaché à détourner les codes d'Internet et du web au moment où le réseau des réseaux devenait grand public. Pour ce projet, le duo a développé des navigateurs web alternatifs, vous proposant ainsi de remplacer le Netscape ou le Internet Explorer de l'époque par leurs créations. Ces navigateurs « artistiques » proposent ainsi une autre vision du web en donnant à voir le code source des pages plutôt que leurs contenus.

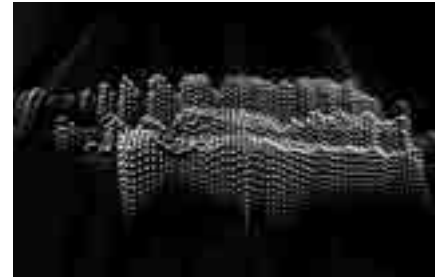
<http://wrongbrowser.com/>

INTERNET TOPOGRAPHY – ART OF FAILURE / FRANCE - 2006

Dans INTERNET TOPOGRAPHY, un signal sonore est émis de l'espace d'exposition vers Tokyo, puis renvoyé jusqu'à l'espace d'exposition où il est diffusé. Les erreurs de transmission audio qui résultent de ce trajet sont analysées, puis considérées comme un relevé potentiel et parcellaire de la topographie du réseau. Analogue à un paysage terrestre, cette topographie numérique se révèle être un agencement instable de distances, d'accidents et de contours qui permettent de multiples représentations mentales. Cette dimension imaginaire est rendue perceptible à travers

une installation sonore et lumineuse immersive.

<http://artoffailure.free.fr/index.php?/projects/internet-topography/>



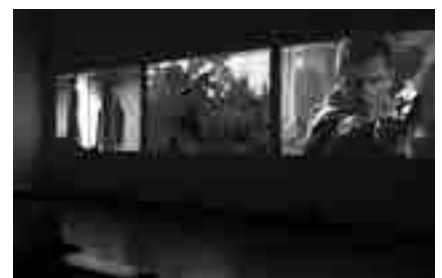
Art Of Failure - Internet Topography

PIRATE CINEMA - NICOLAS MAIGRET / FRANCE - 2013

Plongez au cœur d'une salle de surveillance qui analyse les films téléchargés en temps réel sur les réseaux illégaux d'échanges Peer et Peer et BitTorrent. L'artiste numérique Nicolas Maigret associé au développeur Brendal Howell ont élaboré un programme qui analyse en temps réel les films les plus téléchargés sur ces réseaux. Avec son installation, Nicolas Maigret cartographie les productions cinématographiques échangées et propose une nouvelle grammaire visuelle. Ainsi, des bribes d'images (toutes géolocalisées par l'adresse IP de l'émetteur et du destinataire) issues de ces films viennent s'entrechoquer sur les écrans. Plus de générique, ou de développement linéaire de la narration, le film se monte bout à bout aléatoirement.

The Pirate Cinema rend visible l'opération de téléchargement au sens propre et montre comment les données disparates peuvent former au final un tout cohérent. The Pirate Cinema est une projection de fragments chaotiques qui finissent par décrire le principe même de la cinématographie.

<http://thepiratecinema.com>



Nicolas Maigret, Pirate Cinema - Exhibition

Voir également <http://thepiratebook.net/> qui aborde ces pratiques et cultures du téléchargement et du détournement sous la forme d'un livre librement téléchargeable.

La communication et l'information

Des artistes s'attachent à détourner les moyens de communication et d'information qui se sont désormais grandement numérisés pour révéler les dérives sur les libertés individuelles et collectives, questionner la confiance que l'on place dans le « numérique », ou encore les utiliser comme matière première source de désinformation espiègle.

DEAD DROPS - ARAM BARTHOLL / ALLEMAGNE – 2010

Le projet « Dead Drops » est un réseau de partage de fichiers de façon déconnecté, anonyme, pair à pair, dans l'espace public. Initié par l'artiste Aram Bartholl et accompagné d'un site web, le projet consiste à emmurer une clef USB dans un mur de la ville en laissant dépasser la partie active de la clef pour que chacun puisse déposer et prendre des fichiers en branchant son ordinateur portable dans le mur en question. Le projet est participatif, les gens sont invités à emmurer des clefs USB où bon leur semble afin de progressivement constituer un réseau de partage identifié à travers une carte sur le site dédié au projet. 1614 clefs USB ont ainsi été mises en place dans le monde entier pour atteindre une capacité de stockage de 11827 GB.

Ce projet, qui n'est pas sans rappeler les boîtes aux lettres mortes⁽²⁶⁾ des agents secrets, fait écho de façon malicieuse au travail de renseignements et de surveillance qu'opèrent de nombreuses agences gouvernementales à l'insu des citoyens, et permet ainsi de partager des contenus à l'abri des oreilles indiscretes.

<http://deaddrops.com/>



Aram Bartholl, Dead Drops

NEWSTWEEK - JULIAN OLIVER ET DANJA VASILIEV / NOUVELLE ZÉLANDE ET RUSSIE - 2011

Julian Oliver et Danja Vasiliev interrogent « *cette confiance sans réserve qu'on place dans des infrastructures que nous ne comprenons pas* ». Une « *méconnaissance qui nous rend vulnérables* », selon les artistes qui s'emploient à « *dis-soudre les mythes et limitations créés par les technologies modernes qui nous sont imposées* ». Le projet Newstweek est ainsi un outil qui permet de « *rétablir les faits* » en hackant l'actualité en ligne. L'objet discret se plante dans une prise électrique à l'intérieur d'un Starbucks coffee ou autre Mc Donald ou tout autre lieu public proposant un accès Wifi, et permet à une personne distante de modifier en temps réel les gros titres des journaux transitant par ce point d'accès wi-fi public. Le projet questionne la fiabilité des médias on line et la confiance qu'on leur accorde, permettant à chaque citoyen de distordre les infos et de réaliser sa propre propagande. Le manuel de fabrication détaillé est en ligne, accessible à tous.

<https://julianoliver.com/output/newstweek>



Julian Oliver et Danja Vasiliev, Newstweek

THE MORAL REFORM – ZTOHOVEN / RÉPUBLIQUE TCHÈQUE – 2012

« Un drame parlementaire de 585 lignes impliquant 223 personnes ». Les

Ztohoven, collectif artistique caustique de république tchèque, est intervenu dans le débat parlementaire de son pays lors des discussions sur la réforme morale de la politique tchèque. Avec l'aide de hackers, les artistes du collectif ont usurpé les numéros de téléphones portables des parlementaires et ont envoyé des SMS en se faisant passer pour certains parlementaires qui invectivaient leurs collègues ou leurs opposants et les incitaient à prendre des mesures radicales pour moraliser la vie politique du pays. Ils ont ainsi réussi à créer la confusion en envoyant 585 SMS de façon croisée (voir l'animation sur leur site pour suivre le cheminement des messages), provoquant une réunion d'urgence pour mettre au clair la situation à l'issue de la journée parlementaire.

<http://ztohoven.com/mr/index-en.html>



Ztohoven, The moral reform

Algodonnées

Aujourd'hui, tout est données, on parle de « big data » pour évoquer la masse vertigineuse d'information que les « GAFA » (Google Apple Facebook et Amazon) collectent à notre insu pour nourrir leur modèle économique (« si c'est gratuit, c'est toi le produit ... »), données qui intéressent également le milieu de la finance, les services de renseignement, mais aussi des communautés plus sympathiques qui partent du principe que partager à bon escient des informations peut être un catalyseur formidable pour la créativité. Notre réalité quotidienne étant de plus en plus mue par des algorithmes, encore une fois, les artistes s'emparent de ces problématiques pour interpeller l'humanité sur son devenir.

(26) https://fr.wikipedia.org/wiki/Bo%C3%A0Ete_aux_letters_morte

« ADMX » - COLLECTIF RYBN / FRANCE - 2010

Le collectif RYBN a développé son propre robot de trading « ADM » et lui a confié 10000 € pour investir et spéculer sur les marchés financiers. Ses décisions sont prises avec l'aide d'un algorithme interne doué « d'intelligence » et potentiellement influencé par un grand nombre de paramètres extérieurs. Tout le système décisionnel permet au programme d'anticiper les prochains mouvements des marchés, en tentant d'identifier et d'anticiper les paternes qui se cachent dans les oscillations chaotiques de la finance. Cette performance s'arrêtera lorsque le robot n'aura plus d'argent.

« ADM » se matérialise sous différentes formes au gré des expositions, le robot trader est ainsi parfois accompagné d'une exposition dédiée aux algorithmes de trading, à leur histoire et aux expériences actuelles.

Aujourd'hui, ce robot trader a trouvé des compagnons de jeu, les RYBN ayant lancé un concours international d'algo-trading artistique « ADMXI », en invitant des artistes à produire des programmes qui jouent en bourse de façon très décalée et originale.

<http://www.rybn.org/ANTI/ADM8/> - <https://vimeo.com/41012631> - <http://rybn.org/ANTI/ADMXI/>



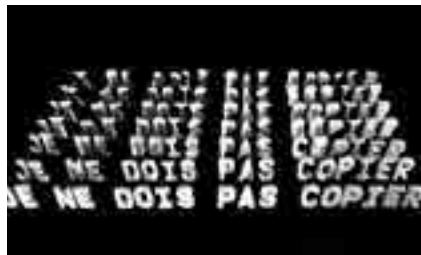
Collectif RYBN, « ADMX »

« COPIES NON CONFORMES » - CÉCILE BABIOLE / FRANCE - 2015

L'installation « Copies Non Conformes » met en scène l'érosion et les mutations à l'œuvre dans l'opération de reproduction de petites sculptures. Il s'agit des 17 caractères typographiques formant les mots : « JE NE DOIS PAS COPIER ». La formule s'inspire des punitions de notre enfance qui consistaient à faire recopier 100 fois et manuellement des phrases sentencieuses du type « Je ne dois pas bavarder en classe ». Ici, ce n'est pas à la main que la phrase est recopiée, mais en utilisant un procédé

de fabrication numérique : chacun des signes est modélisé et imprimé en 3D, puis l'objet résultant est numérisé grâce à un scanner 3D. Ce nouveau modèle est ré-imprimé, et, ainsi de suite, un certain nombre de fois en boucle. Chaque génération accentue la dérive des formes jusqu'à ce que les derniers objets reproduits soient devenus méconnaissables. Sur le plan plastique, l'imprimante et le scanner sont détournés de leurs fonctions habituelles pour être transformés en véritables générateurs de formes impossibles à obtenir autrement : selon les opérations, il y a perte ou gain d'information, et donc distorsion des formes. On peut interpréter cette pièce comme l'expression d'un des paradoxes de notre culture numérique : la reproductibilité infinie des informations s'accompagne d'une fragilité maximale des supports. Dans ce sens, c'est une forme de vanité numérique, un travail sur la ruine au sens où Hubert Robert l'entendait en 1796 avec *Vue imaginaire de la galerie du Louvre en ruines*, tableau peint alors que la galerie du Louvre était en cours d'installation.

<http://www.babiole.net/spip.php?article100>



Cécile Babiole, Copies Non conformes

NUAGE VERT - HÉHÉ / ALLEMAGNE ET ANGLETERRE - 2010

La première édition de « Nuage Vert » a mis en lumière le nuage de vapeur émis par la centrale thermique Salmisaari à Helsinki, Finlande, en utilisant un rayon laser vert qui en souligne les contours en temps réel. Au-delà du spectacle de la projection sur le nuage de vapeur, Nuage Vert est aussi un espace ouvert, une toile sur laquelle chacun peut projeter ses propres questions concernant notre culture de consommation d'énergie. La deuxième édition de Nuage Vert a mis en lumière le nuage de vapeur émis par l'incinérateur de déchets ménagers de la ville de St-Ouen. Il a dû être réalisé de façon « pirate », la préfecture n'ayant pas donné son accord face aux réticences de l'exploitant et à la crainte des réactions des riverains.

<http://hehe.org.free.fr/hehe/NVo8/index.html>



Héhé, Nuage vert, Helsinki

Le corps

Post-humanisme, transhumanisme, homme augmenté, le corps est lui aussi pris dans la spirale évolutionniste du numérique, remettant en jeu nos sens, notre perception, nos capacités cognitives et mémorielles.

STIMULINE - LYNN POOK ET JULIEN CLAUSS / FRANCE - 2008

Stimuline est un concert audiotactile pour 28 auditeurs et 2 musiciens. Chaque spectateur est équipé d'une interface corporelle permettant de ressentir sur son corps la musique jouée en direct. Le public équipé d'interfaces fait partie de la scénographie qui rappelle les concerts futuristes décrits dans la « science fiction » désuète des années 70. En complément du dispositif, un système sonore stéréophonique permet à la musique de circuler du corps à la salle, créant un espace plastique.

L'audio-tactile repose sur un système d'interfaces permettant de faire circuler des stimulations tactiles et sonores à la surface du corps. Quinze haut-parleurs commandés individuellement sont placés directement sur le corps du spectateur. Muni de bouchons d'oreilles, celui-ci perçoit de fines vibrations localisées qui se déplacent sur sa peau en même temps qu'il les entend, transmises à son oreille par conduction osseuse.

Stimuline s'inscrit dans une recherche plastique et sonore dans la continuité des installations audiotactiles développées depuis 2003 par Lynn Pook et

Julien Clauss. Elle s'articule autour de la notion de proxémie en agissant dans la sphère intime de l'auditeur. Le concert croise l'expérience individuelle à celle du groupe et rend accessible à un large public une musique électronique minimale et bruitiste à goûter par l'oreille et la peau. Stimuline permet de percevoir physiquement l'oeuvre et renouvelle le concert en le situant sur le corps de l'auditeur et en s'adressant à lui par le toucher autant que par l'ouïe.

<http://www.lynnpook.net/english/stimuline/index.htm>



Lynn Pook et Julien Clauss, Stimuline

A-REALITY ► SIMSTIM – DEVICE N°1 – A. SCHWEITZER / FRANCE - 2012

Le SimStim est une proposition de restitution de déambulations réalisées dans le cadre du projet A-Reality avec le dispositif Po3. Ce dispositif Po3 remplace vos yeux et oreilles par des « équivalents technologiques » (caméras, micros, casque audio et vidéo) afin de vous permettre de percevoir le réel à travers un filtre machinique. Avec le SimStim, vous pouvez expérimenter ce principe de simulation immersive dans un hamac, équipé d'un casque qui va vous permettre « par procuration » d'approcher au plus près des sensations ressenties par différents protagonistes lors de leur marche avec ce même casque. L'objectif est ici de produire un déplacement spatial et temporel collectif au sein de la collection, invitant les spectateurs à oublier leur propre corporalité pour se fondre dans cette nouvelle mémoire numérique.

Adelin Schweitzer met en oeuvre une expérience de dé-territorialisation de l'individu qui détourne les perceptions humaines et interroge nos cadres de vie, nos rapports aux technologies.

<http://a-reality.org>

Adelin Schweitzer, Smartcity

HAKANAÏ - ADRIEN M ET CLAIRE B / FRANCE – 2013

Hakanai est une performance chorégraphique pour une danseuse évoluant dans un volume d'images en mouvement. Dans la langue japonaise, Hakanai définit ce qui est impermanent, fragile, évanescent, transitoire, entre le rêve et la réalité. Mot très ancien, il évoque une matière insaisissable associée à la condition humaine et à sa précarité, mais associée aussi à la nature. Il s'écrit en conjuguant deux éléments, celui qui désigne l'homme et celui qui désigne le songe. Ce collage symbolique est le point de départ de cette partition pour une danseuse rencontrant des images, faisant naître un espace situé à la frange de l'imaginaire et du réel. Les images sont animées en direct, selon des modèles physiques de mouvement, au rythme d'une création sonore également interprétée en direct. À l'issue du temps de performance, l'installation numérique est ouverte aux spectateurs.

<http://www.am-cb.net/projets/hakanai/>



Adrien M et Claire B, Hakanai

La bataille contre le Boss⁽²⁷⁾, the final conclusion

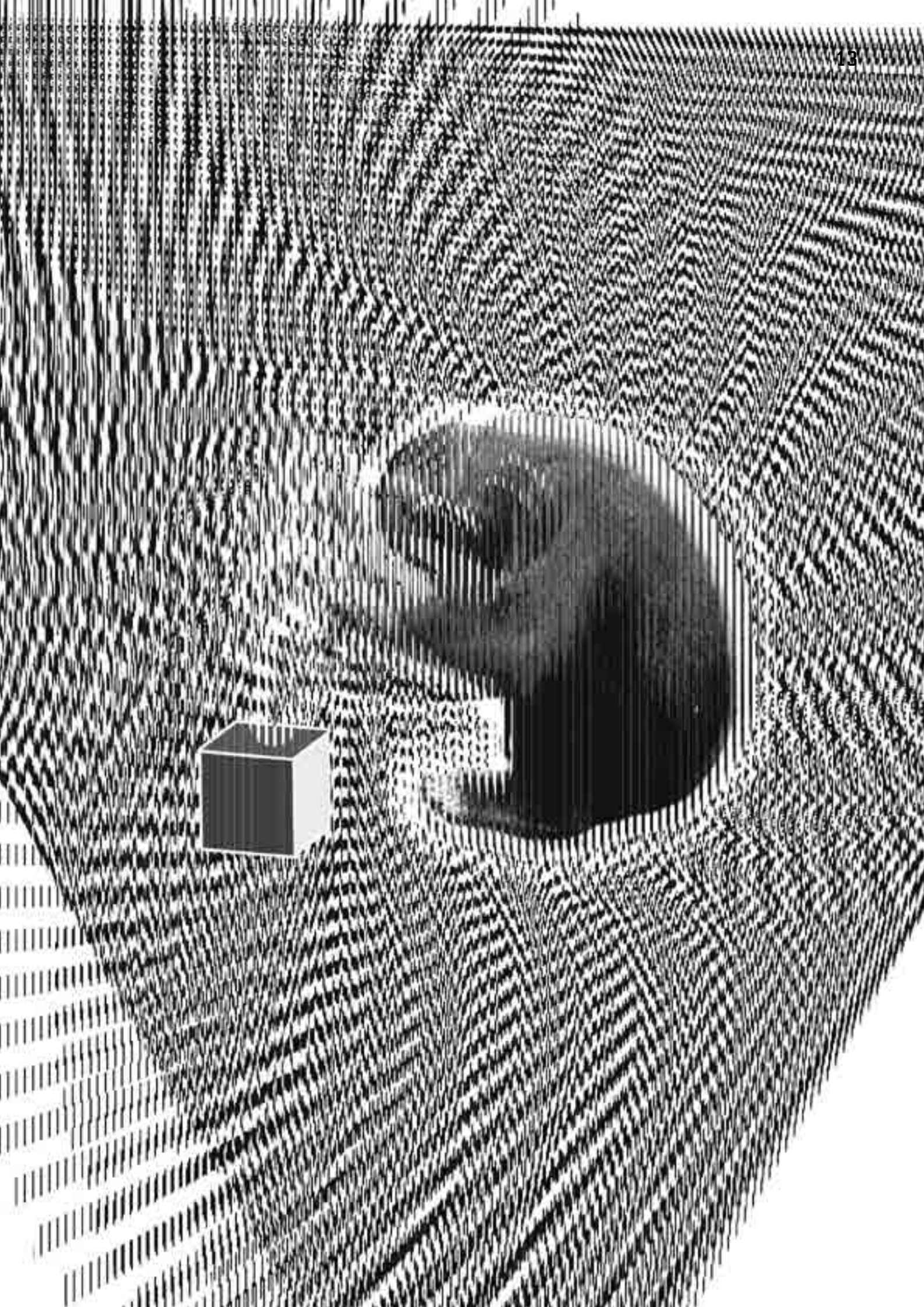
Dans ce panorama obligatoirement partiel et partial, je n'ai pas eu l'espace-temps de vous parler d'autres formes d'hybridation liées au « numérique ». J'aurais en effet pu évoquer le rapport au territoire, à sa représentation cartographique, notre capacité à être ubiquitaire grâce au réseau, les détournements des codes culturels du net ou des jeux vidéo, ou encore des convergences entre art et science avec par exemple le « bio-art »⁽²⁸⁾.

En tout cas, on peut considérer que ce « numérique » tend à faire tomber un certain nombre de barrières : entre les disciplines artistiques elle-mêmes, dans les modes de représentation en ligne et IRL (« In Real life », c'est à dire « en vrai ») questionnant la place des institutions culturelles, entre la posture de l'amateur « éclairé » et celle de l'artiste « professionnel ».

Ces évolutions rendent indéniablement les cultures numériques et les pratiques artistiques afférentes accessibles à un nombre beaucoup plus important de gens et notamment chez les jeunes prompts à « avaler » une technologie pour mieux la digérer, la détourner, d'autant plus si elle se place dans le giron des logiciels et matériels libres. Elles contribuent également à gommer les barrières entre culture et événementiel, entre création artistique et économie créative, pour dessiner un avenir incertain qu'il convient à mon sens de remplir d'amour, de création et de partage afin qu'algorithmes et ordinateurs acceptent encore le genre humain lorsqu'ils auront pris le contrôle de notre destinée.

(27) <http://www.jeuxvideo.com/dossiers/0001932/les-boss-dans-le-jeu-video.htm>

(28) <https://fr.wikipedia.org/wiki/Bio-art>



Cultures numériques, quels enjeux d'émancipation ?

PATRICK TRÉGUER,

RESPONSABLE DU LIEU MULTIPLE, PÔLE DE CRÉATION NUMÉRIQUE DE L'ESPACE MENDÈS FRANCE, CENTRE DE CULTURE SCIENTIFIQUE DE POITIERS

Les cultures numériques influencent-elles notre culture, entendue comme un ensemble complexe de savoirs, croyances, lois, habitudes.., ou modifient-elles seulement le chemin pour y accéder ? Quels enjeux se nouent entre l'outil lui-même, le réseau, son architecture, ses contenus, la production de connaissances et de messages ? Voici quelques questions que l'auteur se propose d'élucider dans un cadre réflexif plus général qui postule que le numérique peut être un vecteur d'émancipation du citoyen...mais à certaines conditions.

Introduction : le numérique un contexte déjà historique

Les technologies numériques se sont imposées comme une promesse de liberté et d'émancipation...Elles ont entraîné de profondes remises en cause d'anciens équilibres dans de multiples domaines ; éducation, transfert des savoirs, cognitif, santé, recherche, espaces publics et privés mais également dans ceux de l'économie, des finances.

Un livre comme celui de Fred Turner « De la contre-culture à la cyberculture, Stewart Brand, un homme d'influence »⁽¹⁾ nous offre une leçon de sociologie des sciences et des techniques au travers de l'histoire intellectuelle de ces nouvelles technologies dans les Etats-Unis des années 60 au début des années 90. Des points historiques montrent comment l'informatique est

passée des militaires aux hippies, le rôle du LSD et des communautés, la place de la cybernétique et des analyses de McLuhan, le glissement vers l'entreprenariat et la nouvelle économie. En moins de 50 ans, avec les avènements successifs de la cybernétique, de l'informatique, de l'informatique personnelle puis il y a 25 ans du web, notre environnement a été fortement impacté. En quelques slogans plus ou moins tapageurs, des multinationales ont pris en charge nos modes d'organisation, nos destins, et même nos rêves et notre imaginaire. Les « Vous en avez rêvé, Sony l'a fait », « think different » d'Apple, «Connecting people» de Nokia, «Votre potentiel notre passion» de Microsoft Corporate... sont autant d'invitations à gérer l'ensemble des composantes de notre personnalité afin de nous libérer du joug de l'effort, de nous offrir l'illusion du temps utilisé de manière de plus en plus rationnelle. C'est le monde de l'arrangement sans problème, où tous nos désirs sont satisfaits avec un minimum de tracas⁽²⁾.

Dans ces mirages soigneusement

orchestrés par un marketing infaillible, l'outil semble capable d'imposer son inéluctabilité sans laquelle l'individu se retrouvera diminué, hors du coup et donc exclu. Cet outil est lui-même issu d'une construction, qui au-delà du marketing, se développe à partir des strates complexes d'imaginaires, de rapports à notre corporéité, et de représentations du monde, de notre contexte en perpétuel transformation. Des chercheurs, penseurs, philosophes comme André Leroi-Gourhan⁽³⁾, Gilbert Simondon⁽⁴⁾, Michel Foucault⁽⁵⁾, Bernard Ellul⁽⁶⁾, Bernard Stiegler⁽⁷⁾, nous ont déjà offert les clés de décodages pour comprendre la place de l'outil, de la technologie dans ce rapport. L'outil n'a rien d'anodin, il constitue en lui-même un signifiant et un signifié. Il en est de même avec les usages et donc les pratiques qu'il induit. Il implique une relation entre un sujet (nous) et un objet (technique,

(1) TURNER Fred, *Aux sources de l'utopie numérique. De la contre culture à la cyberculture*, Stewart Brand, un homme d'influence, édition C&F, 2012, 427 pages

(2) La nouvelle invention des créateurs de Siri va-t-elle prendre le contrôle du monde ? John H. Richardson. Septembre 2015: <http://www.ulyces.co/john-h-richardson/la-nouvelle-invention-des-createurs-de-siri-va-t-elle-prendre-le-contrôle-du-monde-viv/>

(3) LEROI-GOURHAN André, *Le Geste et la Parole*, tome 1 : Technique et Langage : 18 novembre 1964. Editions Albin Michel

(4) SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*. Éditions Aubier, 1989, 296p.

(5) FOUCAULT Michel, *La volonté de savoir* – 1976, édition Gallimard, 900 pages

(6) ELLUL Bernard, *le bluff technologique*, édition pluriel, 2010, 748 pages

(7) STIEGLER Bernard, *Digital studies : Organologie des savoirs et technologies de la connaissance*, édition FYP édition, 2014, 192p.

technologique), et la recherche pour l'adapter à soi et, ainsi, permettre de transformer cette chose en un support de l'expression de soi. Ce cheminement est inclus dans un parcours d'appropriation, par la pratique, la maîtrise puis la compréhension qui mène, dans une temporalité différente de celle de l'innovation, vers l'émancipation.

Parler de cette émancipation dans le cadre spécifique de la culture numérique implique de définir ce que pourrait être cette culture numérique, souvent ignorée ou du moins mal perçue dans les sphères décisionnaires. Quelles sont ses caractéristiques ? Et quels liens entretient-elle avec cette approche émancipatrice qui correspond à un enjeu philosophique, de société, et donc éminemment politique.

1-Cultures numériques

Poser l'hypothèse de l'existence d'une culture numérique revient à admettre l'existence de cette culture numérique. Au même titre, nous avons intégré depuis longtemps l'existence d'un champ du culturel qui, comme le montre sa propre histoire, reste pourtant extrêmement difficile à définir. Les anthropologues ont posé des jalons comme avec la proposition d'Edward Burnett Tylor⁽⁸⁾ anthropologue britannique qui a donné une définition de la culture dont l'influence est encore notable. Pour Tylor, la culture est un *ensemble complexe qui englobe des notions, des connaissances, les croyances, les arts, la morale, les lois, les coutumes, et toutes autres capacités et habitudes acquises par l'Homme en tant que membre d'une société*⁽⁹⁾. Cette approche considère ainsi que tout homme capable de vivre en collectivité, même le plus primitif, a une culture.

Dans le contexte d'une société du numérique ou numérique, qualificatif souvent employé par défaut pour

désigner un «fourre-tout» qui intègre tout à la fois les outils, les contenus, les usages dans des champs aussi différents que l'économie, l'éducation, les aspects juridiques, la culture ou même les sciences. Cela revient à nous interroger : de quoi le numérique est-il le nom ? L'hybridation des deux mots, culture et numérique, permet-elle de créer réellement un nouvel espace de réflexion et d'action qui puisse s'extraire et s'affirmer de manière indépendante et intelligible ? Peut-on alors se contenter d'une définition de la cyberculture comme purement informatique caractérisée par le code et l'architecture du réseau mais qui intègre néanmoins des effets sur l'ensemble de notre société ? Peut-être faut-il choisir finalement de détourner la complexité de la représentation de la culture numérique en s'attachant en priorité à ce qui fait référence aux changements culturels produits par les développements et la diffusion des technologies numériques, en particulier la gestion des données et du web. Il faudrait opter alors pour une approche anthropologique qui soulève la question de l'acculturation dans un contexte numérique et en relation avec une approche relativiste de la culture. Peut-être est-il nécessaire de préciser le type d'acculturation et de prendre en compte sa dimension psychologique si on considère que ce sont bien des hommes qui entrent en relation et non exclusivement des cultures⁽¹⁰⁾.

A) PRINCIPE DE SECONDARITÉ

Pour Alain Giffard⁽¹¹⁾, *la culture numérique, on peut la présenter comme une partie de la culture. On pourrait aussi la présenter comme une nouvelle version de*

(10) BASTIDE Roger, *Les religions africaines au Brésil : Contribution à une sociologie des interpénétrations de civilisation*, éditions : Presses Universitaires de France – PUF 1960/1998, 578p.

(11) GIFFARD Alain, est directeur du groupement d'intérêt scientifique « Culture-médias & numérique ». Il a été directeur informatique de la Bibliothèque de France, directeur adjoint de l'Institut Mémoires de l'édition contemporaine (Imec), conseiller technique de la ministre de la Culture et de la Communication pour la société de l'information et président de la mission interministérielle pour l'accès public à l'internet. Ses recherches portent sur les mutations de la lecture et la lecture comme technique de soi. En 2009, il a remis au ministère de la Culture et de la Communication une étude publiée sous le titre Lire : les pratiques culturelles du numérique. Sa dernière publication est « Digital reading, industrial readings » parue dans : Karl Grandin (ed.), *Going Digital. Evolutionary and Revolutionary Aspects of Digitization*, Nobel Symposia, 2011.

la culture ou, pourquoi pas comme une contre-culture. Il est évident que suivant la forme sous laquelle on la présente, comme partie intégrante, comme nouvelle version ou comme contre-culture, ce n'est pas les mêmes problèmes qui vont émerger. Cette différenciation sur trois hypothèses distinctes amène à penser aux modes de productions induits et aux objets produits en fonction des différents contextes : Ce ne sont pas les mêmes objets qui vont être produits suivant les cas. Pourtant, suivant les cas, parfois c'est la première hypothèse qui est la bonne, de temps en temps la seconde, et parfois la troisième. Cela oblige à poser un problème qui est le problème de la secondarité. Une culture est toujours dans un rapport avec quelque chose qui existait avant. Et donc, dans ce principe de secondarité, il y a à examiner tout ce que ça signifie du point de vue de la spécificité des objets qu'elle va produire. Appliquée à l'évolution sociale, le concept de secondarité traduit le niveau de culture actuel atteint par nos sociétés en intégrant les transformations survenues durant les dernières décennies ; ces transformations expriment le nouveau visage des sociétés, désormais constituées d'un ensemble de réalités pratiques tout à fait composites, subsidiaires et dont le contenu diffère des valeurs socio-culturelles initiales.

B) CULTURE À L'ÈRE DU NUMÉRIQUE OU CULTURE NUMÉRIQUE

A partir de la reconnaissance de ce principe de secondarité, on peut donc admettre l'hypothèse d'une culture numérique qui soit partie intégrante de la « culture » ou du moins enchâssée dans celle-ci. Cette hypothèse autorise l'idée que : *Ce n'est pas le rapport aux savoirs qui a changé, c'est la trajectoire qui y mène qui s'est modifiée, complexifiée, enrichie aussi*⁽¹²⁾. Même si le célèbre article de Carr⁽¹³⁾ « Est-ce que Google nous rend idiot ? » (juin 2008) interroge cette stabilité des rapports aux savoirs en affirmant que nos pensées, nos façons de penser sont profondément impactées par un outil numérique comme Google, on peut admettre que

(12) DEVAUCHELLE Bruno, http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2012/01/26012012_Devauchelle.aspx.

(13) CARR Nicholas, « Is Google Making Us Stupid? », *What the Internet is doing to our brains*, The Atlantic, 1er juillet 2008

(8) TYLOR Edward Burnett (1832 - 1917) Il est considéré aujourd'hui comme le fondateur de l'anthropologie britannique, il est notamment célèbre pour sa définition ethnologique de la culture.

(9) TYLOR Edward Burnett, *Primitive Culture*, édition Nabu Press, 2010, 518p.

cette hypothèse de rapport stable avec les savoirs reste valide dans le cadre d'une analyse au sein du système scolaire, par exemple. En effet, une ligne programmatique pédagogique clairement définie et des élèves regroupés en classes d'âge et de compétences pratiquement similaires (en théorie), permettent d'harmoniser ces rapports aux savoirs. Cependant, ceux-ci risquent d'être sensiblement différents dans le cas de groupes hétérogènes en terme d'âge, de type de culture, d'acquis, de parcours et de connaissance, ou de provenance sociale, comme ceux qui fréquentent les Labs ou autres Espaces Publics Numériques, comme nous le verrons plus loin. Cela pose un distinguo entre éducation (au sens Education Nationale) et éducation populaire (qui peut trouver là un extraordinaire argument de complémentarité à son rôle de transmission des savoirs) dans un contexte de programme pour l'éducation et la formation tout au long de la vie, porteur d'un véritable schéma d'émancipation par la connaissance, les savoirs et l'éducation.

Cette notion de culture à l'ère du numérique place ainsi le numérique comme élément transformateur de cette culture. Cette transformation peut être impulsée par des démarches de politiques européennes, nationales ou territoriales qui visent à amener massivement les populations « au numérique »⁽¹⁴⁾, afin de lutter contre les fractures numériques dont on peut légitimement interroger les formes qu'elles peuvent prendre.

Un autre niveau d'action porte sur la nécessité de penser le changement « par le numérique⁽¹⁵⁾ » et ainsi de libérer ce potentiel, en mobilisant le numérique pour améliorer les dispositifs sociaux (entraide sociale, liens sociaux, médiations), politiques (administration, citoyenneté), économiques (e-commerce, innovation ouverte, compétitivité).

Enfin, un niveau d'action « avec le numérique »⁽¹⁶⁾ plus subtil et qui a déjà pénétré la vie de la large majorité des populations, dans leurs sociabilités, leur travail, leurs loisirs, leurs activités collectives, etc.

Dans ce cadre, le numérique peut être également « un prétexte à... » qui favorise et priorise avant tout le projet dans le contexte d'un projet culturel. Le numérique ne doit occulter à aucun moment le sens de ce projet par le prisme de ses outils.

De ces niveaux d'action et de réflexion peuvent émerger une dynamique d'émancipation de la personne positionnée en harmonie avec une émancipation citoyenne, sociale ou culturelle.

C) INTERACTIONS D'UN INDIVIDU PAR RAPPORT À SON ENVIRONNEMENT

Pour Jean-François Cerisier⁽¹⁷⁾, si on part de ces différentes définitions et qu'on envisage la culture sous l'angle de la position de l'individu dans la société, il est envisageable de schématiser la description de la culture en catégorisant les interactions d'un individu par rapport à son environnement. On peut établir alors cinq catégories d'interactions qui sont :

- *Les interactions spatio-temporelles,*
- *Toutes celles qui sont liées à l'information et à la connaissance,*
- *Les interactions liées à la relation à autrui,*
- *Les interactions liées à la norme sociale,*
- *Celles qui sont liées à la création.*

Il est utile de préciser que ces catégories peuvent rester totalement indépendantes du numérique, et donc exemptes de liens avec la culture numérique. La culture peut ainsi garder un

statut indépendant de la culture numérique. Cependant, l'utilisation des outils numériques a tendance à modifier la nature même de ces interactions. Dans la première catégorie d'interaction, par exemple, le rapport à l'espace et au temps peut être extrêmement différent d'une culture à une autre, d'une géographie à une autre. Dans la culture numérique, et nous verrons cela dans le cadre de la définition de lieux numériques, les temporalités, les espaces et les territoires sont distincts de ceux proposés par la culture institutionnelle. Cela peut s'appliquer de manière prosaïque en termes d'horaires d'ouverture, pour les structures qui doivent accueillir des publics et des projets, mais également en termes de territoire et de temps dans le cas de projets articulés avec l'utilisation d'internet ou de la téléprésence. Le texte « Une question de temps »⁽¹⁸⁾ de René Barsalo⁽¹⁹⁾ montre que l'expérimentation artistique et culturelle avec des outils de téléprésence qui permettent d'échanger de manière synchrone avec des interlocuteurs situés dans n'importe quelle partie du globe et au-delà de tout décalages horaires, offrent une opportunité exceptionnelle de partager nos points communs plutôt que nos différences.

Les interactions liées à l'information nous interrogent sur le sens à donner au terme information. Ce sens est un élément constitutif essentiel dans un contexte où il faut apprendre à apprendre, apprendre à reconnaître nos besoins en informations, savoir localiser, récupérer, analyser, organiser et évaluer cette information puis l'utiliser et l'appliquer, la reproduire et la communiquer pour prendre des décisions spécifiques et régler des problèmes précis.

Pour Yves Jeanneret, l'information a deux sens. Le premier, celui d'éléments binaires traités par les machines : *ce premier niveau d'information est indépendant de tout contenu cognitif et c'est d'ailleurs parce que le sens est exclu que le traitement de la forme est efficace*⁽²⁰⁾. D'autre part, un second niveau

(14) CNum (Conseil National du Numérique), *Citoyens d'une société du numérique, accès, littératie, médiation, pouvoir d'agir : pour une nouvelle politique d'inclusion*, Rapport à la ministre déléguée chargée des petites et moyennes entreprises, de l'innovation et de l'économie numérique. Octobre 2013, 84p.

(15) CNum (Conseil National du Numérique), *Citoyens d'une société du numérique, accès, littératie, médiation, pouvoir d'agir : pour une nouvelle politique d'inclusion*, Rapport à la ministre déléguée chargée des petites et moyennes entreprises, de l'innovation et de l'économie numérique. Octobre 2013, 84p.

(16) CNum (Conseil National du Numérique), *Citoyens d'une société du numérique, accès, littératie, médiation, pouvoir d'agir : pour une nouvelle politique d'inclusion*, Rapport à la ministre déléguée chargée des petites et moyennes entreprises, de l'innovation et de l'économie numérique. Octobre 2013, 84p.

(17) CERISIER Jean-François, Professeur de Sciences de l'Information et de la Communication à l'Université de Poitiers, directeur du laboratoire Techné, vice-président de l'Université de Poitiers, chargé du numérique et de la documentation, titulaire de la chaire MORTIMER depuis septembre 2015 sur le thème de la e-éducation portée par la Région Poitou-Charentes.

(18) BARSALO René, Une question de temps, DigitalArti, 2012 http://issuu.com/digitalarti/docs/digitalarti-mag-pdf-11_0/17

(19) BARSALO René, Une question de temps, DigitalArti, 2012 http://issuu.com/digitalarti/docs/digitalarti-mag-pdf-11_0/17

(20) JEANNERET Yves, *Y a-t-il (vraiment) des technologies de l'information?* éditions Presses Universitaires du Septentrion, 2007, page 44

qui désigne une réalité sociale, celle de perceptions partagées du monde qui se basent sur une interprétation subjective liée à l'émetteur et au récepteur, mais pas au réseau en tant que dispositif technique. Cette distinction permet d'envisager une recherche sur ces « objets techniques » en catégorisant l'effet de la mathématisation de l'information par rapport à l'échange culturel riche en interprétation. Jeanneret nous pousse à penser le rapport qui existe entre les conditions de production et la compréhension des usages sur lesquels repose la socialisation de ces objets technologiques *qui ont pour constituants des appareils de traitement de l'information, au sens mathématique du terme, et pour effet social de faire circuler des messages rendant, par-là, possibles des échanges d'information, des interprétations, des productions de connaissances et de savoirs dans la société*⁽²¹⁾.

Pour Jean-François Cerisier, le numérique change de façon profonde chacune des cinq catégories d'interaction. Cette évolution a une vertu transformatrice forte et souvent mal identifiée. Si on regarde, par exemple, les interactions qui concernent la création et l'individu, celles-ci ont une place importante car elles permettent de favoriser de réelles expériences esthétiques et d'établir une relation sensible au monde à l'époque des écrans et des réseaux. Cette mise en relation peut s'établir avec des œuvres existantes, par la visite de musées, la participation en tant qu'auditeur à des concerts, par des rencontres dans des bibliothèques, des médiathèques... Mais l'interaction peut se jouer aussi sur la créativité propre de l'individu qui devient alors lui-même producteur d'œuvres de création et s'implique donc dans un cheminement qui permet de produire des contenus artistiques.

Ce processus de création permet une construction de soi dynamique qui donne l'occasion de se surprendre, de découvrir, de faire, de sentir, de se tromper, de douter et de penser de manière individuelle. Ce même processus devient collectif lors des phases de diffusion des œuvres ainsi créées. Ce type d'observation autour des différentes catégories d'interaction peut s'appliquer tout aussi bien sur le rapport à enseigner, à éduquer, à apprendre, qui constitue une

base importante de la culture et des différents types de littératies⁽²²⁾ ou de pratiques liées au pouvoir d'agir. *Appliquée à une forme scolaire, on voit qu'il s'agit d'une forme de rapports au temps et à l'espace, un choix de rapport à l'information et à la connaissance, un choix de normes sociales et de rapport aux normes sociales, un choix de rapport à la relation à autrui, et un choix de rapport à la création.* Il s'agit d'une des grandes difficultés amenée par l'arrivée du numérique dans des structures complexes comme celle de l'éducation nationale. Comme le stipule la théorie des systèmes au sujet d'un système inclus dans d'autres systèmes, *il doit évoluer en fonction de l'évolution de son contexte, sinon soit il disparaît, ou il explose, ou il implose. C'est ça la rupture.* Sans aller jusqu'à cette rupture qui radicalise la situation, nous sentons bien les difficultés que cette situation d'interdépendance génère pour des systèmes complexes et qui appellent une évolution, une capacité d'adaptation dynamique.

Par ces trois premiers exemples nous voyons donc émerger une forme de culture numérique dont les champs d'investigation sont immenses et ne peuvent se limiter à une simple approche fonctionnelle délimitée par l'outil lui-même. Une stratégie globale s'impose et qui ne peut se limiter à celle, désormais obsolète, de la lutte contre la fracture numérique. Un point de tension qui est censé nous faire croire que le problème sera résolu dès lors que des mesures, forcément temporaires, parviendraient à faire « rentrer dans le numérique ceux qui en sont exclus ». Pour Valérie Peugeot⁽²³⁾, *nous sommes entrés dans une phase permanente d'apprentissage collectif et de remise en cause personnelle.*

Il faut donc voir dans les stratégies de pratiques et d'usages des possibilités offertes à chaque personne de s'immerger dans cette société du numérique, dans cette culture numérique et du numérique. Ce schéma impose donc une exigence dans la réflexion et dans l'action. Une exigence qui puisse nous

aider à sortir des poncifs ou de postures binaires qui nous positionneraient soit du côté des optimistes, qui voient dans les technologies numériques une promesse de liberté et d'émancipation, ou bien du côté des pessimistes qui s'alarment principalement des effets néfastes que le développement technologique pourrait avoir ou a déjà sur nos vies⁽²⁴⁾.

La culture numérique nous amène à aborder son champ par cette triple approche du pharmakon⁽²⁵⁾ directement liée aux choix des outils, des pratiques, des usages : remède, poison, bouc émissaire. Si pour Bernard Stiegler toute technologie est pharmakon, elle est donc à la fois poison et remède. Mais qu'elle soit à la fois les deux ne signifie pas qu'elle soit neutre. Car, comme les remèdes et les poisons, les technologies n'agissent pas toutes au même endroit. Elles concernent nos activités, nos pratiques, nos usages, avec Internet ou tout outil numérique. Mais il peut s'agir de notre liberté d'expression, du lieu de la parole libérée, parfois contradictoire avec le rapport à la vérité ou engagée dans une contestation d'un ordre établi ou d'une pensée dominante.

Quel que soit le cas de figure, cette expression nous appelle à dépenser notre énergie, à user de notre vigilance, et à convoquer notre intelligence pour faire en sorte que le remède soit supérieur au poison. C'est un engagement à respecter sa propre responsabilité dans le champ démocratique ou parfois celui de la résistance. Globalement, la culture numérique peut amener par cet engagement à devenir un « outil intellectuel » au service des personnes, des citoyens. Celui-ci induit des besoins d'appropriation nécessaires à toute émancipation qui permette de s'opposer aux formes de domination, voire d'aliénation.

2-Émancipation

La culture numérique véhicule des valeurs qui sont aussi similaires à celles de notre modèle social. Dans l'absolu,

(22) Littératie informationnelle, littératie médiatique, littératie numérique, translittératie. Pour l'OCDE la littératie numérique est « l'aptitude à comprendre et à utiliser le numérique dans la vie courante, à la maison, au travail et dans la collectivité en vue d'atteindre des buts personnels et d'étendre ses compétences et capacités. »

(23) PEUGEOT Valérie in *Citoyens d'une société du numérique, accès, littératie, médiation, pouvoir d'agir : pour une nouvelle politique d'inclusion*

(21) JEANNERET Yves, *Ya-t-il (vraiment) des technologies de l'information?* éditions Presses Universitaires du Septentrion, 2007, page 59

(24) VITALI-ROSATI Marcello, *Dérives du numérique et possibilités de résistance – entre déterminisme technologique et espaces d'émancipation* <http://blog.sens-public.org/marcellovitalirosati/derives-du-numerique-et-possibilites-de-resistance-entre-determinisme-technologique-et-espaces-demancipation/>

(25) <http://arsindustrialis.org/pharmakon>

elle stimule le partage des savoirs, le partage des connaissances, l'ouverture vers des innovations sociales, ou permet de créer de nouvelles solidarités. Évidemment, sur le terrain, les choses sont plus diffuses et plus complexes à analyser. Comme nous l'avons vu, l'observation sera différente si l'on se trouve dans un système de type éducation nationale ou dans un système de type éducation populaire. Mais nous pouvons également admettre qu'il existe une multitude de micros systèmes, de microstructures qui contribuent également à laisser place à d'autres subjectivités agissantes désireuses d'inventer autre chose. Chacune de ces subjectivités est apte à développer des stratégies adaptées à son environnement propre et aux objectifs affirmés. Dans le cas de la culture numérique, un de ces schémas peut être :

- **Utiliser** : phase qui se réfère essentiellement à l'acquisition de compétences techniques permettant d'utiliser correctement l'ordinateur et le web.
- **Comprendre** : qui constitue la pièce maîtresse en termes de compétences. C'est acquérir un ensemble de compétences pour saisir, mettre en contexte et évaluer avec circonspection les environnements numériques de manière à pouvoir prendre des décisions éclairées sur nos agissements et nos découvertes en ligne. C'est également développer une économie du savoir lorsque nous opérons des acquisitions individuellement ou collectivement avec notre capacité à nous orienter, à gérer et évaluer nos recherches.
- **Créer** : qui consiste à maîtriser la production de contenu et communiquer efficacement, voir être en capacité de détourner les usages prévus initialement par les concepteurs en utilisant différents outils et médias numériques. Cela appelle également des compétences juridiques et une connaissance des enjeux esthétiques, de l'histoire des sciences et techniques, de l'éthique ainsi que des codes en vigueur au sein de certaines communautés (logiciel libre, par exemple).

Ces étapes auront des temporalités distinctes d'un cadre à un autre. On

pourrait citer ici le cas des ateliers en direction des personnes en situation de handicap⁽²⁶⁾, porteurs de spécificités pédagogiques riches d'enseignement, mais également les ateliers en direction de femmes de plus de 77 ans⁽²⁷⁾. Ces derniers posent la question de l'intégration des seniors dans l'organisation de ces rencontres qui se réalisent dans le prisme de la création artistique. *Cette vision de l'informatique relève un peu de l'autogestion, du bien commun, avec un esprit très utopique voir politique que nous partageons* »⁽²⁸⁾.

Ces microstructures ouvrent donc sur d'autres possibles qui ne doivent pas rester isolés mais au contraire doivent pouvoir se connecter avec d'autres réseaux, tant dans la recherche⁽²⁹⁾, dans l'éducation, dans l'institutionnel, dans le monde de l'entreprise, en abordant et affirmant les questions, les propositions de manière inédite. Une collaboration fructueuse peut alors voir le jour à la condition de trouver un langage commun et des objectifs partagés.

Le numérique que ce soit sous la forme de culture, ou bien de république numérique doit rester au service des

principes d'égalité et de ceux de l'émancipation. Cela part également du postulat que chaque humain cherche un lieu à partir duquel, il peut penser, agir et vivre ensemble, chercher une alternative face à l'hégémonie d'une pensée unique dominante. Le numérique et en particulier la culture numérique permettent de favoriser la capacité d'agir de manière individuelle, d'agir avec et de manière collective, et enfin d'agir sur son environnement. Ce champ d'application au service de l'émancipation de tous ne peut rester cantonné aux pôles économiques et technologiques, il irrigue l'ensemble de nos sociétés.

(26) BRUTPOP est dédié à la promotion de la musique expérimentale et des arts plastiques avec un public autiste ou en situation de handicap mental ou psychique <http://brutpop.blogspot.fr/>

-Brut box : Mallette interactive de création de musique expérimentale. Pour Educateurs, musiciens, animateurs, organisateurs d'ateliers autour de la musique avec des publics handicapés avec la BrutBox et toutes ses possibilités <http://armada-productions.com/spip.php?article1235>

-Projet « handicap et création numérique » : présentation de la mallette mobile Grapholine au Lieu multiple à Poitiers

(27) -Hype(r)Olds est une initiation à la culture numérique s'adressant exclusivement aux femmes de plus de 77 ans. Cet atelier n'est pas un cours d'informatique mais un rendez-vous convivial et artistique. Imaginé par les net-artistes Albertine Meunier et Julien Levesque : <http://www.hyperolds.com/>

-La Clique des Mamies Connectées a pour vocation de donner aux dames de plus de 70 ans l'occasion de découvrir l'outil informatique au travers de la création numérique. <http://lieumultiple.org/7201/la-clique-des-mamies-connectees/>

(28) MEUNIER Albertine, *Les seniors prennent l'ère numérique*, tous Montreuil, 12 au 25 novembre 2013

(29) Création du GIS (Groupement d'intérêt scientifique) en juin 2015 pour développer l'E-éducation en Poitou-Charentes. Ce GIS doit permettre de créer de nouvelles formes de contenus numériques avec la participation d'acteurs publics, associatifs, privés et plus largement, tout enseignant, formateur ou personne qualifiée. Le GIS mettra à disposition des contenus.





CULTURES NUMERIQUES ET JEUNESSE : FAUX DEBATS, VRAIES QUESTIONS

- p.21 Jeunesses connectées : quelles mutations socio-culturelles ?
Sylvie Octobre
- p.27 Les adolescents et la culture
Chantal Dahan
- p.34 Anthropologie des usages des technologies numériques, Pascal Plantard
- p.41 Pratiques informationnelles des jeunes : quels enjeux pour quelle « culture numérique » ? Karine Aillerie
- p.47 De l'éducation aux médias à l'éducation aux contenus en ligne
Michèle Lision

Jeunesses connectées : quelles mutations socio-culturelles ?⁽¹⁾

SYLVIE OCTOBRE

CHARGÉE DE RECHERCHE, DÉPARTEMENT DES ÉTUDES, DE LA PROSPECTIVE ET DES STATISTIQUES, MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

Dans ce texte, Sylvie Octobre propose une analyse des cultures juvéniles à l'ère du numérique en identifiant les mutations générées au sein de l'univers culturel des jeunes - entre consommation et réappropriation active - questionnant les nouveaux rapports aux savoirs et aux apprentissages entre modes de transmission traditionnels et éducation buissonnière⁽²⁾.

(1) Ce texte est tiré des analyses proposées par Sylvie Octobre dans, *Deux pouces et des neurones. Les cultures juvéniles de l'ère médiatique à l'ère numérique*, Paris, PCC, 2014

(2) Anne Barrère, *L'éducation buissonnière. Quand les adolescents se forment eux-mêmes*, Paris, Armand Colin, 2011

Les cultures juvéniles, largement nourries aux industries culturelles et numériques mondialisées, doivent souvent répondre d'une critique d'hégémonie destructeur, supposé caractéristique d'une culture de masse, avide de nouveauté, de vitesse et tout aussi amnésique. Cette culture, standardisée parce qu'industrielle, façonnerait des individus tout aussi standardisés et privés de réflexivité. Cette posture en affronte une autre, tout aussi rigide qui prétend que les usages des cultures juvéniles réenchangent le monde, en alliant systématiquement inventivité, créativité, et innovation, mais aussi détournement voire libération des cadres socio-techniques des outils et équipements culturels. Entre slogan publicitaire (après les Y qui questionnent, les C qui communiquent et créent ?) et misérabilisme qui exprime les peurs liées aux changements générationnels dans un monde qui devient sans cesse plus complexe et multipolaire, retenons peut-être deux choses. D'abord que la dimension culturelle a un poids important dans les identités sociales et est parée d'attentes, voire de fantasmes croissants à mesure que les désillusions de l'intégration par le marché du travail (intégration générationnelle mais aussi ethno-culturelle) augmentent. Ensuite que les mutations technologiques requièrent des réponses culturelles qui

portent tant sur l'élucidation des transformations des rapports à la culture que sur les médiations nécessaires à la constitution d'une culture commune.

1. Les cultures jeunes à l'ère numérique

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.

A) MUTATION DES RAPPORTS AUX TEMPS

Les technologies permettent d'abolir la linéarité ou l'occupation exclusive des temps culturels via la multiactivité favorisée par la convergence technologique, de même que la dépendance à l'égard des grilles des diffuseurs. Elles favorisent également une individuation, une

démultiplication et une déprogrammation des temps culturels. Il n'est pas rare qu'un adolescent écoute de la musique, en chattant sur son ordinateur tout en téléphonant et que sur le même écran d'ordinateur, il discute, regarde un film, surfe sur le net, en entre-mêlant ces activités dans des séquences de temps très brèves. Une part croissante de ses consommations se font en VOD, *pod-casting*, téléchargement, *streaming*, sur des play-lists qu'il se constitue à son gré, c'est à dire en s'émancipant de tout ou partie des contraintes temporelles liées aux grilles temporelles des diffuseurs. Ce qui s'oppose à la vision d'un temps unique, linéaire et organisé par l'offre.

B) MUTATION DES RAPPORTS À L'ESPACE

Le numérique accélère les effets de la globalisation culturelle et met en évidence l'enjeu que constitue le cosmopolitisme des références juvéniles. 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 qui prend parfois un visage et une ampleur impressionnantes : le *Gangnam Style* du chanteur coréen Psy a été téléchargé

près d'1.7 milliard de fois dans sa version clip, à laquelle il faut ajouter toutes les versions en concert. Au-delà de l'anecdote, des mutations des normes de réception esthétiques sont en cours : s'agit-il de globalisation de la consommation sans effet transformatoire sur les perceptions de l'altérité ou bien d'un apprentissage de la diversité culturelle et humaine ? Ce cosmopolitisme concerne la transnationalisation des produits consommés mais également les modifications des modes de consommation, avec notamment la place prise par la V.O. et l'utilisation de langues étrangères, notamment en matière de films, de séries télé et de musique. Cela repose à de nouveaux frais la question de l'enseignement en langue étrangère, d'autant que cette présence de l'anglais dans les loisirs des jeunes générations fait écho à leur usage croissant de cette langue dans certains domaines professionnels⁽³⁾.

C) MUTATION DES RAPPORTS AUX OBJETS CULTURELS

Cette mutation du rapport au temps et à l'espace est indissociable d'une mutation des rapports aux objets culturels : en accroissant considérablement le nombre de produits culturels accessibles et en démultipliant les modes de consommation, la révolution numérique accélère le développement de l'éclectisme⁽⁴⁾, tendance à l'œuvre depuis la fin du xxe siècle. Par ailleurs, avec le numérique, les produits culturels se sont hybridés, avec des effets de chaînage culturel et de métissage des genres, ce qui a favorisé le développement d'une porosité croissante des catégories culturelles. A la fois personnage de romans, série cinématographique, jeu vidéo et sujets de produits dérivés, de fans fictions d'amateurs, *Harry Potter* incarne parfaitement ce phénomène.

D) MUTATION DES MODES DE PRODUCTIONS ET DE LABELLISATION

Le fonctionnement ouvert du numérique a par ailleurs profondément modifié les modes de production des contenus culturels mais également le système de labellisation : logiciels libres, encyclopédie collaborative (de type Wikipédia), modifications par les joueurs des jeux auxquels ils s'adonnent (les mods), diffusion des contenus culturels auto-produits (du texte sur les blogs, de l'image et/ou du son sur MySpace ou YouTube, etc.), toute la chaîne de labellisation est redéfinie : de l'auteur à l'œuvre (qui ressemble à l'ancien amateur) en passant par les médiateurs des œuvres (les webmaster, éditorialistes du net remplacent parfois les professionnels de la médiation culturelle). Cette mutation affecte les objets numériques tout comme l'ensemble des pratiques : en accroissant le périmètre du culturel, elle rend les contours des catégories savantes et populaires plus flous et les moyens de la définition de leurs champs plus incertains. Ceci n'est pas non plus sans lien avec le fonctionnement en réseau, ou en communauté qui prévaut dans les jeunes générations, et avec l'accroissement de la force sociale et identitaire de ces réseaux. L'outil technologique a ainsi favorisé l'émergence de nouvelles représentations qui concernent le statut même des relations synchrones ou a-synchrones, en parallèle dans le monde réel et dans le monde virtuel ou pas. La relation prise comme valeur en soi, voire comme alibi des consommations, devient un élément important de la construction de repères et de marqueurs identitaires qui fonctionnent à la fois comme éléments de rattachement et de différenciation. Ces évolutions accréditent plus largement l'hypothèse de la force des liens faibles (et de l'affaiblissement des assignations statutaires : être fille ou fils de... compte parfois moins qu'être en relation avec⁽⁵⁾).

E) DES CULTURES EN ARCHIPEL

Les cultures juvéniles présentent des situations contrastées, en archipel, où voisinent des îlots consommateurs et des formes de réappropriation actives

(fans, groupies, fandoms, etc.)⁽⁶⁾. Les espaces d'affinités⁽⁷⁾ fonctionnent ainsi principalement sur un principe électif et non plus sélectif comme l'école (sélection par le diplôme c'est à dire sélection a priori par le savoir) et édictent des règles internes qui articulent utilisation de l'expertise des uns et des autres au sein d'une communauté d'amateurs, transversalement aux groupes d'âges, sociaux, de sexe, et circulation d'informations progressivement convergentes, dont le cheminement oriente l'activité collective. La convergence prend bien alors le visage d'un bricolage généralisé plus que d'un programme intégré, culturel ou technologique. Le numérique rend possible une circulation globale des contenus, et une diversité des usages, des outils, des supports, entre des formes participatives, co-créatives ou plus consommatoires. **De fait, le passage en régime numérique mondialisé des industries culturelles a produit deux phénomènes intimement liés : un élargissement des répertoires culturels et la diffusion d'une culture de la réappropriation, du mix, de l'hybride, le premier alimentant le second.** Les moustaches de Dali ornent le visage de La Joconde, Shakira reprend en trois langues la chanson « je l'aime à mourir » de Francis Cabrel, et la K pop déferle dans les répertoires culturels de jeunes français qui sont sans aucun lien avec cette culture ethno-nationale. Les contenus culturels -figures, motifs, héros, situations, images, scénario, etc. - font l'objet de parodies, de collages, individuels ou collectifs, etc. tandis que la convergence des outils permet aux « utilisateurs » de devenir toujours plus facilement également des consom-acteurs : agir sur les jeux vidéo et leur scénarisation via les mods (modification que les joueurs font intervenir dans les jeux vidéo et qu'ils partagent avec l'ensemble des joueurs), contribuer à la construction d'œuvres participatives (notamment musicales ou sonores), co-produire des contenus scientifiques valides et largement réutilisées (comme dans les wiki). Ces mutations construisent de nouvelles mythologies : à la figure de l'artiste se substitue celle de l'auto-producteur, sorte d'outsider chanceux, de bidouilleur alternatif, à laquelle l'internet sert de caisse

(3) François Héran, « L'anglais hors la loi? Enquête sur les langues de recherche et d'enseignement en France », *Population et sociétés*, n°501, juin 2013.

(4) Olivier Donnat, *Les Français face à la culture : de l'exclusion à l'éclectisme*, Paris, La Découverte, 1994.

(5) François de Singly, *Les Adonaissants*, Armand Colin, Paris, 2006

(6) Henry Jenkins, *La culture de la convergence, des médias aux transmédias*, Paris, Armand Colin, 2013 ; Patrice Flichy, *Le sacre de l'amateur, sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010

(7) J.P. Gee, *Language, Learning and Gaming : A Critique of Traditional Schooling*, New York, Routledge, 2005

d'enregistrement (pour être reconnu) et de résonance (pour être connu). Pour marginale dans les faits que soit cette figure, elle n'en irrigue pas moins profondément la mythologie du numérique et des réseaux chez les jeunes : sur le numérique, les règles du jeu social prétendent être abolies et celui qui n'est personne peut devenir quelqu'un, y compris dans le faux semblant (mais pas uniquement).

2. Quelle éducation buissonnière⁽⁸⁾?

Quels sont les savoirs, compétences, références ; largement issus des industries culturelles, qui constituent les nouveaux répertoires et imaginaires culturels des jeunes et comment ces répertoires se constituent-ils ? On peut discerner 5 traits principaux dans ces nouveaux rapports à la culture chez les jeunes.

A) COMPRÉHENSION ADDITIVE ET CROSS MEDIA

Le premier de ces traits concerne le mode d'accumulation et de construction de savoir : la compréhension en régime numérique est additive, et ce, par le jeu accéléré du cross média, principalement réticulaire. Un même élément est traité en littérature, au cinéma, sur un jeu vidéo, sur des jeux de sociétés, sur des sites internet, chacune de ces productions développant un aspect du personnage, de l'histoire, des aventures qu'in fine, on ne peut connaître totalement qu'en additionnant les approches. La compréhension additive est caractéristique des fonctionnements cross media : il faut aller d'un support à l'autre pour en apprendre plus sur le monde narratif créé, ce que le marketing a exploité largement. Il en va ainsi pour les dessins animés des années 1970 (Candy avait par exemple ses dérivés autocollants et journaux) et le phénomène s'est accéléré avec les déclinaisons d'un média à l'autre de produits stars comme le Seigneur des

anneaux ou Matrix, ou Harry Potter : aux ouvrages et films s'ajoutent pour les plus fans les fanzines, de multiples jeux et jeux vidéo mais aussi l'École de Poudlard sur Internet (qui permet d'obtenir son diplôme de sorcier !⁽⁹⁾). C'est également le principe de la compréhension additive qui préside à l'accès au savoir grâce aux moteurs de recherche. La compréhension additive est caractéristique des fonctionnements des nouveaux médias et est liée à la valorisation du capital social des technologies de l'information et de la communication. La notion de compétence à l'ère médiatique, et plus encore à l'ère numérique, peut alors être envisagée de manière plurielle : elle va de la compétence informationnelle (collecte d'information via l'accoutumance à des contenus ou des usages, l'exposition à une technologie ou à une pratique qui apprend par imprégnation un savoir pratique ou informationnel limité mais largement répandu) à la connaissance (compétence d'usage et utilisation de l'information), au savoir réflexif (sur la pratique ou sur l'information qui construit un parcours individuel) et au goût et dégoût, les liens entre les termes n'étant ni linéaires ni causaux.

B) FONCTIONNEMENT COLLABORATIF

Le deuxième trait concerne le fonctionnement collaboratif et le régime des émotions. La compréhension additive fonctionne aussi grâce à la participation et à la collaboration : David Buckingham et Julian Sefton-Green indiquent ainsi que « Pokémon, ce n'est pas seulement quelque chose qu'on lit, qu'on regarde ou qu'on consomme, c'est quelque chose que l'on fait »⁽¹⁰⁾. Ainsi, ce qui compte ce n'est pas tant la détention du savoir que le processus via lequel celui-ci est constitué et acquis, un processus fait d'épreuves et de liens (volontaires, tactiques, temporaires) : pour que les jeunes participent, il faut qu'ils pensent que ce qu'ils apportent au contenu l'enrichit et enrichit l'expérience des autres. Cette participation est collaborative dans le contexte d'une circulation intense de l'information et

la collaboration n'y est pas considérée comme du copiage à l'instar de ce qui se passe au sein de l'école. Ces systèmes de circulation d'un média à l'autre apprennent aux jeunes à jouer avec l'information et les contenus culturels et à valoriser la visibilité des cultures qu'ils produisent sur la base du mixage de ces éléments. Ces mutations se superposent à celles opérées dans la génération précédente par le passage massif à la culture de l'écran qui a réorganisé les univers culturels autour des images, de la question de leur décodage et donc de leur mise en mots secondaire. **La génération de l'internet réintroduit du texte, lu ou écrit, dans un paysage culturel qui était devenu principalement audiovisuel.** Il lui faut alors additionner et jouer avec les compétences des divers registres de langage. La métaphore des jeunes générations pourrait être, comme le suggère Michel Serres, celle de la petite Poucette⁽¹¹⁾ (une fille, plus lectrice), qui tient potentiellement le monde entre ses mains par l'intermédiaire d'un terminal numérique, le lieu d'une nouvelle bibliothèque culturelle, individuelle voire intime. Plus que jamais, il convient d'avoir une tête bien faite plutôt que bien pleine...

C) RÉGIME DES ÉMOTIONS

Ce nouvel amateur se définit par une temporalité affective, qui se développe sur la base de l'interaction en temps réel où l'immédiateté fait la part belle aux émotions plutôt qu'aux cognitions (qui font appel à la distance temporelle justement) ou aux savoirs : le goût du délire et la recherche des grammaires sentimentales caractéristiques des adolescents trouvent dans les médias et leurs contenus à la fois des lieux d'expérimentation et de confrontation, avec des formes d'oppositions stéréotypiques dans les mobilisations affectives partagées : séries télévisées pour les filles⁽¹²⁾, jeux vidéo pour les garçons, rock pour les catégories supérieures, rap pour les catégories populaires, mode sentimental pour les filles et mode sportif

(8) Ce très joli mot est d'Anne Barrère. Voir Anne Barrère, *L'éducation buissonnière. Quand les adolescents se forment eux-mêmes*, Paris, Armand Colin, 2011

(9) fr.harrypotter.wikia.com/wiki/Collège_Poudlard_école_de_sorcellerie ou poudlard.fr

(10) D. Buckingham et J. Sefton-Green, « Structure, Agency and Pedagogy in Children's Media Culture », in J. Tobin (dir), *Pikachu's Global Adventure : The Rise and Fall of Pokémon*, Durham, NC, Duke University Press, 2004, p 12

(11) Michel Serres, *Petite Poucette*, Paris, Le Pommier, 2012

(12) D. Pasquier, *La culture des sentiments. L'expérience télévisuelle des adolescents*, Editions de la Maison des Sciences de l'Homme, Paris, 1999

ou humoristique pour les garçons⁽¹³⁾. Cette temporalité affective organise une recomposition des espaces privés et publics, de l'intime et de l'extime (espace de dévoilement de l'intime), prolongeant une évolution engagée par les talks show radiophoniques et télévisés. Cette temporalité affective se nourrit d'une part au registre de l'expressivité, dont le modèle pourrait être le registre de la conversation privilégié sur les réseaux sociaux⁽¹⁴⁾: la conversation remplace le débat, la recherche du commun celle de l'argumentation, les communautés électives des réseaux sont plus homogènes que les espaces publics. Il se définit également par un fonctionnement collaboratif, réversible et ponctuel qui donne la mesure de nouvelles formes d'engagements, parfois intenses, parfois superficiels, et valorise l'autonomie : « je suis ce que je choisis de consommer ou d'aimer ». Cette question de l'émotion est liée à l'émergence du registre de l'expressivité et à sa domination, au moins symbolique, dans certains registres des loisirs notamment numériques. **L'ère de l'information, économie affective qui se fonde sur l'émotion plus que sur l'analyse et la compréhension dans les processus de décision comportementaux, est fort différente de l'économie du savoir, qui met l'accent sur les dimensions cognitives de l'expérience vécue.** Les formats et séquençages deviennent de plus en plus fréquemment dimensionnés sur le format de l'attraction (comme dans la télé-réalité par exemple) : des séquences courtes, rythmées, contenant un suspens captivant, que l'on peut regarder presque indépendamment du reste du programme, d'où un recyclage aisé sur l'internet, ce qui favorise la notoriété du programme dans sa globalité. Par ce processus d'attraction émotionnelle, le spectateur va aimer la mise en série, la personnalisation de l'œuvre et la mise en avant de la vie de l'artiste ; la starification, y compris soudaine et volatile, devient la norme de la reconnaissance par des communautés affectives ; les échanges de contenus entre amateurs sont placés sous le registre de la conversation et de l'authenticité.

D) RENOMMÉE ET CONNAISSANCE

La notoriété joue un rôle prépondérant dans la constitution des univers culturels et référentiels des jeunes, notoriété qui articule le régime des émotions avec le capital informationnel. Il semble que, dans le cas des plus jeunes, les notions d'information et de savoir se soient disjointes c'est-à-dire la célébrité ou la notoriété, qui peuvent être fugaces et imprécises, et la connaissance réelle. On peut le comprendre facilement si l'on observe le régime informationnel dans lequel ils sont plongés, notamment avec le multimédia, la massification des industries culturelles et leur hybridation aux cultures populaires. Le niveau d'information des jeunes – et la valorisation du capital informationnel – a crû et la connaissance informationnelle est devenue une compétence voire un capital en soi. Par ailleurs, le régime médiatique, qui valorise la célébrité, au cycle de production, reproduction et destruction rapide, pour faire événement, tube, succès, buzz, etc., a modifié le rapport au savoir des jeunes : savoir, ça n'est pas seulement connaître au sens précis du terme, mais savoir agencer des informations partielles, les faire converger et progressivement construire une connaissance semblable au savoir.

E) AIMER ET SAVOIR

Distinguer capital informationnel et savoir, notoriété et connaissance, ne suffit pas à entrer dans la fabrique du capital culturel, car c'est aussi – et peut être surtout ? – du goût et du dégoût qu'il s'agit, goût et dégoût qui ne se déduisent linéairement ni du capital informationnel ni du savoir sur les œuvres, les contenus ou les artistes. Les publics médiatiques et usagers numériques forment des communautés de partage basées sur la consommation de biens d'expérience, et sur le partage de goûts les concernant. Il y a donc découplage entre reconnaissance de qualité (socialement construite) et jugement de goût (basé sur l'expérience individuelle), et dans ce cadre, le jugement de goût « vaut » jugement de qualité. Inversement, le jugement de qualité ne fait pas jugement de goût : les artistes classiques, connus et reconnus comme tels par les institutions de légitimation et de transmission (notamment l'école et les institutions culturelles), ne sont pas pour autant appréciés par principe de qualité. Dans le régime électif plutôt que sélectif que proposent les médias

expressifs (l'avis plutôt que l'expertise, la compétence mobile plutôt que le savoir fixe), les normes institutionnelles – universelles et générales – sont considérées comme extérieures au jugement de goût – particulier et local – qui est supposé authentiquement individuel : j'aime donc je suis. Depuis que le fonctionnement de la bourse des valeurs culturelles s'est largement ouvert aux industries culturelles, le rythme de sa production et de son renouvellement est devenu plus rapide mais aussi plus incertain : la bourse des valeurs mêle sédimentation patrimoniale liée au passage du temps et starification industrielle, intense et courte. Dans ce contexte, le lien entre connaissance et jugement de goût se distend, probablement du fait d'une transformation de la perception de la connaissance nécessaire à l'énoncé du jugement : une connaissance informationnelle semble suffire à autoriser un jugement de dégoût libéré de l'argument de légitimité fondé sur le savoir.

3. Questions de médiation

Ces compétences nouvelles font l'objet d'a priori souvent négatifs : inférieures en qualité, elles viendraient de surcroît contrevenir aux compétences requises dans les apprentissages traditionnels, notamment scolaires. **Et la question éducative que soulève l'ère médiatique et plus encore l'ère numérique, se reforme souvent sur la question des usages pédagogiques des technologies, avec la question chausse-trappe suivante : apprend-on mieux avec ou sans les technologies ?** Il nous semble que la question est mal posée. L'interrogation ne devrait donc peut être pas tant porter sur les usages pédagogiques des technologies que sur les formes « d'éducation buissonnière » que les médias et les usages numériques développent, ainsi que sur la nature des modes de transférabilité des compétences issues de ces éducations buissonnières dans les modes plus traditionnels de la formation et de la transmission.

(13) C. Detrez et S. Octobre, « De Titeuf aux séries à succès : trajectoires de lecteurs de la fin de l'enfance à la grande adolescence » in *Lectures et lecteurs à l'heure d'internet : livre, presse et bibliothèques*, C Evans (dir), Paris, Ed du Cercle de la Librairie, 2011, p 61-92

(14) Laurence Allard et Fabrice Vandenbergh, « Express yourself ! Les pages perso », *Réseaux*, n°117, 2003

A) INDIVIDUEL ET COLLECTIF

Dans le programme éducatif de l'ère médiatique et plus encore de l'ère numérique, les univers culturels médiatiques et, plus encore, numériques modifient le rapport au collectif, non en le déniaient, mais en le recomposant. Le sens n'est pas d'emblée collectif, ni en termes de production ni en termes de destination première : il se présente d'abord comme individuel. Et si la convergence multimédiatique s'accompagne bien d'une intelligence collective, mise en évidence par Wikipédia, celle-ci ne découle pas d'un programme, au sens politique, mais d'additions individuelles locales, ponctuelles et itératives et d'auto-organisations, qui hiérarchisent, trient, signalent, mettent en jeu des stratégies d'élimination ou de jeu avec les spoilers et les hoaxes, et forment et diffusent des jugements de qualité esthétique. Les collectifs y sont mouvants (public d'un concert, audience d'une émission, fan de telle musique, etc.), ils articulent co-présence et distance (les publics ne sont plus seulement « physiques »).

Et les espaces de négociations se sont multipliés – entre la famille et le jeune, entre les jeunes eux-mêmes, entre le jeune et l'école, etc. - qui sont autant d'arrangements contextuels qui morcellent et recomposent les figures du collectif et rompent avec le modèle des conflits générationnels que les contre-cultures exprimaient fortement dans les années 1960. Bref, le capital social dans ces cultures juvéniles prend parfois la forme très spécifique d'une compétition médiatique qui l'emporte sur l'horizon méritocratique de l'école et du travail. Retenons, enfin, que ces cultures médiatiques et numériques permettent aux jeunes de se découvrir comme individu, et en cela constituent des étapes, des épreuves, des rites de formation. De plus, les usages valorisés des contenus culturels, notamment dans leurs réappropriations mettent en avant une double logique. Notoriété d'une part, qui suppose une originalité voire une créativité (être leader d'un groupe de fan, être moteur d'une pratique, avoir beaucoup d'amis, etc.), qui sont souvent évaluées par les groupes de pairs eux-mêmes. Conformité d'autre part, qui suppose, dans une certaine mesure, de consommer les mêmes produits, d'adopter les mêmes goûts que le groupe de référence, d'âge, de sexe, de situation sociale, etc. pour en être accepté. **Pour être soi-même il faut donc connaître ce que**

les autres connaissent, y compris si cette connaissance est superficielle et dénuée d'intérêt personnel, et développer par ailleurs des curiosités culturelles propres, y compris si celles-ci ne sont pas partagées. Ce double programme est à bien des égards paradoxal : « il fait appel à la régularité et à l'effort, mais aussi à l'initiative et une aisance non scolaire »⁽¹⁵⁾. Il met en jeu des compétences proches de celles valorisées à l'école (chercher de l'information, la traiter, construire des savoirs sur la base des connaissances accumulées) mais ne bénéficie d'aucune reconnaissance scolaire. Il suppose par ailleurs une capacité d'autonomie, dans le choix des contenus culturels, dans la recherche d'informations, dans la constitution de ces savoirs, que l'école attend de l'élève sans la lui reconnaître en termes culturels.

B) QUID DES INSTITUTIONS ?

Connaissance et savoir il y a donc, évidemment, au sein des média-cultures. Mais sont-ils alternatifs à celui des institutions ? Autrement dit, les structures, formes, procédures, d'apprentissages propres aux média-cultures transforment-elles le rapport au savoir et à la culture, et si oui, comment ? La valorisation de l'autonomie comme norme de grandissement, fortement adossée à l'expérimentation et à l'aventure de la construction de soi par les loisirs culturels, fonde d'une certaine manière une remise en question de l'autorité, comme principe unificateur de sens et de norme. Cette remise en cause va croissant avec les usages numériques et provoque son lot de questions et de terreurs, notamment vis-à-vis des instances de socialisation culturelle. Car ce qui est marquant avec ce passage en régime d'autonomie par les loisirs, c'est la disparition d'un principe organisateur général des savoirs et des représentations culturelles : chaque producteur propose un agenda, un cadre de référence et de réception, mais ces cadres ne sont pas organisés de manière convergente. Ils peuvent même être stratégiquement organisés de manière divergente pour des raisons de compétition entre les producteurs publics et/ou privés. Le Sénat titrait ainsi en 2008 un rapport « Les nouveaux médias : des jeunes libérés

ou abandonnés ? »⁽¹⁶⁾. C'est donc en dehors d'un programme institutionnel culturel unifié que les jeunes se forment, se cherchent, se découvrent, s'amuse, évoluent, construisent leurs goûts et leurs dégoûts, leurs affiliations et leurs distances, et finalement, grandissent. Par ailleurs, le développement de l'éclectisme, crée une fragmentation des normes de références de la valeur culturelle, esthétique et artistique dans des micro-communautés, parfois étanches les unes aux autres. On peut à la fois parler d'absence de modèle éducatif ou de multiplications de modèles parfois divergents (entre par exemple le modèle de l'école de musique et celui de l'auto-production sur internet), qui peuvent produire des conflits entre modes et agents de socialisation (les institutions versus les industries culturelles, mais certaines industries contre d'autres, on a vu le long combat qui a opposé le cinéma au jeu vidéo⁽¹⁷⁾).

Enfin, certaines formes de loisirs ont pu laisser croire à des formes de proximité avec les transformations récentes du marché du travail⁽¹⁸⁾ : flexibilité, recompositions capitalistiques font écho au succès des valeurs libertaires et libérales à l'origine de l'internet, qui se trouve paré de vertus démocratiques⁽¹⁹⁾. Des votes télévisuels ou radiophoniques aux émissions faites avec les audiences, aux réseaux sociaux, aux pratiques artistiques en amateur et à l'autoproduction, cette idéologie favorise le développement d'un modèle de l'individu acteur.

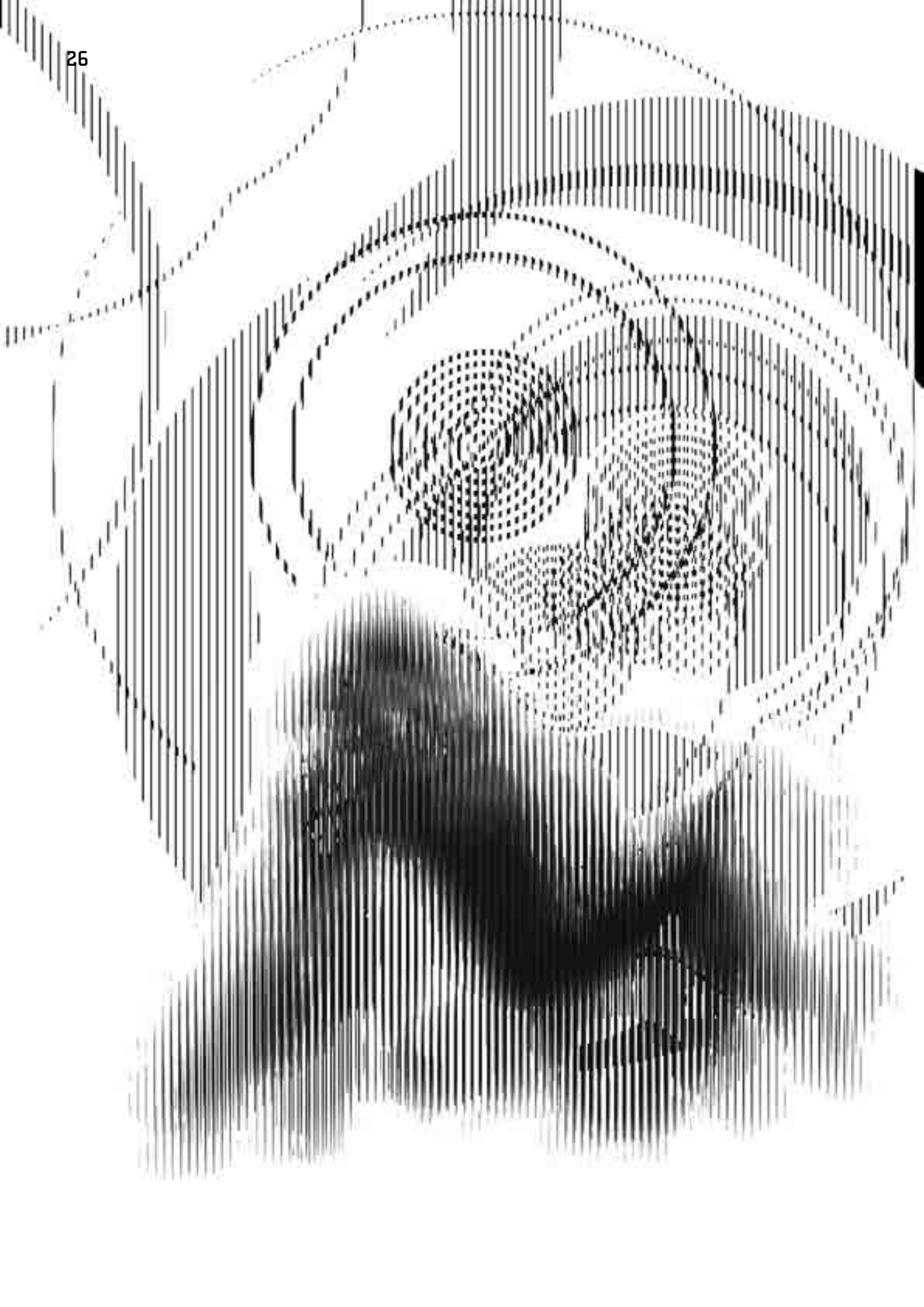
(16) D. Assouline, « Les nouveaux médias : des jeunes libérés ou abandonnés ? », *Rapport d'information fait au nom de la Commission des Affaires Culturelles, Sénat, n°46, 2008*, www.senat.fr

(17) N. Aufray et F. Georges, « Les productions audiovisuelles des joueurs de jeux vidéo : entre formation des professionnels et apprentissages esthétiques autodidactes », *Réseaux*, 175, sept-oct 2012

(18) L. Bolstanski et E. Chiapello, *Le nouvel esprit du capitalisme*, Paris, Gallimard, 2009

(19) D. Cardon, *La démocratie internet. Promesses et limites*, Paris, Seuil, 2010

(15) A. Barrère, *L'éducation buissonnière*, Paris, Armand Colin, 2011, p. 11.



Les adolescents et la culture

CHANTAL DAHAN

CHARGÉE D'ÉTUDES ET DE RECHERCHE À L'INJEP – INSTITUT NATIONAL DE LA JEUNESSE ET DE L'ÉDUCATION POPULAIRE

Après avoir proposé d'éclairer la période charnière de l'adolescence dans un monde en transition, Chantal Dahan aborde la question des pratiques artistiques et culturelles des jeunes et de leur recomposition dans un monde connecté.

L'adolescence est généralement décrite comme une phase de transition entre l'enfance et l'âge adulte, mais les modalités de passage de l'adolescence vers l'âge adulte se sont progressivement désagrégées : il n'y a plus de rituels installés. Aujourd'hui, avec la massification scolaire et l'allongement des études, il est difficile de fixer les bornes d'âge qui encadrent l'adolescence : on parle de préadolescence dès 11 ans et de post-adolescence jusqu'à 17 ans ; ce n'est même plus la puberté qui détermine ce stade, nous nous attacherons à la tranche d'âge des 12-17 ans.

On trouve les mêmes difficultés à définir le début de l'âge adulte qui est normalement déterminé par la majorité à 18 ans. Les crises économiques successives ont accru les épreuves que rencontrent les jeunes pour acquérir leur autonomie et indépendance économique, intégrer le monde du travail, trouver un logement. Les jeunes adultes face à ces aléas ont ainsi des « itinéraires zigzagants⁽¹⁾ ». Le caractère mouvant de leur parcours bouleverse les catégories traditionnelles : « Il semble qu'à défaut de régler la place des jeunes, on recule les limites de leur reconnaissance comme adultes. Cette incapacité de nos sociétés à gérer le

passage de l'enfance à l'âge adulte pourrait, de fait, constituer une nouvelle définition de l'adolescence⁽²⁾ ».

À cela s'ajoutent les mutations des modèles et des références culturelles depuis trois générations. La famille se décompose et se recompose, le père a perdu sa place de « Pater familias » le changement du rôle de la mère qui travaille, ce qui en conséquence bouleverse toutes les représentations attachées à la différence des genres. Le modèle éducatif n'est plus dans l'imposition mais dans la négociation, on assiste à la crise de l'école comme instance de transmission. À cela s'ajoute l'individualisation de plus en plus forte de la société, la mondialisation, etc.

Le passage de l'enfance à l'âge adulte nécessite des cadres, des références et des modèles établis dont l'adolescent va tenter de s'autonomiser pour construire l'adulte qu'il sera. Aujourd'hui, ces modèles sont instables, pas assez consensuels, les références pas assez solides ni collectivement partagées. Comme le souligne Sylvie Octobre, nous sommes dans une « culture de transition ».

L'adolescence a toujours été ce moment où « l'adolescent, de par cette compétence nouvelle : la réflexivité, et

avec elle la rencontre avec l'altérité, se met et est mis aux prises avec sa "place dans le monde". Il est amené à se représenter ce qu'il est et ce qu'il est pour l'autre, en même temps qu'il se représente qui est l'autre et ce que lui-même est pour lui. C'est donc d'une rencontre intersubjective qu'il s'agit. Et cette rencontre prend le plus souvent place dans l'espace public dont l'adolescent fait l'expérience, en ce qu'il y acquiert une visibilité nouvelle⁽³⁾. » Aujourd'hui, à cause de cette « culture de la transition », de ces mutations de modèle, l'adolescent a de plus en plus de difficultés à élaborer sa place dans le monde. Olivier Galland dit qu'on serait passé de l'adolescence comme modèle de l'identification où les jeunes reproduisent la trajectoire de leurs parents à l'adolescence comme « modèle de l'expérimentation⁽⁴⁾ ».

De plus, l'autonomie, notamment relationnelle, acquise par les adolescents aujourd'hui, amène Olivier Galland à se poser la question des adolescents comme d'une nouvelle classe d'âge : « La particularité de l'adolescence moderne serait de conjuguer une forme d'autonomie (notamment dans la gestion des relations amicales et de l'emploi

(1) Van de Velde C., *Devenir adulte. Sociologie comparée de la jeunesse en Europe*, Presses universitaires de France, coll. « Le lien social », Paris, 2008.

(2) Huerre P., « L'histoire de l'adolescence : rôle et fiction d'un artifice », *Journal français de psychiatrie*, n° 14, 2001/3, pp. 6-8.

(3) Maurin A., « Le passage adolescent : habiter les interstices », *Le télémaque*, 1012/2, no 38, pp. 129-142.

(4) Galland O., « L'entrée dans la vie adulte en France. Bilan et perspectives sociologiques », *Sociologie et sociétés*, n° 1, vol. XXVIII, 1996, pp. 37-46.

du temps) avec le maintien inévitable à cet âge de la vie, d'une totale dépendance matérielle à l'égard des parents. **C'est peut-être cette autonomie sans indépendance, comme l'a bien montré François de Singly (2006) qui caractérise aujourd'hui l'adolescence.** Elle contribue à transformer assez fortement le rôle des parents, à donner une importance nouvelle au groupe de pairs et à la culture adolescente dans le processus d'individuation et de socialisation, et enfin, à redéfinir les rapports entre les sexes. Elle pose aussi la question d'un « remodelage des rites de passage⁽⁵⁾. »

L'adolescence, ce moment charnière où on quitte la position d'enfant et nécessairement les « croyances » de ses parents pour se construire en sujet autonome et où on définit sa place dans le monde, se fait au moment même où le monde est en pleine redéfinition. Les adolescents vont donc devoir puiser dans leurs propres ressources, de quoi expérimenter des modèles et tester des références. Les adolescents vont investir fortement leur environnement et la culture pour mener ces expérimentations, s'essayer à des identités, dans les relations « multiples » avec les pairs, mais aussi avec la famille, l'école et la collectivité.

Les modèles que l'adolescent va expérimenter vont dépendre d'un certain nombre de facteurs : le milieu socioéconomique dont il est issu, son milieu culturel, les ressources dont il dispose, les valeurs portées par sa propre famille, le genre auquel il appartient, etc. Donc, même si l'adolescence reste pour tous un moment où le futur adulte va se fonder, ce moment n'est pas le même pour tous les adolescents, à l'image de ce qui se passe dans tous les groupes sociaux. Par contre, ils ont une préoccupation commune : celle de trouver leur place, d'élaborer leur identité singulière au sein d'un groupe dans un monde instable.

LE TEMPS LIBRE, CELUI DE LA CONSTRUCTION DE SOI

L'enquête de l'OCDE en 2011 établit qu'entre 15 et 18 ans, en France, 84 % des adolescents sont scolarisés. C'est donc l'école qui organise en majorité l'agenda

de l'adolescent. Son temps de loisirs est lui-même majoritairement encadré dans une visée complémentaire à l'école : « Même si les loisirs ne sont pas l'équivalent de l'école, ils se placent néanmoins dans un rapport complétif de celle-ci⁽⁶⁾ », avec une exception importante, celle du temps que les adolescents passent sur Internet et qui apparaît comme leur seul temps véritablement libre.

L'ensemble des acteurs culturels constatent, impuissants, la défection des adolescents, dès l'âge de 12-13 ans des conservatoires, des centres de loisirs, des colonies de vacances, etc. La réaction des adultes en général est de multiplier les offres pour attirer les adolescents sans penser à les laisser disposer d'espaces non dédiés, non institutionnels, dont ils pourraient s'emparer. Les acteurs de la jeunesse oublient que l'un des traits de la sociabilité des jeunes générations est d'avoir des pratiques, en général collectives, qui échappent à l'encadrement institutionnel dans leur quête d'autonomie et leur besoin d'expérimenter par eux-mêmes. **« Les adolescents ont de moins en moins de temps libre, nous dit Joël Zaffran, la société s'apparente à une machine à encadrer l'adolescence et à scolariser les temps sociaux⁽⁷⁾. »**

En effet, ce qui est de moins en moins pris en compte c'est l'importance de l'informel dans la construction et la socialisation des adolescents : « Ce serait ce qui n'est pas normé, organisé, pensé en tant que tel par les institutions mais que les individus investissent en conférant ainsi des rôles, des fonctions et des enjeux singuliers et sociaux aux espaces et aux temps laissés vacants⁽⁸⁾. »

Amélie Maurin insiste sur ces temps informels (la cour de récré, le retour à la maison, etc.), et toutes les variétés d'activités (ou d'inactivités) relevant du domaine du temps libre, pratiquées de manière autonome ou collective. Ces temps sont perçus par les adultes comme de l'inactivité, du temps gaspillé et du désœuvrement, bref comme un temps désocialisé.

Et pourtant, c'est dans ce temps informel que les adolescents vont se construire : il y a une vraie dimension structurante du temps libre. Comme le souligne François de Singly⁽⁹⁾ ce temps libre est la temporalité par excellence des nouvelles libertés conquises. C'est l'unique moyen pour l'adolescent d'aller plus avant dans l'autonomie et l'affranchissement des rôles. Et Zaffran d'ajouter : « C'est l'instant privilégié où il peut se placer à l'extrême limite du temps et de l'espace, les défier par l'affirmation d'un idéal : celui d'être soi au-delà des temps contraints par l'exploration de nouveaux espaces⁽¹⁰⁾. »

DES PRATIQUES CULTURELLES ENCORE TRÈS PRÉSENTES

Néanmoins, les études sur les *Pratiques culturelles* témoignent d'une progression importante de ces pratiques : « L'engagement des 15-24 ans reste en général supérieur à celui de leurs aînés dans la plupart des pratiques culturelles : aller au cinéma, assister à un concert ou pratiquer en amateur une activité artistique par exemple demeurent des activités prioritairement investies par les jeunes. »

En 1973, 25 % des 15-24 ans pratiquaient une activité artistique en amateur autre que musicale, ils étaient 42 % en 2008, alors que les 25-29 ans étaient 12 % en 1973 et 25 % en 2008, et que les 40-59 ans passaient de 6 % à 18 %. Si on inclut la musique (pratique favorite) des 15-24 ans, le chiffre atteint 59 % (en 2008). À partir de données relevées en 2002-2003, Sylvie Octobre indique qu'en moyenne « plus de la moitié des 10-24 ans déclarent avoir une pratique artistique en amateur⁽¹¹⁾. »

La scène « culturelle » au sens large (cinéma, magazines, musique, photos, jeux vidéo, etc.) constitue un espace privilégié où puiser des ressources, des modèles d'identification : « Sur ce point, les analyses concordent, quels que soient l'objet étudié et le cadre interprétatif privilégié : dans une société de plus en plus individualisée où les formes traditionnelles d'appartenance (famille,

(6) Zaffran J., « Le « problème » de l'adolescence : le loisir contre le temps libre », *SociologieS* [En ligne], Théories et recherches, mis en ligne le 11 avril 2011, consulté le 20 décembre 2012. URL : <http://sociologies.revues.org/3446>

(7) *Ibid.*

(8) Maurin A., *Passages adolescents : leurs matérialisations dans les espaces et les temps informels des institutions éducatives*, *Conserveries mémorielles*, mis en ligne avril 2010 <http://cm.revues.org/445>

(9) Singly F. de, *Les Adonassants*, Armand Colin, Paris, 2006.

(10) Zaffran J., *op. cit.*

(11) Chèvrefils-Desbiolles A., *op. cit.*, à partir de l'article de Sylvie Octobre, « Pratiques culturelles chez les jeunes et institution de transmission : un choc de cultures. » *DEPS*, 2009.

(5) Galland O., « Introduction. Une nouvelle classe d'âge ? », *Ethnologie française*, « Nouvelles adolescences », no 1, vol. XL, 2010, pp. 5-10.

Sur 100 personnes de chaque groupe

ACTIVITÉS ARTISTIQUES PRATIQUÉES EN AMATEUR AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS									FRÉQUENCE D'ÉCOUTE DE LA MUSIQUE (HORS-RADIO) AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS						PRATIQUE MUSICALE AU COURS DES 12 DERNIERS MOIS		
	Tenir un journal intime	Écrire des poèmes, nouvelles, romans	Faire de la peinture, sculpture, gravure	Faire de la poterie, céramique, reliure, artisanat d'art	Faire du théâtre	Faire du dessin	Faire de la danse	Aucune de ces activités	Tous les jours ou presque	Environ 3 ou 4 jours par semaine	Environ 1 ou 2 jours par semaine	Environ 1 à 3 jours par mois	Plus rarement	Jamais	Savoir jouer d'un instrument	Avoir joué d'un instrument	Avoir fait de la musique ou du chant dans un groupe
15-19 ans	16	19	14	2	6	41	23	39	74	12	8	2	3	1	46	32	20
20-24 ans	15	13	19	4	6	30	18	47	65	16	10	3	3	2	41	24	12
Ensemble des Français	8	6	9	4	2	14	8	70	34	12	16	8	10	19	23	12	8

SORTIES CULTURELLES																			
Être allé au cours des 12 derniers mois					Fréquence annuelle des sorties culturelles														
					cinéma					concert de rock			spectacle d'amateurs			spectacle de rue			
	au cinéma	à un concert de rock	à un spectacle d'amateurs	à un spectacle de rue	Jamais	1 ou 2 fois	3 ou 4 fois	5 à 11 fois	12 fois et plus	Jamais	1 ou 2 fois	3 fois et plus	Jamais	1 ou 2 fois	3 fois et plus	Jamais	1 ou 2 fois	3 fois et plus	
15-19 ans	90	17	20	35	10	16	14	32	29	83	11	6	80	14	6	65	25	10	
20-24 ans	84	20	27	44	16	12	13	30	30	80	13	7	73	18	9	56	31	13	
Ensemble des Français	57	10	21	34	43	16	12	15	13	90	7	3	79	17	4	66	26	8	

Source : Enquête *Pratiques culturelles des Français*, 2008 - DEPS ministère de la Culture et de la Communication

Note de lecture : En 2008, les 15-19 ans sont 74 % à écouter de la musique tous les jours ou presque.

village, profession, etc.) perdent de leur pouvoir structurant et où chacun est invité à mettre en scène sa singularité, les passions culturelles, sportives ou autres sont lestées d'importants enjeux identitaires car elles sont souvent vécues par les intéressés comme des voies d'accès à un « soi intime », tout en leur permettant de s'inscrire dans des communautés réelles et/ou imaginées, plus ou moins durables, qui leur fournissent

des ressources d'identification⁽¹²⁾. »

Les pratiques artistiques et culturelles offrent ainsi aux adolescents des appuis pour expérimenter et construire des identités, des postures, des goûts. Ces identités différentes (apparence physique, attitudes, goûts musicaux, etc.) leur permettent de s'affirmer à la fois individuellement et collectivement, au sein de la famille, de l'école, des pairs et de la collectivité. Cette élaboration et

recomposition des goûts, des pratiques culturelles et des modèles témoignent du besoin des adolescents de créer un monde à eux et « leur propre mode d'expression » qui s'avère fondamental dans le processus de l'individualisation. « Cette culture juvénile n'a cessé de se déployer de génération en génération, chaque nouvelle vague de jeunes puisant dans les produits mis sur le marché par les industries du cinéma, de la musique ou de la télévision des éléments pour construire leur propre univers : écouter les mêmes musiques, regarder les mêmes séries télé ou lire les mêmes

(12) Donnat O., « Présentation », *Réseaux*, n° 153, 2009/1.

bandes dessinées leur a permis à la fois de conforter leur identité juvénile et de s'affranchir des formes traditionnelles de transmission⁽¹³⁾. »

En expérimentant différents modèles, ils construisent leur propre modèle. Ces allers-retours, ces essais construisent aussi le lien social⁽¹⁴⁾, la tension entre le je et le nous, entre l'individu et le collectif.

LES NOUVELLES TECHNOLOGIES ET LA RECOMPOSITION DES PRATIQUES ARTISTIQUES ET CULTURELLES

Le développement des nouvelles technologies recompose voire redéfinit la nature même des pratiques culturelles et artistiques des adolescents. Ils ont grandi dans un paysage médiatique très diversifié : téléphonie mobile, multiplication de l'offre télévisuelle, jeux vidéo, réseaux sociaux, etc., font partie intégrante de leur vie. Ils se sont largement emparés de cet espace encore vierge qui leur permet d'échapper en partie au contrôle parental, d'avoir un « espace » de liberté et d'expression qui leur est commun, dans un temps non institutionnalisé. « Sur le net, les adolescents sont forts consommateurs de culture, d'une manière relativement diversifiée et utilisent les objets culturels pour assouvir des objectifs complémentaires : quête d'entre soi, affirmation identitaire et conformité de groupe, recherche d'intersubjectivité et expérimentation de soi⁽¹⁵⁾. »

Olivier Donnat insiste sur la continuité et la complémentarité entre les outils numériques et les pratiques culturelles traditionnelles, celles-ci n'ayant pas enregistré de baisse, au contraire. « Ce qui confirmerait que les usages culturels de l'internet viendraient en complément des pratiques culturelles ou artistiques traditionnelles. L'arrivée massive de nouveaux écrans n'a pas provoqué de repli sur l'espace domestique, toutes les classes sociales s'en emparent, l'Internet est plutôt un stimulateur d'activités culturelles mettant en dynamique loisir, culture et communication⁽¹⁶⁾. » Ce

(13) Donnat O., *Pratiques culturelles 1973-2008*, op. cit.

(14) Le lien social désigne en sociologie l'ensemble des relations qui unissent des individus faisant partie d'un même groupe social et/ou qui établissent des règles sociales entre individus ou groupes sociaux différents.

(15) Réseaux 2006

(16) Chèvrefils-Desbiolles A., op. cit.

qui a majoritairement changé en effet, c'est la notion même de « culture », qui se présente désormais comme solidaire des notions de loisir, de divertissement et de communication. La nature même de ces pratiques provoque un bouleversement des hiérarchies culturelles : sur le net il n'y a pas de différenciation entre la culture dite légitime et la culture populaire. Ce qui prime c'est l'échange, la communication : « Ainsi les pratiques communicationnelles, créatives et culturelles tendent donc de plus en plus à se rapprocher, voire à se juxtaposer à travers les activités sociales qui transitent par l'échange des images et des sons : pour discuter, converser, relater, commenter, changer et échanger des contenus relevant du plaisir du partage, du goût du débat, ils créent du lien social. C'est cette dimension sociale de la culture qui devient déterminante⁽¹⁷⁾. »

Aux univers rattachés à la famille, à l'école et aux pairs s'ajoute celui du Net comme élément tout aussi fondamental dans leur recherche d'identification et de socialisation. On peut même dire que les pratiques numériques sont basées sur l'échange, le partage et la sociabilité.

Selon une étude du CREDOC, en 2010, avec le développement de l'équipement des familles, 94 % des ados (de 12 à 17 ans) disposent d'une connexion Internet à domicile, 77 % vont sur les réseaux sociaux. 75 % des 13-17 ans possèdent un compte Facebook (enquête Calypso 2010). Les adolescents passent en moyenne 16 heures par semaine sur le Net. Leurs usages sont orientés vers la communication (messagerie instantanée, blogs, etc.) mais également vers le téléchargement musical, les jeux vidéo en réseau et les outils de création d'image, de son et de texte.

LE NET, UN ESPACE DE SOCIALISATION

La multiplication de nouvelles sociabilités permet de déployer un éventail de manières d'être et de les expérimenter, entre la recherche d'autonomie et la recherche d'appartenance à un groupe, entre la sociabilité et l'autonomisation. La toile est une ressource pratique et personnalisable, un outil de définition de soi et du monde. Des dispositifs identitaires et relationnels se déploient dans ces pratiques, Internet permet une panoplie d'usages relationnels mobilisés

(17) *Ibid.*

en fonction de la proximité affective du jeune et de son interlocuteur⁽¹⁸⁾. Outil de relation et d'appartenance au groupe, à la « tribu », à ceux qui sont rock, métal ou rap, la toile permet aux jeunes d'expérimenter socialement une identité en construction. **Internet est présenté comme une scène de travestissement et d'apprentissage, moyen pour les jeunes de tester des appartenances ou de s'exercer à la vie.**

Parmi les mutations opérées par ces pratiques, celle de la modification de la perception du temps et de l'espace ne sont pas des moindres. Sur le Net, un nouvel espace se construit abolissant toutes les contraintes géographiques et temporelles puisqu'on peut potentiellement se mettre en relation avec toutes les parties du monde à tout moment. Les techniques numériques ont transformé les pratiques artistiques et démultiplié la possibilité de réaliser des images et des sons sans que la maîtrise des techniques traditionnelles soit nécessaire. L'adolescent peut produire des contenus, construire des expressions artistiques, des avatars. Il peut se dévoiler mais aussi se cacher. Même si ce temps est à négocier, en dehors des temps scolaires et familiaux, il donne à l'adolescent le sentiment d'avoir la maîtrise du temps et des techniques expressives et acquiert des compétences techniques au contact de ses pairs.

La dématérialisation des contenus sur les écrans et les appareils nomades, la possibilité à tout moment de reprogrammer des émissions et des films quand on le décide rendent l'adolescent acteur et auteur de sa propre programmation. Les blogs, les réseaux sociaux sont des lieux d'exposition et de construction de soi, mais sur lesquels on peut à tout moment faire des essais, effacer et recommencer, ce qui donne un sentiment de continuité de soi. Une permanence est maintenue par la présence continue des pairs.

Ce temps est par excellence le temps de l'adolescence à la fois élastique, rapide, saccadé où les jeunes doivent en permanence être surpris, relancés⁽¹⁹⁾. « Sur le même écran d'ordinateur, on peut discuter, regarder un film, surfer sur le net, et passer quasi immédiatement

(18) Voir Gallez S., Lobet-Maris C., « Les jeunes sur internet. Se construire un autre chez soi », *Communication* [en ligne], n° 2, vol. XXVIII, mis en ligne le 27 juillet 2011 (URL : <http://communication.revues.org/index1836.html>).

(19) Singly F. de, « Les jeunes et la lecture », *Les Dossiers éducation et formations*, 1993.

de l'une à l'autre de ces activités [...]. Ces nouveaux modes de consommation abolissent une partie des contraintes temporelles liées à la programmation, favorisent une individualisation, une démultiplication et une dés-institutionnalisation des temps qui s'oppose à la vision d'un temps unique, programmé⁽²⁰⁾. »

Cette individualisation des pratiques numériques ne s'oppose pas au collectif. L'essentiel est toujours d'être « en lien » avec les autres, et la création de multiples communautés numériques qui se regroupent autour d'un champ particulier le prouve bien.

LE PASSAGE D'UNE TRANSMISSION VERTICALE À UNE TRANSMISSION HORIZONTALE

La transmission horizontale entre les adolescents, entre pairs, a commencé depuis les années 1960 au moment où ils occupent le devant de la scène culturelle, et s'est poursuivie avec le développement des industries culturelles et des médias qui leur sont destinés. « **En fait, les jeunes ont profité de l'essor des industries culturelles et des médias pour s'affranchir de plus en plus des formes traditionnelles de transmission au profit de modes de socialisation horizontales largement organisés autour de leurs préférences culturelles.** Les produits culturels sont devenus en effet, avec les pratiques sportives et les manières de s'habiller, le principal réservoir des ressources identitaires dans lequel ils peuvent signifier leur appartenance au monde adolescent ou à l'une des « tribus » qui le constituent : écouter les mêmes musiques, regarder les mêmes séries télé ou lire les mêmes bandes dessinées leur permet à la fois de conforter et d'afficher leur identité juvénile⁽²¹⁾... » On voit bien, par exemple, au travers du travail de Dominique Pasquier sur les séries télévisées, comment les médias proposent, au travers de séries pour adolescents, des formes d'apprentissage des règles du jeu social, des modèles moraux, remplaçant en partie le rôle des familles⁽²²⁾.

Cette modalité de transmission horizontale s'est notablement accélérée avec le développement des technologies de

l'information et de la communication, au moment où les modèles et valeurs dans la société sont en mutation, où la difficulté des familles à transmettre des modèles assez structurants et partagés s'amplifie, « les phénomènes générationnels et phénomènes technologiques s'imbriquant dans une accélération des changements culturels et sociaux⁽²³⁾ ».

Les pratiques numériques ont aussi profondément changé les conditions d'accès des adolescents aux savoirs en leur donnant la possibilité de devenir eux-mêmes acteurs de ce savoir : en le commentant, le partageant et en devenant eux-mêmes des prescripteurs. « L'école et les institutions ont perdu le monopole de l'accès au savoir. [...] La transmission des savoirs ne se fait plus dans la verticalité, du maître à l'élève, mais dans l'horizontalité par l'apparition de nouveaux espaces de légitimation (blogs, forum, chat...)⁽²⁴⁾ »

Ces nouveaux espaces de légitimation entre pairs redéfinissent les légitimités antérieures. Ce n'est pas pour autant que la transmission par la famille ou l'école ne fonctionne pas. On sait que l'imprégnation culturelle par la famille joue toujours un rôle important dans les pratiques des adolescents. Mais le fait que les adolescents s'autonomisent par le biais des pratiques numériques en se constituant eux-mêmes un cadre de références transforme la nature de la transmission et le rôle des adultes. Les adolescents expérimentent une autre forme d'apprentissage de la culture, qu'on nomme collaboratif et qui déstabilise les légitimités et les modèles hiérarchiques. En démultipliant les modes d'accès à la culture, les modes de mutualisation et de partage, le numérique bouleverse la hiérarchie des valeurs culturelles, les catégories de cultures savantes, de masse ou populaires deviennent floues, autant que celles de l'amateur et du professionnel, que la notion de production et de diffusion, d'œuvre ou d'auteur. On assiste ainsi à la multiplication de formes hybrides.

Ce constat, encore une fois, ne doit pas nous faire croire qu'il y a « une » culture juvénile. Le dénominateur commun aux adolescents est la place de plus

en plus importante que joue cet apprentissage informel dans leur socialisation : au moins deux heures par jour face à un écran auquel s'ajoute le temps des sorties et des rencontres et celui des loisirs tournés vers l'extérieur. Cet apprentissage de la culture s'accompagne d'un apprentissage des normes et des valeurs sociales que la carence de la collectivité dans son ensemble favorise. En tous cas, le modèle d'une transmission verticale, du maître à l'élève ou des parents aux enfants, s'il reste un modèle structurant, doit intégrer ce modèle plus horizontal.

LES « NOUVEAUX » MODES D'APPRENTISSAGE

L'accès, la circulation et l'échange de contenus numériques font du web « l'un des rares espaces publics où l'appropriation collective est possible, communément admise, voire encouragée⁽²⁵⁾ ». « Les trois quarts des adolescents de 15 à 19 ans se livrent volontiers à des manipulations inventives de textes d'images et de sons⁽²⁶⁾ ». L'adolescent peut ainsi y développer des modes d'apprentissage collectifs qui mêlent indifféremment toutes les cultures et produit des contenus hybrides et créatifs.

L'EXEMPLE DU « REMIX »

« Le remix », c'est-à-dire la capacité de (re)traiter les contenus, de les détourner, de les transformer, de les assembler, devient le principe même de la construction des univers digitaux et permet en même temps de s'approprier ces contenus.

Outre les problèmes du droit d'auteur que ces pratiques numériques viennent sérieusement bousculer, ce sont ces modes d'apprentissages, ou d'autoformation, par la réappropriation que ces pratiques réinventent.

Prenons l'exemple de la musique assistée sur ordinateur (MAO). L'accès à une multiplication de sources (les supports enregistrés, les échanges P2P...) aboutit à élargir considérablement l'horizon musical des adolescents en diversifiant les genres et les registres musicaux. Il règne un fort éclectisme.

(20) Octobre S., « Les horizons culturels des jeunes », *Revue française de pédagogie*, n° 163, 2/2008, pp. 27-38.

(21) Donnat O., « La jeunesse au cœur des mutations culturelles », *op. cit.*

(22) Voir le travail de Dominique Pasquier.

(23) Octobre S., « Introduction » in Glevarec H., *Culture de la chambre. Préadolescence et culture contemporaine dans l'espace familial*, La Documentation Française, coll. « Questions de culture », 2010.

(24) Octobre S., « Pratiques culturelles chez les jeunes et institutions de transmission : un choc de cultures ? », *Culture prospective*, 2009-1, janvier 2009.

(25) Gunther A., « L'œuvre d'art à l'heure de son appropriabilité numérique », novembre 2011 (<http://culturevisuelle.org/icones/2191>).

(26) « Les internautes premiers clients des industries culturelles » décembre 2010 (www.credoc.fr/pdf/4p/235.pdf).

Ces possibilités développées par les pratiques numériques induisent une hybridation de contenus et de supports culturels, souvent effectuée sur un mode ludique et divertissant par les jeunes. « Les nouvelles technologies permettent cette sorte de vagabondage, d'exploration de ressources musicales non connues. La composition musicale par ordinateur augmente les nouvelles capacités de pouvoir faire soi-même de la musique tout en s'affranchissant d'un certain nombre de préalables comme la maîtrise de l'instrument. Mais cela requiert en revanche d'autres apprentissages et permet l'acquisition de nouvelles compétences : celles d'aller chercher des morceaux de musique déjà fabriqués, des ressources et se bricoler un référencement personnel⁽²⁷⁾. »

Cette pratique du remix ne se fait pas seulement avec la musique, mais également avec l'image et l'écriture, ce sont des pratiques qui présagent « une économie de la culture en devenir mais dont les termes fondateurs renvoient à l'œuvre comme bien commun et à des publics coproducteurs de la chaîne de la reconnaissance culturelle⁽²⁸⁾ ». Cette façon de construire son propre bagage culturel, ou de se bricoler une identité musicale en partant d'éléments déjà anciens en les reconfigurant ou en les recombinant n'est pas nouvelle dans l'art : « Cette nouvelle forme de création artistique est l'expression d'une logique de recombinaison qui use et abuse de processus ouverts, collectifs, combinatoires. Cela n'est pas une nouveauté dans le monde de l'art, mais les nouvelles technologies vont pousser à l'extrême cette logique⁽²⁹⁾. »

On se construit, on se « bricole une identité » à partir de la pratique artistique en réutilisant fortement les formes déjà produites et ce faisant on se les réapproprie. **Le fait que les moyens et les connaissances mis à disposition des jeunes se sont démultipliés transforme l'expérience artistique en un cadre de transmission qui lui permet de s'inscrire dans une « mémoire collective », en y écrivant « sa propre partition », en y trouvant sa place, en la signifiant.**

Car ces modes d'apprentissage de la culture sont de façon indissociable des apprentissages de soi et de l'autre : « Elle [la culture] prend donc complètement son sens anthropologique de "ce qui fait lien aux autres"⁽³⁰⁾. » Sans doute l'identité bricolée est-elle fragile, sans doute l'éclectisme ne doit pas aboutir à un relativisme culturel qui nivelle toutes les formes de culture. Car cet éclectisme, nouvel apanage des classes favorisées⁽³¹⁾ nécessite une maîtrise des différents registres. Cette maîtrise est inégale selon le milieu auquel les adolescents appartiennent.

Mais le rôle de l'adulte n'est-il pas justement « de tenir le cadre », de faire que les adolescents se réapproprient leur(s) héritage(s), qu'ils s'inscrivent dans la chaîne des générations, seule manière pour eux de devenir sujet de leur propre histoire ? « Retisser le fil de la transmission implique de réinterroger et de se réapproprier ce qui dans notre héritage religieux, culturel et politique constitue des ressources pour affronter les nouveaux défis du présent⁽³²⁾. »

En s'appuyant sur ces tentatives de compréhension du réel, de déconstruction-reconstruction du sens que produisent les adolescents, on peut lutter contre « l'illusion de l'individualisme actuel qui a tendance à se croire sans héritage et sans filiation⁽³³⁾ », on instaure un véritable dialogue avec les anciens, on poursuit une filiation et on s'inscrit véritablement dans son temps (au sens de lignée).

« Aucun enfant, aucun adolescent, aucun adulte ne peut entrer dans l'expérience artistique sans se saisir de ce que les humains ont tenté d'élaborer avant lui. Grâce à la rencontre des œuvres, il parvient, en revanche à relier son expérience singulière à une universalité qui s'ébauche... Nous bricolons ainsi avec des vestiges, nous faisons du vivant avec des vieux fossiles, en des arrangements improbables où nous trouvons un peu de jouissance⁽³⁴⁾. »

« La culture serait donc la manière concrète dont les hommes tissent de l'ininterrompu de l'humanité, assurent l'enchaînement des générations et bravent le temps en assurant métaphoriquement l'immortalité du groupe⁽³⁵⁾. »

« C'est précisément l'anonymat qui est l'une des causes principales de souffrance aujourd'hui. Si l'on veut réellement démocratiser la société, il est indispensable de considérer chacun pour ses qualités singulières, qui en font un élément irremplaçable de la collectivité et non un fragment d'un tout indifférencié : la culture et sur ce point tout le monde semble s'accorder, confère à l'individu cette autonomie précieuse qui manque particulièrement aux populations socialement délaissées ; mais plus cette culture manque, plus précisément la transmission s'avère nécessaire, car c'est bien elle et non l'accroissement de la consommation d'objets culturels qui donnera à chacun la connaissance, la confiance en soi et la sérénité dont il a besoin pour progresser⁽³⁶⁾. »

Vous pouvez retrouver cette réflexion dans « *Les adolescents et la culture, un défi pour les institutions muséales* », sous la direction de Chantal Dahan, Cahiers de l'action N° 38, INJEP, Mars 2013 et dans « *Mutations de l'espace et du temps chez les adolescents* », Culturenum, ouvrage collectif coordonné par Hervé le Crosnier, C&F éditions, septembre 2013.

(27) Henry P., « Pratiques culturelles des jeunes et mutation socio-économique », *De l'hiver à l'été*, n° 9, juillet 2008, pp. 3-6.

(28) Allard L., « Termitières numériques. Les blogs comme technologie agrégative du soi », *Multi-tudes*, n° 21, 2005/2, pp. 79-86.

(29) Lemos A., « Les trois lois de la cyberculture. Libération de l'émission, connexion au réseau et reconfiguration culturelle », *Sociétés*, n° 91, 2006/1, pp. 37-48.

(30) Pasquier D., « La culture comme activité sociale », in Maigret É., Macé É. (dir.), *Penser les médias culture*, Armand Colin, Paris, 2005.

(31) Voir Coulangeon P., *Les métamorphoses de la distinction. Inégalités culturelles dans la France d'aujourd'hui*, Grasset, coll. « Mondes vécus », Paris, 2011.

(32) Le Goff J.-P., « Le fil rompu des générations », *Études*, février 2009, pp. 175-186.

(33) *Ibid.*

(34) Mérieu P., « L'expérience artistique au centre de l'école, interview », *Le Monde*, 08 juillet 2011.

(35) Joëlle Caullier « Plaidoyer pour la transmission », *Études* 9/2008, p.195-206.

(36) Joëlle Caullier « Plaidoyer pour la transmission », *Études* 9/2008, p.195-206.

Anthropologie des usages des technologies numériques

PASCAL PLANTARD

PROFESSEUR DES UNIVERSITÉS EN SCIENCES DE L'ÉDUCATION - ANTHROPOLOGUE

UNIVERSITÉ RENNES 2, CREAD (CENTRE DE RECHERCHE SUR L'ÉDUCATION, LES APPRENTISSAGES ET LA DIDACTIQUE) ET GIS M@RSOUIIN.

Dans ce texte l'auteur nous propose de comprendre les enjeux d'une anthropologie des usages du numérique en convoquant des apports issus des sciences humaines et sociales. L'anthropologie permet ainsi d'appréhender la question des usages tout autant comme un révélateur des processus de civilisation que comme partie prenante de ces processus. Quelles questions les usages du numérique posent à propos de notre rapport à la technique ? à propos de notre créativité ? à propos de nos sociabilités ?

Introduction

Les usages, particulièrement ceux des technologies numériques, sont des interfaces entre les sujets, les objets et l'environnement socio-historique qui les entourent. Ils sont autant les révélateurs que les mécanismes des processus de civilisation décrits par le sociologue allemand Norbert Élias (Élias, 1974). La nature, l'industrie, l'innovation, la recherche fondamentale mais aussi l'éducation, la santé, la culture, la solidarité et le « vivre ensemble » sont aux prises avec le numérique et ses forces. C'est pour cela qu'il convient de réinvestir le concept d'usage.

La première partie de cet article est consacrée à la définition épistémologique de l'anthropologie des usages qui propose une boucle itérative de construction de l'usage et une description de ses processus internes : braconnage, bricolage et butinage. Puis les méthodologies immersives, qualifiées de technographies, que nous développons avec l'équipe pluridisciplinaire du CREAD et du GIS M@rsouin⁽¹⁾, seront détaillées. Enfin, comme Serge Tisseron l'avait

démonstré avec les images, les usages du numérique possèdent trois pouvoirs (renforcement, dévoilement, lien) développés dans notre troisième partie (Tisseron, 1996). Ce mode de conceptualisation des usages a des conséquences sur la définition même des processus de socialisation et de créativité qui alimenteront notre partie conclusive.

L'anthropologie des usages

Opposée à la théorie abstraite, la pratique qualifie l'activité humaine concrète. Cette distinction est toutefois trompeuse. La théorie est aussi une production de la pensée humaine dont les effets peuvent être très concrets, particulièrement lorsqu'il s'agit de théories informatiques. Indissociable l'une de l'autre, la théorie et la pratique fondent l'une des dialectiques fondamentales des sciences modernes qu'on peut éclairer en convoquant les notions grecques de *teknè*, *praxis* et *poiésis*.

La *teknè* (du grec τέχνη), à l'origine du mot technique, produit et fabrique les biens matériels. Elle est donc conditionnée par la maîtrise des techniques de création et de production.

Dans la *praxis* (du grec πράξις), c'est l'idée qui structure l'action qui n'a alors d'autre fin que l'action elle-même. Il n'y a pas d'objet à fabriquer mais un acte

à accomplir. Au niveau individuel, au plus près de la personne qui pratique, la *praxis* révèle la théorie qui la structure. Au niveau collectif, elle désigne l'ensemble des pratiques de transformation sociale, économique ou écologique et devient une *praxéologie*.

La *poiésis* (du grec ποιητικός), c'est le travail de création du poète ou de l'artisan qui sont à même de fabriquer ou confectionner et dont les productions débouchent toujours sur une création nouvelle. La *poiésis*, comme création, dépasse la production pour offrir quelque chose d'extérieur à l'action : une œuvre. La *poiésis*, c'est l'art du maître qui fabrique (*teknè*) le poème, l'horloge, le tableau ou le programme informatique. La *poiésis* catalyse l'inspiration du créateur en œuvre qui, d'œuvre en œuvre, se transforme en art, qu'il s'agisse de l'artiste ou de l'artisan. Pour « l'homme ordinaire », cher à Michel de Certeau, la *poiésis*, c'est l'art de vivre dans le « murmure des sociétés » (de Certeau, 1980). Pour le géographe André-Frédéric Hoyaux « La *poiésis* est en cela une technique de symbolisation qui permet à chaque être de réorganiser sa relation au monde, notamment à l'espace, au temps et aux personnes et de lui donner du sens » (Hoyaux, 2009, p.31).

(1) Le Groupement d'Intérêt Scientifique M@rsouin, créé en 2002 à l'initiative du Conseil Régional de Bretagne, est l'axe TIC de la MSHB (Maison des Sciences de l'Homme en Bretagne). Ce GIS fédère 13 centres de recherche en Sciences Humaines et Sociales travaillant sur les usages du numérique des quatre universités bretonnes et de trois grandes écoles (Télécom Bretagne, IEP Rennes, Ensai).

LA CONCEPTUALISATION DE L'USAGE

La nécessité d'objectiver les innovations, les « gains » des nouveaux dispositifs numériques, nous renvoie à une nécessaire différenciation entre pratique et usage. La notion d'usager émerge avec la société de consommation des années 1960. On devient alors usager des services, particulièrement des services publics. Comme le démontre Jacques Audran (Audran, 2005), l'utilisation des TIC est contingente par des usages plus larges, tant numériques que sociétaux. C'est aussi ce qu'esquissait, dès 1989, Jacques Perriault en définissant la « logique de l'usage » de tout objet technique autour de trois éléments : le projet d'utilisation, l'instrument et la fonction qui lui est attribuée. **C'est Michel de Certeau qui théorise la notion d'usage en 1980 dans son ouvrage *L'invention du quotidien*. Il y étudie les pratiques de lecture révélatrices des nouveaux modes de consommation et démontre qu'il s'agit d'un acte social très actif.** La consommation « ferait figure d'activité moutonnaire, progressivement immobilisée et "traitée" grâce à la mobilité croissante des conquérants de l'espace que sont les médias. [...] Aux foules, il resterait seulement la liberté de brouter la ration de simulacres que le système distribue à chacun. Voilà précisément l'idée contre laquelle je m'éleve : pareille représentation des consommateurs n'est pas recevable [...] L'ordre régnant sert de support à des productions innombrables, alors qu'il rend ses propriétaires aveugles sur cette créativité » (de Certeau, 1990, 240). Les usagers s'approprient en les transformant, les cultures dominantes, et le détournement créatif et collectif est le processus central de l'usage. Simondon considère même que l'objet technique, c'est de l'humain « cristallisé » (Simondon, 1989). Pour lui, la technique est l'essence de la réalité humaine et chaque objet technique correspond à un ensemble de « faits et de gestes humains » qui sont cristallisés en structures fonctionnelles prenant des formes matérielles. À partir de Certeau et de Simondon, dans une approche anthropologique, nous pouvons définir les usages comme des ensembles de pratiques socialisées (Plantard, 2011). Les usages fondent de nouvelles normes autour desquelles se créent les sociabilités. Le terme « ensemble » suggère des questions de seuil, de groupes sociaux, de frontières. Les usages fondent de nouvelles normes autour desquelles se créent les sociabilités. Les millions de

connexions à Wikipédia ou à Facebook témoignent d'usages sociaux installés. **L'adjectif « socialisées » renvoie à des phénomènes collectifs et à l'étude des processus d'adoption des normes culturelles, ce qui nous conduit à replacer les usages des TIC dans les contextes socio-historiques et à privilégier la notion de dispositif sociotechnique.** Le terme « pratique » pose des questions dialectiques entre individualisation et socialisation où la pratique est « située » dans les espaces spécifiques.

Le matériel symbolique fourni par les « techno-imaginaires » se cristallise en représentations. Celles-ci, à la base des cultures numériques, déclenchent des intentionnalités et des pratiques effectives des instruments technologiques. Ces pratiques se socialisent en usages qui fondent alors les nouvelles normes contemporaines. Les processus d'appropriation du numérique traversent les imaginaires, les représentations et les pratiques pour se stabiliser, pour un temps, en normes d'usages que vont incorporer les usagers.



L'EXEMPLE DE FACEBOOK

Prenons l'exemple de Facebook lancé le 4 février 2004 à Harvard. L'idée de réseau social numérique qu'a eue Marc Zuckerberg (Mezrich, 2010) provient d'une déconvenue amoureuse, situation partagée par une bonne partie de l'humanité. Entre autres techno-imaginaires, Zuckerberg a à sa disposition, le mythe émancipateur d'Atlas repris sous la forme utopique moderne du village planétaire (en anglais *Global Village*), d'après l'expression de Marshall McLuhan, qui structure internet (McLuhan, 1967). Atlas est le titan qui porte la terre sur son dos. Gaston Bachelard y voit notre désir profond de se « soulever » contre ces aléas de la vie qui nous accablent (Bachelard, 1948). Cette capacité à résister est au cœur des valeurs du Web. À partir de cette situation singulière et de cet imaginaire, Zuckerberg et son équipe vont développer des innovations technologiques qui

conduisent à une massification rapide de Facebook qui devient vite le réseau social dominant. **Le noyau des représentations concernant Facebook s'articule autour de la communication émotionnelle en réseau. C'est ce qui déclenche l'ouverture d'un compte puis la pratique de Facebook.** En octobre 2012, (d'après les données fournies par Facebook qui doivent donc être prises avec précaution), le site regroupe plus d'un milliard de membres. Les émotions de Zuckerberg métabolisées dans des pratiques technologiques et industrielles innovantes ont répondu à un besoin de « relations numériques » déjà perceptible dès les années 2000 dans les pratiques des internautes sur les blogs et à l'arrivée de MySpace et Friendster. Aujourd'hui, Facebook est contesté, critiqué et de plus en plus détourné de ces objectifs initiaux, ce qui démontre que sa pratique est socialisée.

UN AUTRE EXEMPLE, ISSU DU PROJET DE RECHERCHE INEDUC⁽²⁾

Ce projet consiste à étudier les contextes de vie et les parcours éducatifs des adolescents à travers une analyse des environnements qui les influencent : le collège, les loisirs et les usages numériques. L'objectif est d'observer les différences qui peuvent exister entre les adolescents qui vivent dans des zones rurales, péri-urbaines et urbaines et de s'interroger pour savoir si celles-ci génèrent des inégalités entre les jeunes concernés. L'accessibilité se traduit par un accès métrique aux ressources, mais elle concerne aussi les dispositions sociales qui permettent de se les approprier. D'après les données⁽³⁾ INEDUC, les adolescents n'utilisent pas

(2) Notre consortium pluridisciplinaire (sciences de l'éducation, géographie sociale, anthropologie et sociologie), composé de plusieurs équipes de l'Université Rennes 2, de l'Université de Caen, de l'Université d'Angers, du CERQ et du GIS Marsouin, a réalisé un contrat de recherche ANR (Agence Nationale de la Recherche) à propos des inégalités éducatives entre 2011 et 2015. Cette recherche présente la caractéristique de croiser les parcours scolaires avec les pratiques numériques et de loisirs des adolescents de 11 à 15 ans.

(3) Le matériel de recherche récolté est important (3356 questionnaires adolescents, 1043 questionnaires parents, 9 monographies de site alimentées par des observations, 135 entretiens individuels et 14 focus-groupes).

un réseau social⁽⁴⁾ mais plusieurs. Leurs usages varient en fonction des réseaux sur lesquels ils sont inscrits. Sur Facebook, devenu la norme du réseau social numérique, les adolescents s'acculturent aux fonctionnements des réseaux sociaux numériques en « clair obscur » pour reprendre la proposition de Dominique Cardon (Cardon, 2006). Le « clair obscur » de Facebook est un espace intermédiaire entre privé et public où les adolescents s'adressent principalement à un réseau social de proches. Ce réseau n'est pas réservé aux jeunes, ils savent que leurs parents et parfois leurs grands-parents l'ont aussi investi, ils vont donc faire attention à ce qu'ils vont publier. Ils vont chercher à montrer une belle image d'eux-mêmes. Ils vont finalement rendre visible une seule facette de leur personnalité alors qu'ils vont investir d'autres réseaux comme Snapchat⁽⁵⁾ pour en afficher d'autres, moins contrôlées par leurs parents. Ils jouent avec les transformations adolescentes de leur identité.

La construction d'usage est un processus complexe qui mêle à la fois la prise en main technique, le capital social et le développement identitaire.

Pour qui souhaite comprendre les sociabilités par le prisme des usages des TIC, ces trois plans ne sont pas à négliger. Par exemple, contrairement aux idéologies jeunistes dominantes (Digital native, Génération Y...), par la recherche de terrain, on identifie des pratiques numériques tout à fait inégalitaires entre les groupes sociaux d'une même tranche d'âge. Lors d'une recherche effectuée en 2012, nous avons constaté que les lycéens du centre ville de Rennes utilisaient Facebook pour réaliser de très nombreuses activités, des loisirs aux études, plusieurs heures par jour. En contraste, les lycéens en Bac pro dans les lycées professionnels de la périphérie

ont des usages bien plus restreints. Un exemple qui force un peu le trait : les apprentis boulangers nous ont déclaré ouvrir leur compte Facebook le vendredi soir pour « pêchô de la zouzzz » (trouver des filles) et organiser la soirée « à tizzer » (arrosée) du samedi. Ils mettent ensuite leurs photos le dimanche et se déconnectent... jusqu'au vendredi suivant. D'après l'approche instrumentale développée par Rabardel, les uns et les autres n'ont pas les mêmes schèmes d'utilisation des réseaux sociaux (Rabardel, 1995) et leurs représentations de Facebook diffèrent.

PROCESSUS DE SOCIALIZATION DES TECHNOLOGIES

Les environnements socio-techniques que les acteurs s'approprient sont appelés instruments. Ils se composent de l'artefact, la forme matérielle de l'objet technologique en lui-même, et de schèmes d'utilisation qui sont les diverses façons dont on peut l'utiliser. À un artefact peuvent donc correspondre plusieurs schèmes d'utilisation en fonction des contextes. Pour un ordinateur, l'objet est constitué d'un ensemble technologique fini (unité centrale, écran, clavier, souris, box internet, câbles...), alors que les schèmes d'utilisation sont multiples : travail, information, communication, jeu, programmation... La genèse instrumentale est le passage de l'artefact, objet que l'on ne s'est pas encore approprié, à l'instrument, objet que l'on a rendu propre à notre usage. Celle-ci est étroitement liée à des représentations sociales partagées, non inscrites dans l'instrument lui-même mais dans la communauté. Cette approche anthropocentrée nous permet d'inclure notre rapport à l'instrument dans un contexte social et culturel précis. **Il faut alors toujours se souvenir que les technologies elles-mêmes ont une histoire. Elles sont socialisées.** À partir des travaux du socio-anthropologue Victor Scardigli (Scardigli, 1992), l'enchaînement de ce processus de socialisation peut être décrit en trois termes successifs : innovation, massification, banalisation.

- Le temps de l'innovation est celui des promesses, des fantasmes technoïdes et de l'enchantement par la technique et le progrès. Ce temps, souvent très court, laisse des traces mnésiques durables parce que c'est le temps de la rencontre avec le premier instrument, chargé d'espoir et d'angoisse. Le premier

micro-ordinateur, minitel, téléphone portable, modem, site..., toutes ces technologies dans leurs états premiers ont généré un temps émotionnel fort pour leurs créateurs mais aussi pour les usagers pionniers et/ou privilégiés qui y ont eu accès. Ces initiés ont ensuite diffusé ces expériences autour d'eux créant le premier réceptacle symbolique pour cette technologie

- Le second temps est celui de la massification, de la large diffusion et, donc, de la désillusion, du désenchantement. Les téléphones portables diminuent en taille, en poids et en prix mais la couverture réseau ne va pas jusqu'aux campagnes. Les modems arrivent dans les familles mais ils sont lents et difficiles à configurer. Cela ne fonctionne pas comme on nous l'avait prédit. La déception s'installe. Ce deuxième temps est de durée variable puisqu'il dépend beaucoup des politiques industrielles.
- Le troisième temps est celui de la banalisation, de l'appropriation socio-culturelle des technologies. C'est le temps des usages installés. Sur la base de taux d'équipement en ordinateurs et de connexions à internet supérieurs à 70% de la population, les usages se comptent alors en millions. La temporalité pour arriver à cette période peut être très longue. Par exemple, le courrier électronique tel que nous le connaissons avec son @ a plus de 40 ans. Il a été inventé en 1971 par Ray Tomlinson.

D'après les données du CREDOC 2015, 84 % des français sont internautes et 82 % sont équipés d'au moins un ordinateur. Même si la croissance est rapide, ils ne sont 35 % à posséder une tablette mobile. Si l'internet est clairement en phase de banalisation, c'est la massification qui caractérise l'internet mobile sur tablette.

Les technologies se socialisent par les pratiques et construisent de nouvelles normes d'usages très valorisées, particulièrement dans le monde occidental depuis le milieu du XX^e siècle. Chacun peut alors les investir par sublimation soit, d'après Freud (Freud, 1905), par déplacement des pulsions vers des objets socialement valorisés. Ce déplacement pulsionnel est une nouvelle source de désir. C'est particulièrement fort dans

(4) Sur le principal réseau social « facebook » : 70% des adolescents possèdent un compte, 60% l'ont ouvert, avant 13 ans, avec l'accord de leurs parents, en majorité celles et ceux qui ont un frère ou une sœur aîné(e). Le nombre « d'amis » Facebook est extrêmement variable : 8 % + de 500 ; 27 % entre 200 et 500 ; 29 % entre 50 et 200 ; 6 % - de 50 (les 30 % restant n'ont pas de compte FB).

(5) Snapchat est une application de partage de photos et de vidéos disponible sur plates-formes mobiles.

La particularité de cette application est l'existence d'une limite de temps de visualisation du média envoyé à ses destinataires. Chaque photographie ou vidéo envoyée ne peut être visible par son destinataire que durant une période de temps allant d'une à dix secondes ; le média cesse ensuite d'être disponible à la visualisation et est supprimé des serveurs Snapchat. (Source : Wikipédia)

les phases d'innovation et au début de la massification d'une technologie. Aujourd'hui, les oligopoles du Web font craindre une forme d'aliénation consumériste aux contenus et services numériques, particulièrement audiovisuels. On voit apparaître en face de la sublimation techno-imaginaire, une nouvelle forme de désublimation (Marcuse, 1964) fondée sur la satisfaction immédiate des désirs qui pousse à la surconsommation de biens et de services numériques.

Dans son travail ethnographique sur les usages numériques des jeunes en errance, Marianne Trainoir⁽⁶⁾ (Trainoir, 2011), constate des pratiques très variées chez les jeunes se revendiquant « zonards⁽⁷⁾ ». Ils utilisent une large palette des technologies contemporaines, de l'ordinateur portable au téléphone, en passant par le Web. Ils créent des sites dédiés à la vie dans la rue, à leurs centres d'intérêts ou au soin des chiens qui les accompagnent. Ils investissent les réseaux sociaux numériques avec leurs véritables identités. Ce qu'ils font rarement dans la vie courante. Ils se protègent de la perte de leurs papiers administratifs en scannant et en stockant en ligne dans des « coffres-forts » numériques. Chez les plus jeunes « en galère », moins visibles dans la rue, les pratiques numériques sont beaucoup plus limitées : écouter de la musique et regarder des films. Ils portent leurs smartphones comme des vêtements de marques, à l'instar de ce que la publicité et le marketing proposent aux « jeunes ». Les personnes les plus marginalisées, « les clochards », entre sidération de la souffrance et baume alcoolique, n'ont que très peu de pratiques numériques. Même dans la rue, les pratiques numériques dévoilent des tribus (Breton, 1990), des groupes sociaux constitués, très différenciés avec des capitaux sociaux et culturels très hétérogènes. Comment qualifier les processus anthropologiques qui permettent cette extrême différenciation contre le vent de l'aliénation numérique et la marée de la diffusion consumériste ?

CONSTRUCTION DE L'USAGE COMME NORME

Nous proposons d'entrer dans les processus internes de construction de l'usage comme norme en distinguant : braconnage, bricolage et butinage.

Le braconnage est la forme collective d'intelligence pratique des instruments technologiques. Le braconnage tisse les liens avec les autres et modifie l'organisation et les interactions sociales. Les normes d'usages des environnements socio-techniques appropriés par les acteurs se construisent par détournement collectifs de l'offre socio-technique car il existe des capacités de « micro-résistances » (de Certeau, 1980) et une créativité en chacun de nous. « Une créativité cachée dans un enchevêtrement de ruses silencieuses et subtiles, efficaces, par lesquelles chacun s'invente une manière propre de cheminer à travers la forêt des produits imposés », comme nous le rappelle Luce Giard dans sa préface pour la nouvelle édition de *L'invention du quotidien* de Michel de Certeau en 1990.

En référence à Levi-Strauss (Levi-Strauss, 1962), le bricolage est l'art de faire avec ce que l'on a. C'est exécuter un grand nombre de tâches diversifiées dans un univers instrumental clos, avec un ensemble fini d'outils et de matériaux pour réaliser un projet déterminé. Tous les usagers du numérique bricolent avec les instruments qui les entourent.

Le butinage est l'intuition, l'émotion et la création catalysées dans la poïésis numérique qui, par sérendipité, permet la rencontre poétique avec les univers numériques et les techno-imaginaires qui les structurent.

« Technographies » ou « Le M@rsouin s'immerge »

L'observation des pratiques numériques effectives peut se réaliser grâce à un travail en immersion au plus près des acteurs. Notre équipe met en œuvre des méthodologies immersives. Cette approche peut être qualifiée d'ethnographique. Étymologiquement, le préfixe « ethno » signifie « toute classe d'êtres d'origine ou de condition commune » et le suffixe « graphie » signifie « écrire ». L'ethnographie, littéralement

« description des peuples », est ici prise dans son sens le plus moderne de description des cultures. L'anthropologie des usages cherche à distinguer les cultures numériques, c'est-à-dire ce qui soude les différents groupes sociaux dans leurs pratiques et leurs représentations des instruments technologiques. **Ainsi, l'anthropologue des usages s'immerge au plus près des usagers. Il effectue une plongée, une découverte des cultures numériques par l'observation descriptive de ses acteurs et de leurs pratiques.** L'écriture ethnographique n'est ni « pure fiction », ni « rhétorique textuelle », mais récits d'un acteur sur les acteurs. Le texte ethnographique s'appuie sur des observations, des comptes-rendus d'actions ou d'événements, des notes et des éprouvés qui, mis en forme, débouchent sur la réflexion et l'explication. Daniel Cefaï, considère que l'ethnographe témoigne d'environnements qui le dépassent et qui « incorporent déjà leur propre intelligibilité » (Cefaï, 2010, 562). L'ethnographie pragmatique refuse l'opposition entre descriptions subjectives et actions objectives, et cherche à ressaisir « la dimension incarnée, pratique et située des activités en train de se faire » (Cefaï, 2010, 562). C'est en vivant l'histoire en train de se faire que s'engrangent les observations, que se prennent les notes et que se rédige le texte ethnographique. Enfin, le pragmatisme ethnographique consiste à prendre acte de la diffusion en dehors du monde de la recherche des textes ethnographiques, par la restitution aux acteurs, par les rapports aux décideurs, par l'écho dans les médias, par leurs diffusions sur internet. C'est donc aussi dans la Cité que l'ethnographe s'engage.

Nous nommons technographies, les ethnographies des usages du numérique. Les technographies n'évacuent pas les acteurs et leurs caractéristiques sociales et psychiques mais insistent sur leurs interactions avec les techno-imaginaires dans la description de leurs parcours d'usage du numérique. Les technographies visent à ralentir la logorrhée technoïde pour prendre le temps de l'observation du parcours de l'utilisateur. Comme l'écrit Pierre Musso, « **appréhender les TIC dans toute leur complexité nécessite de ne pas confondre ces trois vitesses : celle enivrante de l'innovation technique, la lenteur relative des usages des individus ou des groupes, et la quasi-stabilité des imaginaires et des mythes qui sont l'inconscient des sociétés** » (Musso, 2009, 210). L'immersion ethnographique permet de figer un

(6) Doctorante au sein du CREAD et membre du GIS Marsouin.

(7) Voir <http://guide.zonard.net/index.php/Accueil> : wiki illustre bien l'intégration de pratiques numériques à un quotidien fait de débrouilles et de revendications variées parfois très politisées, parfois un peu farfelues.

instant le mouvement permanent de l'innovation technologique et, par effet de contraste, de décrire des processus subtils concernant les pratiques et les usages du numérique recouverts par les strass du marketing. Dans ces technographies, qui n'ont véritablement de sens qu'au pluriel, l'anthropologie intervient comme système d'interprétation comparatiste socio-historique : femme vs homme, adolescent vs adulte, créateur vs technocrate...

L'immersion technographique renouvelle la question méthodologique majeure de la distance du chercheur par rapport aux usages des technologies. Le chercheur doit absolument se poser la question de son propre rapport aux TIC lorsqu'il prétend les étudier. Il n'y a pas de recherche qui soit neutre par rapport à son objet. La recherche dévoile autant l'objet que les rapports du chercheur à cet objet. Nier cela, c'est probablement faire éclater ce qui fonde un cadre épistémologique sérieux. Trop près des TIC, pris dedans, il n'est plus question de recherche mais de pratiques, pas forcément réflexives, et nous n'apportons rien de plus, ni à la connaissance, ni aux acteurs, ni aux industriels, ni aux politiques. Trop loin des TIC, les objets observés sont interprétés avec des référents tellement spéculatifs que le risque de résultats simplistes, trop globaux ou simplement décalés de la réalité est très grand, ridiculisant au passage toute la crédibilité des recherches sur les usages. C'est ce que décrit la métaphore des « fantômes technologiques » (Plantard, 2011) qui hantent nos interprétations. Dans l'invention de notre quotidien, nous investissons les objets de manière singulière, ce qui laisse des traces mnésiques, kinésiques et psychiques. Le moins que nous puissions faire, en tant que chercheur en sciences humaines, c'est de les prendre en compte, de les regarder en face comme appartenant pleinement au dispositif d'interprétation.

Du cas aux concepts : Les trois pouvoirs des usages

Au début des années 1980, Michel de Certeau nous proposait de considérer la consommation comme une démarche

singulière de « braconnage » des accès, des règles et des usages des biens matériels et immatériels. À sa suite, Jacques Perriault, qui commence à observer les technologies numériques, nous prévient que « la relation d'usage est un composé complexe d'instrumentalité et de symbolique » (Perriault, 1989). Il y a vingt ans, nous avons eu l'intuition du potentiel relationnel des usages du numérique et des techno-imaginaires en analysant des dispositifs technologiques destinés à des publics marginaux (Plantard, 1992). Cinq ans après, Serge Tisseron (Tisseron, 1997) proposait de dépasser l'analyse des images, alors prisonnières de leurs contenus, en s'intéressant aux relations que nous entretenons avec elles. Il propose alors les trois pouvoirs des images : l'enveloppement, la transformation et la signification. Depuis 2002, nous avons observé les usages de ceux que l'on regarde peu lorsqu'on évoque les TIC : les non-utilisateurs, les habitants des quartiers suburbains, les enfants, les adolescents ou les jeunes étudiants décrocheurs, les demandeurs d'emplois, les personnes en errance ou en situation de handicap... tout en restant attentif aux évolutions des cultures numériques (web 2.0, réseaux sociaux numériques, Internet mobile, web des objets). Dans le travail de recherche collectif, ce que démontre l'analyse de notre matériel empirique, c'est que les techno-imaginaires cristallisés en représentations sociales des instruments numériques confèrent aux usages trois pouvoirs spécifiques.

Le pouvoir de « renforcement » : pour ou contre ?

« Pour ou contre Facebook ? » Combien de sites, de blogs et même de pages Facebook reprennent cette question ? Combien de sondages, de réunions, de conversations tournent autour de cette question ? Comme d'autres dispositifs socio-techniques avant lui, le plus grand des réseaux sociaux numériques ne laisse pas indifférent. Facebook annonce plus de 500 millions de membres en juillet 2010 sur le blog de son fondateur, Mark Zuckerberg. 500 millions d'amis, c'est près de 499 999 852 de plus que la taille maximale d'un réseau de confiance et de

communication humaine⁽⁸⁾. Les « amis » Facebook ne sont pas tous de vrais amis mais des amis virtuels, potentiels, rêvés, fantasmés... qui ne peuvent laisser insensibles ceux qui ont un compte Facebook et laissent plus que perplexes ceux qui n'en ont pas. En rendant automatique la relation d'amitié, il contribue à la misère symbolique des personnes. Les émotions, les attitudes que nous avons vis-à-vis de Facebook sont une bonne illustration du pouvoir de renforcement du numérique. Les techno-imaginaires nous présentent des fétiches (des objets supports de croyances) à manipuler comme l'ordinateur, la tablette tactile ou le téléphone portable. Ils nous proposent aussi des environnements numériques – des espaces socio-techniques – à habiter comme les réseaux sociaux numériques.

En présence de ces « machines », éléments tangibles des cultures numériques et véritables Deus ex machina composées d'instrumentalité et de symbolique, chacun renforce ses comportements de confiance ou de défiance vis-à-vis du numérique.

Le pouvoir de dévoilement : la technologie comme miroir

Contrairement à ce qu'on a beaucoup entendu dans les années 1980, la technique n'est pas neutre. « La technique, c'est la manière qu'ont les humains de se cacher dans ce qu'ils font et de s'y révéler aussi de temps à autre [...] La technique relève d'un stade du miroir généralisé dans lequel on éprouve son rapport à l'être » (Sibony, 1989). **Les pratiques numériques provoquent toujours des interactions corporelles, cognitives et affectives. Ces pratiques déclenchent des émotions qui échappent à toute rationalisation et peuvent révéler des questions existentielles très lourdes.** C'est ce que nous avons observé en 1992, en découvrant, lors d'un atelier informatique destiné à des personnes bénéficiaires du RMI, les traumatismes de violés répétés pendant l'enfance dans une institution chez un jeune homme bien mal dans sa peau. Pour ce jeune homme, l'atelier était devenu un véritable espace

(8) En référence au « nombre de Dunbar » soit 148 personnes (Dunbar, 1998).

transitionnel (Winnicott, 1975) où, à la fois valorisé et rassuré par la technologie et les animateurs, il a pu exprimer ses traumatismes. C'est aussi sur ces lourdes questions de violence, de genre et de filiation qu'a débouché l'atelier morphing de Marianne Trainoir (Trainoir, 2010) avec les personnes en errance. Dans un contexte d'accompagnement, ouvert et chaleureux, les pratiques numériques saturées d'affects dévoilent les questions que la personne en souffrance n'arrive pas à dire. La technologie est un miroir imaginaire qui permet de sortir du reflet gris et morne d'une non-vie où certains s'enterrent vivants.

Le pouvoir de lien : des tribus et des normes

D'autres se trouvent, se retrouvent dans les techno-imaginaires. Ils se regroupent en tribus « techno » qui dépassent de loin les ingénieurs. En fonction des époques, ils se nomment *nerds*, *cyberpunk*, *no-life*, *hackers* ou *geeks* et forment l'avant-garde des cultures numériques. Ce fonctionnement en tribu est une caractéristique globale des cultures numériques. Ces tribus technoïdes fonctionnent comme les *outsiders* décrits par le sociologue américain Howard Becker (Becker, 1985). Elles sont le signe autant que les prémisses d'une nouvelle culture numérique, d'abord déviante, puis de plus en plus normalisée. Issus des techno-imaginaires, les systèmes socio-techniques contemporains confient aux usages du numérique la construction de normes très puissantes à base d'instruments technologiques et de modes de vie associés. Pour ne prendre que la télématique : le minitel, l'internet bas débit, le Web, le haut débit, le WEB 2.0 et aujourd'hui l'internet mobile sont autant des technologies que des périodes de l'histoire (où l'organisation de l'accès à l'information va transformer l'espace privé et professionnel). **Notre profond désir identitaire d'être intégré dans un groupe constitué trouve dans les cultures numériques de nouvelles tribus, de nouveaux territoires à explorer.**

Conclusion

Le numérique semble être un « fait social total » (Mauss, 1923), car on peut y voir l'état du Monde. Les capitaux économiques, culturels et sociaux sont inégalement répartis entre les personnes. Plus qu'entre *inforiche* ou *infopauvre*, *digital native* ou *digital migrant*, les fractures se jouent entre *isolement social* et *légitimité*, entre *aliénation* et *émancipation* des modèles d'usages dominants et dominés par les forces du Web. **Le braconnage comme micro-résistance, le bricolage comme puissance d'agir sur le réel et le butinage comme énergie créative ne sont pas innés. Ils passent par la culture, donc par l'éducation et la formation.** Le numérique produit des systèmes socio-techniques symboliques (Leroi-Gourhan, 1964), articulation de « biens sémiophores »⁽⁹⁾ (Guillaume, 1980) et d'usages qui sont soumis à des tensions extrêmes que l'on peut regarder sur un axe techno-imaginaire allant de l'aliénation (par exemple, *Big Brother*) à l'émancipation (par exemple, le village planétaire). Les technologies numériques ne sont donc pas vouées à l'accélération permanente, à la consommation boulimique, à la désublimation et aux temporalités volatiles. Elles prennent place, et en sont souvent la partie visible, dans un modèle de société ayant pour paradigme l'individualisme négatif, mais d'autres forces, basées sur d'autres techno-imaginaires, traversent les cultures numériques. Wikipédia, les logiciels libres, les *FabLabs*, les *Anonymous*, entre autres, en sont les témoins. Lorsque que Jaouen Goffi⁽¹⁰⁾, en immersion technographique pendant un an (2012-2013) chez les Tupinambás du Brésil, découvre que les jeunes indiens se réapproprient les rites et les mythes de leur culture en les publiant sur le Web tout en légitimant le combat politique pour leurs droits, il réaffirme la posture de De Certeau sur les usages. C'est par une approche non-technocentrée du numérique que les pratiques véritables des *gens ordinaires* seront enfin dévoilées. C'est tout l'enjeu de l'anthropologie des usages.

(9) Les objets investis de significations (sémiophores) dont se dote une société, à un moment donné.

(10) Étudiant en Master 2 TEF à Rennes 2.

Bibliographie

AUDRAN Jacques, *Ethnologie et conception des sites Web scolaires*, Paris, Lavoisier-Hermès, 2005.

BACHELARD Gaston, *La terre et les rêveries de la volonté*, Paris, José Corti, 1948.

BALANDIER Georges, Un regard sur la société de communication, in Eric Duyckaerts, Pierre Musso, Jean-Marc Vernier (dir.), *Nouveaux programmes et communications audiovisuelles*, Actes du colloque du CNCA, Paris, Ed. Centre Georges Pompidou, 1986

BECKER Howard, *Outsiders : études de sociologie de la déviance*, Paris, Métailié, 1985.

BRETON Philippe, *La tribu informatique*, Paris, Métailié, 1990.

CARDON Dominique, « La production de soi comme technique relationnelle. Un essai de typologie des blogs par leurs publics », in *Réseaux*, 2006, n° 138, p.15-71.

CEFAÏ Daniel (dir.), *L'engagement ethnographique*, Paris, Editions de l'EHESS, 2010.

CERTEAU Michel de, *L'invention du quotidien*, Paris, Folio Essais, Gallimard, [1980] 1990.

DEVEREUX Georges, *De l'angoisse à la méthode*, Paris, Flammarion, 1980.

DUNBAR Robin, Theory of mind and evolution of language, in James R. Hurford, Michael Studdert-Kennedy, Chris Knight (dir.), *Approaches to the evolution of language : social and cognitive bases*, Cambridge, Cambridge university press, 1998.

ÉLIAS Norbert, *La civilisation des mœurs*, Paris, Le Livre de poche, [1974] 1977.

FREUD Sigmund, *Totem et Tabou*, Paris, Petite bibliothèque payot, [1905], 2001.

GUILLAUME Marc, *La politique du patrimoine*. Paris, Éditions Galilée, 1980.

HOYAUX André-Frédéric, De la poïésis comme expression et construction des mondes, in Anne Boissière, Véronique Fabbri, Anne Volvey (dir.), *Activité Artistique et Spatialité*, Paris, L'harmattan, Esthétiques, 2010, p.31-51.

LEROI-GOURHAN André, *Le geste et la parole*, Paris, Albin Michel, 1964.

LEVI-STRAUSS Claude, *La pensée sauvage*, Paris, Plon, 1962.

MARCUSE Herbert, *L'homme unidimensionnel*, Paris, Gallimard, 1964.

MAUSS Marcel, Essai sur le don : forme et raison de l'échange dans les sociétés archaïques, *Sociologie et Anthropologie*, Paris, PUF, 1950.

MEZRICH Ben, *La Revanche d'un solitaire, la véritable histoire de Facebook*, Paris, Max Milo, 2010.

MCLUHAN Marshall, *La Galaxie Gutenberg, la genèse de l'homme typographique*, Paris, Gallimard, [1967], 1977.

MUSSO Pierre, « Usages et imaginaires des TIC : la fiction des frictions », in Christian Licoppe (dir.), *L'évolution des cultures numériques : de la mutation du lien social à l'organisation du travail*, Limoges, FYP éd., 2009.

PERRIAULT Jacques, *La logique de l'usage : essai sur les machines à communiquer*, Paris, Flammarion, 1989.

PLANTARD Pascal, *Pour en finir avec la fracture numérique*, Limoges, FYP éd., 2011.

PLANTARD Pascal, *Approche Clinique de l'Informatique*, Thèse de doctorat en sciences de l'éducation, Université de Paris X Nanterre, 1992.

PLANTARD Pascal, TRAINOIR Marianne, « StigmaTIC : errances et technologies », in Godefroy DANG NGUYEN, Priscilla CREACH (dir.), *Recherches sur la société du numérique et ses usages*, Actes du 8^e séminaire M@rsouin, Dinan, mai 2010, Paris, L'Harmattan, 2011, n° 1, pp.17-33.

RABARDEL Pierre, *Les hommes et la technique*, Paris, Armand Colin, 1995.

RINAUDO Jean-Luc., « Intérêts et limites de la clinique psychanalytique de recherche sur les TIC en éducation », in *Recherches en Éducation*, 2014, n° 18, p.114-121.

SCARDIGLI Victor, *Les sens de la technique*, Paris, PUF, 1992.

SIBONY Daniel, *Entre dire et faire : penser la technique*, Paris, Grasset, 1989.

SIMONDON Gilbert, *Du mode d'existence des objets techniques*, Paris, Aubier, 1989.

TISSERON Serge, *Psychanalyse de l'image : des premiers traits au virtuel*, Paris, Dunod, [1989], 1997.

WINNICOTT, D.-W., *Jeu et Réalité*, Paris, Gallimard, [1975] 2002.



Pratiques informationnelles des jeunes : quels enjeux pour quelle « culture numérique » ?

KARINE AILLERIE

CHARGÉE D'ÉTUDES : DIRECTION DE LA RECHERCHE ET DU DÉVELOPPEMENT SUR LES USAGES DU NUMÉRIQUE ÉDUCATIF CANOPÉ – LE RÉSEAU DE CRÉATION ET D'ACCOMPAGNEMENT PÉDAGOGIQUES

CHERCHEURE ASSOCIÉE : LABORATOIRE TECHNE (EA6316) UNIVERSITÉ DE POITIERS.

Dans ce texte Karine Aillerie propose d'interroger les pratiques informationnelles des jeunes sur Internet : Internet est-il le seul support d'information des jeunes ? Tous les jeunes ont-ils le même accès, la même aisance à faire usage de l'internet ? Quelle est la nature des informations recherchées par les jeunes sur internet ? Séparent-ils leurs recherches selon des préoccupations scolaires ? Personnelles ? Et enfin, quelles sont les conséquences aujourd'hui d'une pratique d'information des jeunes qui se double d'une pratique de production de l'information, pour l'élève et pour l'enseignant ?

Introduction

Les pratiques numériques des adolescents et jeunes adultes ont constitué un objet de questionnement abondamment investi par des disciplines et des acteurs multiples. Si ce sont plus précisément les pratiques de socialisation (*via* les blogs puis les réseaux sociaux) et de jeu qui ont été en premier lieu beaucoup décrites au début des années 2000, les pratiques d'information *via* internet et le numérique ont également beaucoup occupé les chercheurs. Ces études sont venues compléter la littérature existante, foisonnante, quant aux comportements informationnels en général. A l'issue d'une bonne dizaine d'années d'études sur le sujet, il est ainsi possible de dresser quelques conclusions majeures quant à la redéfinition des pratiques d'information juvéniles à la lumière « du » numérique. C'est ce que nous ferons dans un premier temps, insistant sur l'hétérogénéité de ces pratiques et donc sur la nécessité de penser et mettre en œuvre des dispositifs de médiation adéquats. Dans un second

temps, nous poserons la question de l'inscription de ces pratiques ordinaires dans le cadre de la culture numérique en général. Proposant une définition pour cette « culture numérique », nous en tirerons quelques pistes pour des priorités en termes de formation.

Une hétérogénéité distinctive

Il apparaît ainsi en premier lieu et sans surprise que les pratiques d'information des jeunes passent énormément par le biais de l'internet. Ce type de constat fait écho aux chiffres quant aux équipements dont disposent les jeunes et leurs familles, équipement important au vu des enquêtes régulières du Credoc (88% et 99% des 18-24 ans et des 12-17 ans détiennent un téléphone mobile en 2014, Bigot Croutte 2014⁽¹⁾), ou des données de l'enquête « Junior connect' » à

l'initiative d'Ipsos⁽²⁾ par exemple. Mais, au-delà des statistiques, il est indispensable de se poser la question de la réalité individuelle de leurs pratiques de l'internet en général et de leurs pratiques informationnelles en particulier. En effet, dire que les jeunes sont en moyenne très équipés et sont grands consommateurs d'écrans ne suffit pas vraiment à décrire et encore moins à comprendre en profondeur leurs pratiques individuelles et le rapport à l'information qu'ils entretiennent dans le paysage médiatique et communicationnel d'aujourd'hui. Ainsi, si nous devons ne retenir qu'une conclusion parmi toutes celles disponibles dans la littérature consacrée à l'objet « pratiques numériques des jeunes », l'hétérogénéité des usages serait sans aucun doute la plus marquante. On retrouve en effet ce trait commun dans un nombre très important d'études menées principalement en Europe et en Amérique du Nord (par exemple : Livingstone & Helsper 2007⁽³⁾ ; Hargittai and Hinnant

(1) Bigot Régis & Croutte Patricia (2014), *La diffusion des technologies de l'information dans la société française : Conditions de vie et Aspirations des Français*. CREDOC : <http://www.credoc.fr/pdf/Rapp/R317.pdf>

(2) <http://www.ipsos.fr/communiquer/2015-04-07-junior-connect-2015-conquete-l-engagement>
Pour retrouver les résultats clés de l'enquête : <http://www.internetsanscrainte.fr/blog-actu/etude-junior-connect-2015-mettez-vos-chiffres-jour>.

(3) Livingstone S & Helsper E (2007) Gradations in digital inclusion: children, young people and the digital divide. *New Media Society*, 9(4): 671-696.

2008⁽⁴⁾ ; Mercklé Octobre 2012⁽⁵⁾ ; Hatlevik & Christophersen 2013⁽⁶⁾ ; boyd 2014⁽⁷⁾). En effet, dès lors que l'on s'attache à décrire ces usages de manière qualitative plutôt que seulement quantitative, ce sont les différences d'un individu à l'autre qui ressortent. Tous n'ont pas les mêmes usages de l'internet et chacun n'en retire pas les mêmes gratifications ou les mêmes bénéfices. Certains usages seront en outre plus directement rentables scolairement parlant, les usages informationnels sont de ceux-là (De Boonaert Vettenburg 2011⁽⁸⁾). Cette hétérogénéité est valable pour les pratiques informationnelles mais elle est aujourd'hui également constatée pour les usages communicationnels et de socialisation, via les réseaux sociaux essentiellement, très directement affiliés aux appartenances sociales ou ethniques comme ont pu le montrer les travaux de danah boyd (2014).

Pour préciser en partie cette hétérogénéité, il est possible de dire que les pratiques d'information de ces jeunes, comme celles de la population de manière générale d'ailleurs, englobent des préoccupations très diverses, à la fois scolaires, culturelles, intimes, profondes ou superficielles, marchandes, etc... **Cet entrelacement des contextes privé/public, formel/informel, école/maison est d'autant plus marqué qu'aujourd'hui les outils d'accès et de partage de l'information sont individuels et très mobiles (smartphones)**. Ils permettent d'accomplir des tâches liées au travail ou à l'école en dehors du temps et de l'espace du travail et de la classe, dans les transports en commun par exemple. De même, nous pouvons communiquer avec nos proches, régler des préoccupations domestiques ou familiales, entretenir des relations amicales en ligne sur le temps de travail ou de cours

et dans les espaces réservés au travail ou à l'école, souvent même en dépit des interdictions et des barrages informatiques. Du point de vue de l'individu, ces deux domaines de la vie parfois très nettement étanches dans les discours, sont difficilement décelables l'un de l'autre dans les pratiques. En cohérence avec les apports d'autres travaux (ceux d'Elisabeth Schneider et Anne Cordier en particulier), nous avons en effet montré que l'élaboration et l'engagement dans un projet informationnel personnel était un critère significatif pour distinguer les pratiques d'un individu à l'autre, et que les préoccupations scolaires et personnelles pouvaient être totalement imbriquées dans ce projet personnel d'information. En d'autres termes, si pour certains adolescents, la recherche d'information sur Internet est surtout vécue comme une prescription enseignante, une contrainte forte voire une sanction, étanches à leurs propres usages internautes plus centrés sur la socialisation amicale ou le jeu par exemple, d'autres au contraire mènent de front des usages très différents et assimilent les recherches à vocation scolaire à des besoins d'information personnels, relatifs à des questionnements qui font sens pour eux (Aillerie 2013⁽⁹⁾).

Des enjeux sociaux et culturels forts

Il faut entrevoir ici une strate très profonde de « fracture numérique », habitée par l'usage individuel qui est fait des outils techniques et des nombreux facteurs qui le conditionnent. Cette grande disparité est clairement mesurable au vu des enquêtes institutionnelles telles que celle menée par la Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance du ministère de l'éducation (DEPP) en 2015 identifiant 5 groupes d'élèves aux performances de lecture numérique et de navigation

très composites⁽¹⁰⁾. Ces différences dans le degré d'appropriation d'un dispositif renvoient aux aptitudes et au-delà, aux moyens divers dont la personne dispose pour les stimuler : éléments des contextes sociaux, scolaires... dispositions particulières de chacun à accéder et à bénéficier de l'apport quotidien, pragmatique et cognitif des technologies dans le cadre de ses préoccupations personnelles et de ses obligations. C'est à ce titre qu'il est possible de parler de pratiques informationnelles véritablement « distinctives », au sens qu'a donné Pierre Bourdieu à ce terme. Et c'est là que l'apprentissage est nécessaire et que la médiation des enseignants, documentalistes, bibliothécaires, médiateurs, éducateurs..., prend tout son sens. **Ce type d'approche rompt nettement avec l'entrée générationnelle globalisante, basée sur l'appétence juvénile à l'égard des technologies et sur une certaine aisance à les manipuler, point de vue résumé par l'expression anglophone de « digital natives »** largement popularisée par le consultant américain Marc Prensky⁽¹¹⁾. M. Prensky définit en creux les « natifs » pour lesquels le numérique serait comme une langue *maternelle*, en les opposant à leurs aînés, « digital immigrants » contraints de s'adapter et de, précisément, se former pour survivre dans le monde numérique. Cette approche ne recouvre pas la réalité parfois douloureuse des usages juvéniles individuels telle que les recherches ont pu la mettre au jour, et elle contredit surtout les principes de transmission, d'accompagnement et d'apprentissage au profit de l'image déformée d'une autodidaxie générationnelle quasi spontanée. Il est pourtant plus que crucial d'avoir à l'esprit ces différences d'un individu à l'autre, relatives en partie à l'environnement individuel et social du jeune. Les projets d'éducation à l'échelle internationale reposent effectivement sur cette « *capacité individuelle à accéder, sinon traiter, une « information »* »

(4) Hargittai Eszter & Hinnant Amanda (2008) Digital Inequality: Differences in Young Adults' Use of the Internet. *Communication Research*, 35(5): 602-621.

(5) Mercklé Pierre & Octobre Sylvie (2012) *La stratification sociale des pratiques numériques des adolescents. RESET 1* (1) <http://www.journal-reset.org/index.php/RESET/article/view/3/3> (accessed 2nd September 2015)

(6) Hatlevik Ove Edvard & Knut-Andreas Christophersen (2013) Digital competence at the beginning of upper secondary school: Identifying factors explaining digital inclusion. *Computers and education*, 63: 240-247

(7) boyd danah (2014) *It's Complicated: The Social Lives of Networked Teens*. New Haven: Yale University Press. www.danah.org/books/ItsComplicated.pdf

(8) Boonaert Tom & Vettenburg Nicole (2011) Young people's internet use: Divided or diversified?. *Childhood*, 18(1): 54-66

(9) Aillerie K (2013) Engagement personnel et prescription scolaire dans les usages informationnels de l'internet ?. In Le Crosnier, Hervé (dir). *Culturenum : politiques culturelles et éducatives dans la vague numérique*. C&F éditions, pp.51-71.

(10) Échantillon représentatif d'environ 8 000 élèves de troisième.

Ben Ali Linda, Leveillet Djamila, Pac Sébastien, Schmitt Jean & Pastor Jean-Marc (2015) *Lecture sur support numérique en fin de collège : un peu plus d'un élève sur deux est capable de développer des stratégies d'appropriation de l'information*. Note d'information Direction de l'évaluation, de la prospective et de la performance (DEPP) : http://cache.media.education.gouv.fr/file/2015/67/5/depp-ni-2015-43-lecture-support-numerique-fin-college_502675.pdf

(11) Prensky Marc (2001) *Digital Natives Digital Immigrants*. From On the Horizon. MCB University Press, 9(5) <http://www.marcprensky.com/writing/Prensky%20-%20Digital%20Natives,%20Digital%20Immigrants%20-%20Part1.pdf>

pertinente et valide » (Unesco 2006⁽¹²⁾) devant laquelle nous ne sommes pas tous égaux. La Proclamation d'Alexandrie, adoptée en novembre 2005 par le Colloque de Haut-Niveau sur la maîtrise de l'information et l'apprentissage tout au long de la vie, avait d'ailleurs élevé cette maîtrise de l'information au rang de « *droit humain de base dans un monde numérique qui apporte l'intégration de tous les peuples* » permettant « *aux gens, dans tous les chemins de la vie, de chercher, d'évaluer, d'utiliser et de créer l'information pour des objectifs personnels, sociaux, professionnels et éducationnels* »⁽¹³⁾, et ce tout au long de la vie. C'est cependant en particulier le temps de la formation initiale et de la construction de soi, expressément consacré à l'apprentissage et à l'instauration des bases de la connaissance, qui est déterminant, même si cet apprentissage et cette formation doivent être reconsidérés.

Pratiques d'information et interactions sociales

Mais, pour continuer de décrire les pratiques d'information des jeunes aujourd'hui, replaçons ces usages dans le paysage informationnel et médiatique contemporain. En effet, si l'apparition des supports numériques et des acteurs économiques tels que Google ont considérablement remodelé ce paysage et ses pratiques, les moyens de s'informer tels que radio, télé, supports imprimés et interaction sociale n'ont pas disparus pour autant. Les pratiques en tant que telles évoluent et se redistribuent, nous y reviendrons. **Internet n'est donc pas le seul et unique vecteur d'information pour les adolescents. L'interaction sociale directe, le bouche à oreille, la conversation avec les pairs, l'interrogation des adultes référents (parents,**

conseillers, éducateurs) restent ainsi très importants. Cela a été démontré par des chercheurs tels que D.E. Agosto, ayant mené une étude qualitative déterminante à propos des sources ou voies d'information consultées par de jeunes urbains au Etats-Unis dans le contexte de leur vie quotidienne (27 jeunes de 14 à 17 ans, Philadelphie) (Agosto Hughes-Hassell 2006⁽¹⁴⁾). L'enquête, d'approche ethnographique, permet de conclure que les participants recourent très fréquemment aux amis et à la famille lorsqu'ils sont en recherche d'information. Nous pouvons retrouver cette place importante de la relation directe dans les processus informationnels dans des études plus récentes telles que l'enquête sur les stratégies d'information des jeunes bretons réalisée par le Réseau Information Jeunesse Bretagne en 2007, 2010 et 2013⁽¹⁵⁾. La dernière édition de cette enquête publiée en 2014 (3914 questionnaires, 72% de 15-19 ans, 22% de 20-24 ans, 6% de 25-29 ans) insiste sur la part prise par l'entourage (amis ou parents/famille) dans les pratiques de recherche d'information des jeunes interrogés. La place croissante d'Internet dans les pratiques est ainsi à mettre en perspective avec d'autres sources significatives. L'Internet, via le téléphone portable souvent, reste en première place (88 %) mais les amis (54 %), les parents et la famille (50 %), puis les enseignants, éducateurs et animateurs (26 %), arrivent en deuxième, troisième et cinquième places. Les auteurs de l'enquête qualifient ce résultat de tendance forte au regard des conclusions des enquêtes de 2007 et 2010. Ils expliquent ce recours de plus en plus important à la relation sociale directe par le besoin de fiabilité et d'échanges de ces jeunes, l'interrogation d'un proche étant gage de confiance en la personne plus que de fiabilité de l'information récupérée. Dans cette perspective, la place de plus en plus grande des réseaux sociaux dans les pratiques d'information via Internet est un autre résultat marquant de cette enquête et d'autres, parmi les dernières sur le sujet. L'enquête réalisée par le Réseau Information Jeunesse Bretagne donne ainsi à voir une utilisation des réseaux sociaux à des fins d'accès à l'information plus forte en 2013 : en 2010, les moteurs

de recherche sont à 93 % le moyen d'accéder à l'information sur Internet contre 36 % pour les réseaux sociaux. En 2013, les réseaux sociaux sont à 48 % et les moteurs de recherche, qui restent une voie d'accès majoritaire mais en forte baisse cependant, sont à 48 %. La même enquête (2013) nous indique que l'utilisation des réseaux sociaux diffère grandement selon l'âge des répondants, les plus jeunes (15-19 ans : 59 %) étant plus assidus que les plus âgés (25-29 ans : 37 %). Ainsi les modes d'accès à l'information évoluent et il ne suffit donc pas de dire que les adolescents cherchent de l'information sur Internet, encore faut-il savoir de quelle façon ils le font et à quelles fins. La place des réseaux sociaux dans ces pratiques d'information en ligne fait écho à l'importance de la relation sociale et de l'échange direct d'informations. Ce résultat est repérable comme une tendance émergente et de fond dans d'autres études, concernant les étudiants de l'enseignement supérieur (Kim et al 2011⁽¹⁶⁾) mais également les plus jeunes (Willemse et al 2014⁽¹⁷⁾, Aillierie McNicol à paraître).

Quelle « culture » numérique pour quelles médiations ?

Nous proposons maintenant de mettre en perspective ces pratiques d'information et l'hétérogénéité qui les caractérise avec les enjeux culturels et sociaux posés par l'apparition « du » numérique. Faisant historiquement et schématiquement suite aux procédés d'inscription de la mémoire humaine que sont l'écriture, et plus près de nous en termes de « *reproductibilité technique* »⁽¹⁸⁾, l'imprimerie, la photographie, la phonographie, le cinéma, les modes de diffusion audiovisuels, «

(12) UNESCO (2006) Secteur de la communication et de l'information. *Programme Information Pour Tous (PIPT)* : http://portal.unesco.org/ci/en/file_download.php/9519ba54e60580953075dc32d8eb2086brochure-fr.pdf

(13) UNESCO ; Fédération internationale des associations de bibliothécaires et des bibliothèques (IFLA) ; National Forum on Information Literacy (NFLI). *La proclamation d'Alexandrie sur la maîtrise de l'information et l'apprentissage tout au long de la vie* : Colloque international sur la maîtrise de l'information et la formation tout au long de la vie. Alexandrie, 6-9 novembre 2005.

(14) Agosto D E & Hughes-Hassell S (2006) Toward a Model of the Everyday Life Information Needs of Urban Teenagers, Part 1: Theoretical Model. *Journal of the American Society for Information Science*, 57(10) : 1394-1403.

(15) http://www.ij-bretagne.com/IMG/pdf/Les_jeunes_bretons_et_leurs_strategies_d_information_-_Reseau_IJ_Bretagne.pdf

(16) Kim KS, Yoo-Lee EY & Sin SCJ (2011) Social Media as Information Source: Undergraduates' Use and Evaluation Behavior. *Proceedings of ASIST 2011* October 9-13: 1-3.

(17) Willemse I, Waller G, Genner S, Suter L, Oppliger S, Huber AL & Süss D (2014) JAMES - *Jeunes, activités, médias: enquête Suisse*. Zurich: Haute école des sciences appliquées de Zurich (ZHAW) http://www.zhaw.ch/fileadmin/user_upload/psychologie/Downloads/Forschung/JAMES/JAMES_2015/Rapport_JAMES_2014.pdf

(18) Benjamin Walter (2003) *L'Œuvre d'art à l'époque de sa reproductibilité technique* (1935), Paris, Allia.

le » numérique se rapporte à la numérisation de l'information et à la mise en réseaux des ordinateurs suivant les protocoles de l'internet qui autorise sa circulation. Cette représentation chiffrée de l'information est aujourd'hui appliquée à tous les contenus possibles, textes, photos, vidéos, sons, objets, patrimoines génétiques, personnes etc... C'est parce que « le » numérique touche à tous les domaines de la vie personnelle et sociale, qu'il concerne chaque individu et les dépasse en tant que phénomène historique, social et technique qu'il est précisément possible de parler de « culture numérique ». La question se pose alors des rapports entre la culture en général avec ce qu'il est convenu d'appeler « la » ou « les » cultures numériques. Est-ce quelque chose de totalement différent ou faut-il percevoir une certaine continuité ? **La culture numérique est à la fois un phénomène disruptif, et d'aucuns parlent de « révolution », de « tsunami », tout en étant très fortement ancrée dans l'histoire des procédés techniques de mémoire et de connaissance : ces « technologies intellectuelles » par lesquelles l'intelligence se construit continuellement.** Il serait ainsi faux de croire que les supports imprimés tels que le livre, érigé au rang d'objet littéralement sacré par nos sociétés occidentales, de même que ses pratiques légitimées, n'ait pas été le fruit d'une évolution lente, constante et indissociable des transformations de la société toute entière (apparition de la lecture individuelle et silencieuse par exemple, voir ici les travaux de Roger Chartier). Le numérique prolonge et transforme tous les autres supports de connaissance et de communication. C'est dans ce contexte qu'il faut envisager à la fois les pratiques d'information des jeunes et la nécessaire médiation à mettre en place au sein des institutions de transmission (l'école en premier lieu). Pour poser une première pierre quant à la nature possible de cette médiation, retenons **qu'il serait utile de prendre le numérique lui-même comme objet d'apprentissage et non pas seulement outil pour l'apprentissage.** Ainsi, et pour sortir de l'image trompeuse du « virtuel », de la « désintermédiation », contredire la plasticité immédiate des techniques numériques, Sylvie Fayet-Scribe propose de « rendre visible ces techniques intellectuelles », ce qui « est important dans la mesure où justement elles ne semblent pas avoir d'histoire, ou si peu. Relèvent-elles alors de la mémoire et seraient-elles sans cesse réactivées par nos pratiques? Ou encore sont-elles un

éternel présent? Car incorporées à nos pratiques, nous n'aurions pas conscience de leur existence? Prendre en compte leur histoire serait alors prendre des distances, et les rendre pleinement visibles » (Fayet-Scribe 1997⁽¹⁹⁾). Il est à ce titre très important de travailler les imaginaires et les représentations, d'apporter aux plus jeunes une connaissance de l'histoire de ces techniques et de ce qu'elles sont (logiques techniques et acteurs économiques).

La culture numérique est donc à penser dans cette histoire très longue de la connaissance et des procédés techniques qui lui sont affiliés. Dans le même temps, la culture numérique impose un paradigme renouvelé, basé sur le rôle et la responsabilité renforcés de l'utilisateur. Ainsi, nous dit l'Unesco : « *il existe une culture propre à la Toile, qui se construit par un processus de distribution où tous les acteurs ont un rôle à jouer, ne serait-ce que par les choix et les tris auxquels ils procèdent entre toutes les sources d'information disponibles, contribuant à une circulation créative continue d'informations et de savoirs dont aucun individu ou aucune institution n'a l'initiative.* » (Unesco, 2005⁽²⁰⁾). Ce qui apparaît ici au cœur de cette circonscription de la culture numérique comprise comme culture en tant que telle ce n'est pas seulement le processus de numérisation qui la fonde mais effectivement la place centrale qui est attribuée à l'acteur social. Ainsi les usages liés à la numérisation contribuant à opérer des choix engageant-ils l'« *intelligence de l'utilisateur* » (Merzeau 2010⁽²¹⁾) au principe de l'horizontalité des réseaux et terreau de l'innovation ascendante (Cardon 2005⁽²²⁾). Les technologies de l'information et de la communication numériques apportent une nouvelle dimension à l'acte de lecture

(19) Fayet-Scribe Sylvie (1997) Chronologie des supports, des dispositifs spatiaux, des outils de repérage de l'information. *Solaris*. n° 4. http://biblio-fr.info.unicaen.fr/bnum/jelec/Solaris/do4/4fayet_ointro.html

(20) UNESCO. *Vers les sociétés du savoir : Rapport mondial de l'UNESCO*. Paris, Editions UNESCO, 2005 <http://unesdoc.unesco.org/images/0014/001419/141907f.pdf>

(21) Merzeau, Louise (2010) L'intelligence de l'utilisateur. In Calderan, Lisette ; Hidoine, Bernard & Millet, Jacques. *L'Usager numérique*. Séminaire INRIA, 27 septembre-1er octobre 2010 - Anglet. Paris : éditions de l'ADBS, 2010 (Sciences et techniques de l'information)

(22) Cardon, Dominique (2005) Innovation par l'usage. In Ambrosi Alain, Peugeot Valérie & Pimienta Daniel. *Enjeux de mots : regards multiculturels sur les sociétés de l'information*. Caen : C&F édition <http://vecam.org/archives/articles88.html>

et modifient la nature des compétences mises en jeu dans les activités informationnelles. On assiste ainsi à des exigences relevées en termes de compétences pour l'utilisateur numérique qui doit être non seulement apte à trouver, trier et traiter l'information, mais qui doit être également capable de « participer » au sens qu'a donné Henri Jenkins à ce terme⁽²³⁾, c'est-à-dire également de produire du contenu, de le partager et de le caractériser (en lui associant des mots-clés, des droits de réutilisation ou de modification par exemple). Nous entrevoyons ici un deuxième niveau pour ce qui relève de l'usage du numérique pour l'apprentissage : l'inscription de ces techniques dans les processus non seulement d'accès aux contenus et de validation des informations mais de production de connaissances. **Si les pratiques d'information des jeunes commencent à être bien documentées par la recherche, nous ne connaissons encore que trop peu leur pendant qui est celui des usages de production de l'information.** Cela constitue un défi et une piste de travail majeure pour la recherche mais également pour ce qui concerne la médiation et l'adéquation des dispositifs de formation aux exigences de la culture numérique. Il n'est aujourd'hui plus possible de ne travailler que les compétences de recherche ou de les séparer des compétences de traitement, classement, partage et production de l'information.

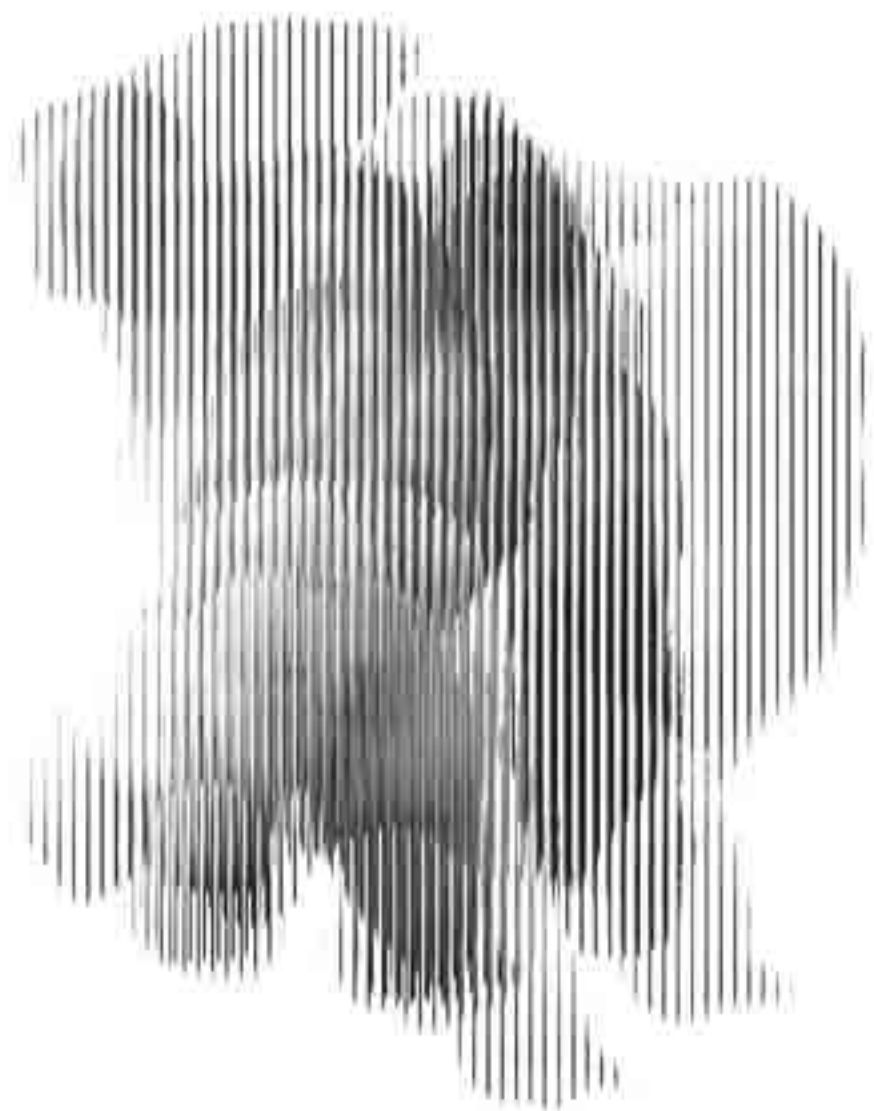
Conclusion

Si les pratiques et les supports d'information tendent aujourd'hui à converger vers le numérique et l'internet, il faut aussi redéfinir ce que veut dire « s'informer » pour un jeune aujourd'hui : à propos de quoi, pour quoi et comment... A ce titre redéfinir les « pratiques d'information » des adolescents au-delà des contextes affichés (école/maison) c'est ainsi d'abord sortir des constats généraux et généralisables. Ce qui fait la complexité et la richesse du contexte médiatique et

(23) Jenkins H, Purushotma Ri, Weigel M, Clinton K & Robison AJ (2009) *Confronting the Challenges of Participatory Culture: Media Education for the 21st Century* The John D. and Catherine T. MacArthur Foundation Reports on Digital Media and Learning. Cambridge, Mass: The MIT Press Available at https://mitpress.mit.edu/sites/default/files/titles/free_download/9780262513623_Confronting_the_Challenges.pdf

culturel d'aujourd'hui, ce sont non seulement deux registres d'implication (bénéficiaire de l'information et en produire), mais c'est aussi l'hybridation croissante des univers culturels, des contextes et des supports entre eux. L'utilisateur numérique, « consommateur » et producteur d'information, doit-il aussi savoir naviguer au gré des contextes, des registres et des supports médiatiques. Pour ce qui est des contextes, nous avons pointé le mélange des genres entre contextes formels et informels. Ainsi, élèves et enseignants doivent-ils repenser leurs « métiers » au-delà de l'espace et du temps formellement imparti pour l'enseignement/apprentissage : par exemple, des modalités d'enseignement telles que la classe inversée cherchent à prendre en compte l'exploitation des connaissances acquises par les élèves en dehors du cours. Pour ce qui est des registres, l'internaute doit être capable de distinguer différentes natures d'information et les valider ou invalider en tant que telles (information journalistique, rumeur, publicité, résultat scientifique etc.). Cette compétence n'est en soi pas nouvelle mais elle se complexifie singulièrement lorsqu'il n'est plus possible de recourir à des codes éditoriaux ou à un contexte de lecture *a priori*. Pour ce qui est de la coexistence et de l'hybridation des supports, il est important de replacer les pratiques numériques dans leur diversité et d'élargir la focale pour ne pas gommer les pratiques non-numériques encore très largement présentes. Il est un cadre de pensée utile pour une telle prise en compte globale des contextes, des registres et des supports qui est celui de la « translittératie ». La définition la plus citée de la « translittératie » est celle proposée par Sue Thomas et ses collègues : « *L'habileté à lire, écrire et interagir par le biais d'une variété de plateformes, d'outils et de moyens de communication, de l'iconographie à l'oralité en passant par l'écriture manuscrite, l'édition, la télé, la radio et le cinéma, jusqu'aux réseaux sociaux*⁽²⁴⁾ ». Pertinent lorsqu'il est question d'observer les pratiques ordinaires des jeunes, ce cadre théorique est également précieux lorsqu'il s'agit de mettre en place des dispositifs de formation/médiation qui soient cohérents avec ce que nous dit la recherche de ces pratiques, qui pointe l'habileté nécessaire à non seulement

maîtriser les codes spécifiques à chaque support médiatique (de l'imprimé aux contenus en ligne y compris les blogs ou les comptes Twitter par exemple), mais aussi et surtout l'agilité à passer de l'un à l'autre et à les exploiter tous ensemble et ce dans divers contextes. La translittératie fait aujourd'hui l'objet de programmes de recherche à long terme : projet français Translit porté par l'ANR⁽²⁵⁾ ; initiative internationale Transmedialiteracy⁽²⁶⁾. Ces deux entreprises visent à décrire les usages des jeunes et à décrypter ce qui, dans ces usages, aurait du sens pour la médiation. La translittératie représente ainsi un vaste chantier d'avenir qui interroge le rôle des jeunes en tant que producteurs de contenus dans la définition des programmes de formation.



(24) Thomas Sue, Chris Joseph, Jess Lacetti, Bruce Mason, Simon Mills, Simon Perril & Kate Pullinger (2007) Transliteracy: Crossing divides. *First Monday* 12 (12). www.firstmonday.org/article/view/2060/1908

(25) <http://translit.espe-aquitaine.fr> ; <http://translit.univ-paris3.fr>

(26) <http://transmedialiteracy.org>

Figure 33



De l'éducation aux médias à l'éducation aux contenus en ligne

La rumeur, les réseaux, l'élève, le prof, émois, émois...

MICHÈLE LISION

ENSEIGNANTE D'ÉDUCATION SOCIOCULTURELLE, LYCÉE AGRICOLE DE ROUFFACH.

Dans cette réflexion, l'enseignante propose de rendre compte du basculement qui s'opère dans sa mission d'éducation aux médias vis-à-vis des élèves. Il s'agit notamment de prendre en compte les pratiques actuelles d'information des jeunes, issues pour nombre d'entre eux des réseaux sociaux, afin de questionner la notion même d'information et de ses vecteurs.

Administrer ponctuellement la page Facebook de l'ALESA⁽¹⁾ c'est finalement accéder aux publications (ou « post ») des élèves, étudiants, apprentis, stagiaires... malgré ce qui me semble être une effraction dans un espace personnel auquel je ne me sens pas conviée, c'est pourtant une révélation des modes de vie, de penser, de s'informer, de se positionner concernant les jeunes gens que je côtoie.

Le côté positif de cette administration ponctuelle sur un réseau social d'élèves, est que l'on peut parfois se servir de ce qu'on y lit comme levier éducatif.

Il en va ainsi de certaines publications à propos desquelles j'ai pu trouver un prétexte pour revenir innocemment sur leurs contenus et tenter de sensibiliser tel le jeune esprit à une posture critique.

Un exemple avec Eléane, étudiante en Brevet de Technicien.ne Supérieur.e Agricole (BTSA), qui poste cette « information » : « Non à la viande hallal obligatoire dans les cantines scolaires » suivie d'un petit texte qui explique cette nouvelle mesure.

Pourquoi cette publication ?

« Parce que, au cas où ce serait vrai, je ne suis pas d'accord » m'a-t-elle répondu, suite à un échange amorcé par une question faussement naïve, et durant lequel je m'étonnais de l'entrée en vigueur d'une mesure que je ne connaissais pas - et pour cause - et dont je demandais la source.

Ni sociologue, ni spécialiste du complotisme, c'est à partir de ma place de professeure-animatrice d'Éducation socioculturelle (ESC) que je m'aventure à cette rédaction entre témoignage et modeste pistes de réflexions.

Les enseignants : veilleurs, éveilleurs, e-veilleurs.

Nous - les enseignants d'ESC - sommes à la fois observateurs mais aussi veilleurs, éveilleurs, e-veilleurs, même si nos collègues documentalistes ont une place de choix dans l'éducation au repérage des sources, des dates et des auteurs d'informations.

Certains modules de formation, en particulier en classe de Première bac professionnel, - mais pas seulement - permettent judicieusement d'aborder la question des médias avec leur collaboration.

C'est souvent au travers de la presse, qui reste le média le plus traité dans ces modules, que les séquences pédagogiques se construisent. Comme il reste peu de lecteurs de la presse, même si la PQR (presse quotidienne régionale) est encore (un peu) présente chez les parents, il me paraît que c'est presque une initiation aux contenus de la presse qui s'opère, plus qu'une meilleure connaissance d'un média.

En revanche en BTSA le thème socioculturel⁽²⁾ est abordé quasiment exclusivement par une documentation avec des outils numériques et des contenus en ligne.

(1) Association de Lycéens, Etudiants, Stagiaires et Apprentis en lycées agricoles

(2) Tous les ans un nouveau thème socioculturel est proposé aux étudiants et les enseignants concernés le travaillent en pluridisciplinarité, pour la session 2016 il s'agit « d'Internet, nouvelles cultures, nouvelles économies »

Enseigner les médias, mais surtout former aux usages

Pour le module dont il est question plus haut, il est impératif me semble-t-il de revisiter notre manière d'aborder les médias à l'aune d'une réalité nouvelle.

En effet, à sonder les jeunes gens qui m'entourent, je mesure que la source d'information relève majoritairement de données rencontrées par l'usage du réseau social, lui-même pourvoyeur « par les mêmes » (opinions d'un cercle d'amis, de connaissances), dont sont absents les abonnements à des médias fiables. L'usage de la messagerie électronique se raréfie au profit d'échanges via les messageries instantanées (Facebook, Snapchat, WhatsApp...) n'offrant même plus la lecture de « l'information » simplifiée, présente il y a peu sur la page d'accueil des services de messageries.

La plus utilisée d'entre elle, lorsqu'elle est choisie, est « gmail.com », qui profile si finement ses utilisateurs que même le fil d'actualité de « Google news » est adapté aux contenus qui intéressent l'utilisateur.

Pistes de réflexions et détours pédagogiques

L'entrée par une réflexion critique sur les médias, et soumis à une auto-censure économique évoluant dans un modèle concentré, n'est plus l'axe sur lequel j'entame la progression pédagogique. **Il ne s'agit plus de former à la vigilance aux médias utilisés mais de former à l'usage de médias d'informations.** Il s'agit pour certains élèves, assez nombreux pour être pris en compte, d'apprendre à discerner la rumeur sur les réseaux sociaux, il s'agit de démontrer que la « communication » n'est pas l'information, que le travail du journaliste est un gage de sérieux. Non négligeable, la « preuve » si habilement révélée par les fascinants complotistes pour justifier leurs propos, ne peut être ignorée.

Il faut alors reprendre les vidéos conspirationnistes, les sites que nous appelons pour faire court « illuminatis »⁽³⁾ et qui « démontrent » le complot afin d'en décortiquer méthodiquement les contenus avec les élèves : l'anonymat du locuteur, l'effet de dramatisation suscité par la musique, la focalisation sur des détails... et démontrer les effets de la rhétorique : entre « conviction » et « persuasion ». (cf Anne Pellegrini et Guillaume Gicquel, voir les ressources ci-après).

La disparition progressive des blogueurs est une autre réalité, le Web 2.0 appartient de plus en plus au passé au regard des usages adolescents. Si le blog reste un moyen pédagogique pour une production de contenus, il n'est plus le mode d'expression dont les adolescents rêvent pour s'exprimer. C'est là qu'une approche critique de Youtube peut trouver sa place et reconnaître les « youtuber » marketing s'avérer salvateur. Le youtubeur est en effet un producteur de contenus rémunéré parce qu'il est fortement suivi. Le youtubeur peut être aussi un producteur de contenus qui camoufle un marketing bien déguisé. Google est très fort, avant de rémunérer il s'enrichit lui-même via les millions de vidéos mis en ligne bénévolement par ses utilisateurs.

La diminution du désir de lecture d'un texte un peu conséquent peut être contournée par des propositions : ajouter un abonnement à un média pour son mur Facebook, création d'un fil RSS ou d'un compte Tweeter pour accéder à des publications en 140 mots, mais le tout accessible via un téléphone portable, véritable extension de l'adolescent, au centre de son attention.

À propos de l'expérience « Twitter au CDI » (sur <http://www.cafepedagogique.net>), retenons cette citation : « Ils ont tous un smartphones. Notre rôle d'enseignantes c'est de leur apprendre à l'utiliser intelligemment, à en tirer le plus de profit. ».

Quelle passionnante et vivifiante aventure pédagogique puisque notre posture éducative dans un univers numérique, nous contraint à revoir nos modes d'enseignement et les contenus à aborder, au rythme des usages adolescents (qui parfois nous échappent).

(3) Dans les théories du complot, cette secte secrète est supposée compter les maîtres du monde... par détournement, « les illuminatis » désignent les personnes qui adhèrent au complotisme.

Ressources

• **Mots-clé** : enseigner les medias tweeter / moteur de recherches : <https://ixquick.fr>

<http://eduscol.education.fr/numerique/dossier/archives/travail-apprentissage-collaboratifs/outils-collaboratifs-enseignement/utiliser-twitter>

<http://sylviebedard.net/2012/07/30/relis-ton-tweet-7-fois-avant-de-tweeter-petit-guide-pratique-du-parfait-tweeteur/>

• **Mots-clé** : twitter au CDI / moteur de recherches : <https://ixquick.fr>

<http://www.cafepedagogique.net/lexpresso/Pages/2014/09/17092014Article635465371027490635.aspx>

• **Mots-clé** : enseigner face au complotisme / moteur de recherches : <https://ixquick.fr>

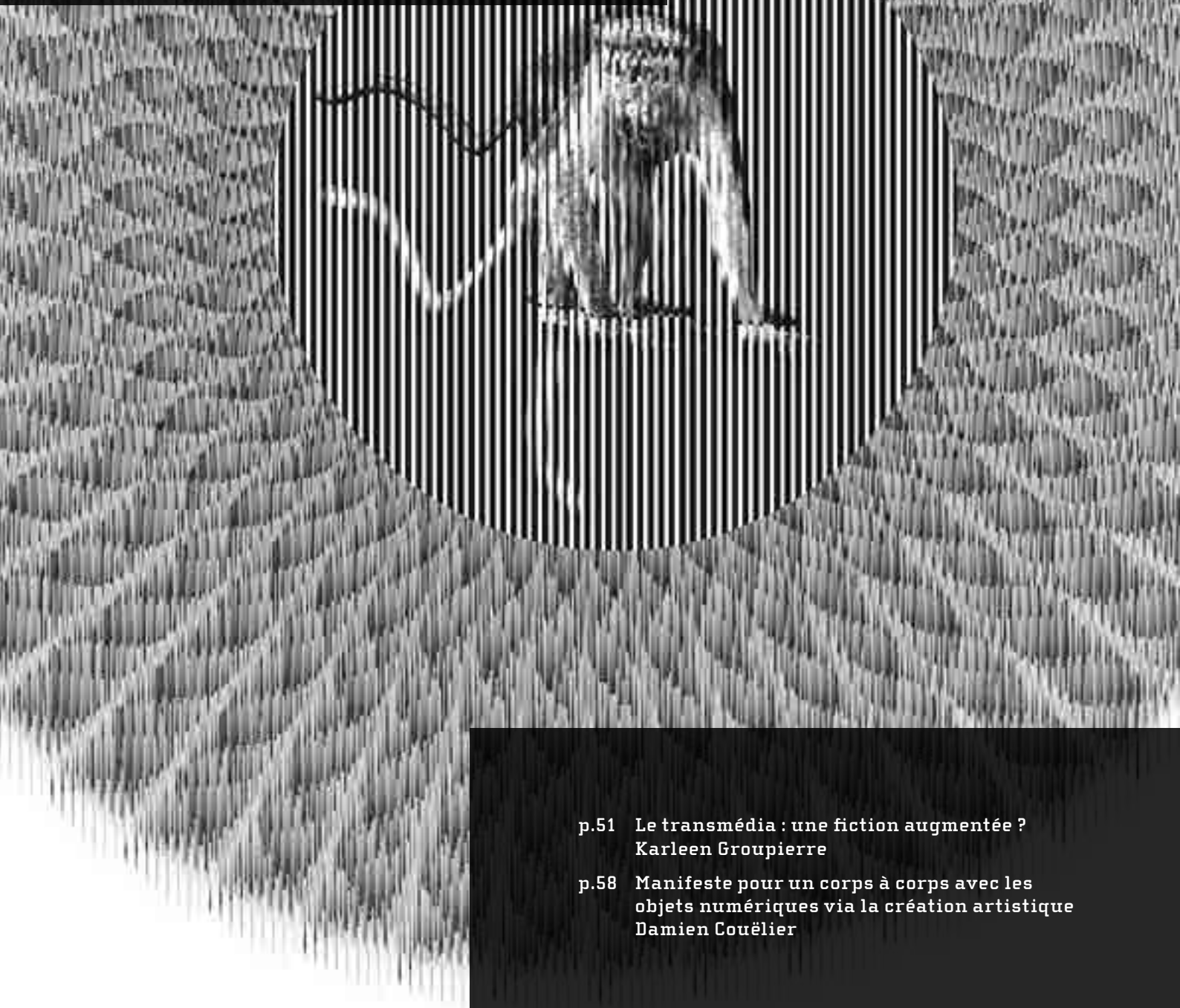
http://www.lemonde.fr/campus/article/2015/02/09/au-lycee-un-cours-pour-demonter-les-theories-du-complot_4572804_4401467.html

• Ressource incontournable concernant les rumeurs :

<http://www.hoaxbuster.com/dossiers>



CULTURES NUMÉRIQUES : NOUVELLES RELATIONS AUX TERRITOIRES ET AUX ŒUVRES



p.51 Le transmédia : une fiction augmentée ?
Karleen Groupierre

p.58 Manifeste pour un corps à corps avec les
objets numériques via la création artistique
Damien Couëlier

Le transmédia : une fiction augmentée ?

KARLEEN GROUPIERRE

ARTISTE-CHERCHEUSE, MAÎTRE DE CONFÉRENCES DANS LE LABORATOIRE LLSETI (LANGAGES, LITTÉRATURES ET SOCIÉTÉS - ÉTUDES TRANSFRONTALIÈRES ET INTERNATIONALES) DE L'UNIVERSITÉ DE SAVOIE MONT-BLANC, CHERCHEUSE ASSOCIÉE AU LABORATOIRE INREV (IMAGES NUMÉRIQUES ET RÉALITÉ VIRTUELLE) DE L'UNIVERSITÉ PARIS 8 ET MEMBRE DU COLLECTIF DE CHERCHEURS OMNSH (OBSERVATOIRE DES MONDES NUMÉRIQUES EN SCIENCES HUMAINES).

ELLE A SOUTENU SA THÈSE⁽¹⁾ DE DOCTORAT EN ESTHÉTIQUE, SCIENCES ET TECHNOLOGIE DES ARTS : « ENJEUX DES TRANSMÉDIAS DE FICTION EN TERME DE CRÉATION ET DE RÉCEPTION », DIRIGÉE PAR MARIE-HÉLÈNE TRAMUS EN JUILLET 2013 - UNIVERSITÉ PARIS 8.

Dans ce texte l'auteure nous propose d'aborder les nouvelles formes de fictions dont les technologies numériques ont favorisé la création mais également la diffusion. A un premier temps consacré aux définitions - que sont des fictions cross-média et transmédia ? - suivront des éclairages sur les mutations d'usages, technologiques, ou sociales ayant favorisé l'émergence de ces modes de narration. Puis, l'exemple du projet Ghost Invaders - Les mystères de la Basilique, permettra d'analyser l'impact de telles formes narratives sur l'expérience fictionnelle des spectateurs ou spect-acteurs.

(1) La thèse est téléchargeable à l'adresse suivante : <http://www.karleen.fr/these/>. Voir aussi le site de l'auteure : <http://karleen.fr/>. Artiste spécialisée dans les nouveaux médias numériques et les fictions multi-supports, elle a réalisé plusieurs installations artistiques interactives, courts-métrages et fictions transmédia, qui ont été primés à plusieurs reprises. Ces différentes créations ont aussi fait l'objet de plus d'une vingtaine d'expositions en France et à l'étranger, notamment à l'Ars Electronica 2015, à l'Art Gallery du Siggraph Asia qui a accueilli à Hong-Kong 7734 visiteurs de 52 pays différents en trois jours, au Hammer Museum de Los-Angeles, ou à l'exposition « Spectacle : The Music Video » à l'ACMI (Australian Centre for the Moving Image) - Melbourne - qui attire en moyenne 60 000 visiteurs par mois.

Qu'est-ce que le cross-média ?

Pour définir le cross-média il est souvent utile de partir du processus plus connu d'adaptation. On pourra différencier les **adaptations uniques** (qui proposent un passage unique d'un média à un autre ou la remise en œuvre d'un même sujet sur un support identique), des adaptations **multiples** (dans lesquelles une même histoire est déclinée un grand nombre de fois sur différents médias) telles que les nombreuses adaptations de la Belle et la Bête ou de Blanche neige qui ont vu le jour au fil des ans. Ces conversions multiples se modèrent et il arrive parfois qu'une même fiction fasse simultanément l'objet d'un jeu, d'un film et d'une série télévisée. Pourtant, ce n'est pas parce qu'une fiction est concomitamment traitée sur différents supports qu'il s'agit forcément d'un cross-média. En effet, on peut lister trois particularités de l'adaptation : la remise en œuvre du sujet (par exemple l'interprétation de chaque nouvel auteur d'adaptation), le choix du support qui

fait sens dans l'expression artistique (le passage d'un support à un autre n'est pas automatique et répond à une volonté précise de l'auteur) et la possibilité de cibler des publics anonymes. Ces trois points sont autant d'éléments permettant de différencier les adaptations multiples du cross-média. De plus, dans le cas d'une production cross-média, les différents médias sont proposés au public comme un tout, un univers global, les événements de fiction se produisant sur un support ne contrediront pas ce qui s'est passé sur un autre.

Ces particularités distinguant la fiction cross-média des adaptations multiples permettent de proposer la définition suivante : **la fiction cross-média est un ensemble de médias constitutif d'un même univers imaginaire global et cohérent qui est diffusé de manière coordonnée et synchrone, et présenté comme un tout à un public choisi.**

Qu'est-ce que le transmédia ?

Nous considérerons le transmédia comme une sous-catégorie de cross-média. En effet, nous venons de voir que le cross-média est la construction d'un univers global et cohérent. Or, Jenkins définit en 2006 le transmédia comme une histoire qui « *se déploie au travers de multiples supports, avec chaque nouvel élément apportant une contribution caractéristique et précieuse à l'ensemble* ». ⁽¹⁾ Cette définition généraliste peut être incluse dans celle de cross-média.

Nous remarquerons cependant que cette définition fait état d'histoire, c'est précisément ce point qui a permis de distinguer une forme particulière de cross-média : le transmédia.

(1) Henry Jenkins, *Convergence Culture: Where Old and New Media Collide* (NYU Press, 2006), p 95-96. traduit par nos soins « A transmedia story unfolds across multiple media platforms, with each new element making a distinctive and valuable contribution to the whole. »

Ainsi la fiction transmédia sera définie comme un ensemble de médias ou d'œuvres bâtissant conjointement une histoire fictionnelle globale et cohérente, qui sera diffusée de manière coordonnée et synchrone et présentée comme un tout à un public choisi.

Toutefois, les projets transmédiés créés ces dernières années ont des formes de narration très variées. Nous avancerons donc trois sous-catégories de transmédiés de fiction : les transmédiés à média maître inaltérable, les transmédiés à média maître altérable, et les transmédiés sans média maître.

LE TRANSMÉDIA À MÉDIA MAÎTRE

INALTÉRABLE est une fiction transmédia (voir définition ci-dessus) portée principalement par un média ou une œuvre unique qui ne peut pas être influencée ni modifiée durant sa période de diffusion.

Les autres médias, secondaires, sont liés au média maître et permettent de compléter ou d'étendre la fiction globale dans le but de l'intégrer au quotidien réel du spectateur.

LE TRANSMÉDIA À MÉDIA MAÎTRE

ALTÉRABLE est une fiction transmédia portée principalement par un média ou une œuvre unique qui peut être influencée ou modifiée, durant sa période de diffusion, par ce qui se passe sur les médias secondaires. Les autres médias, secondaires, sont liés au média maître, l'influencent et permettent de compléter ou d'étendre la fiction globale dans le but de l'intégrer au quotidien réel du spectateur.

Notons que les événements, portés par un média secondaire, qui influencent le média maître peuvent avoir pour origine l'auteur (choix narratif) comme le spectateur (interaction avec le média secondaire).

LE TRANSMÉDIA SANS MÉDIA MAÎTRE

est une fiction transmédia dans laquelle tous les supports s'assemblent comme dans un puzzle pour constituer une histoire cohérente et intégrée dans le quotidien réel du spectateur. Le spectateur d'un tel transmédia est donc obligé de naviguer sur l'ensemble des supports pour saisir l'histoire fictionnelle qu'ils portent.

Si la forme cross-média d'une fiction permet à l'auteur de créer une œuvre originale tout en s'exprimant sur de multiples supports, elle semble aussi permettre au public une forte immersion fictionnelle. Toutefois, nous avons vu que l'aspect immersif d'un transmédia de fiction et le genre d'immersion qu'il procure semblent aussi dépendre du type de transmédia que l'auteur aura mis en place pour sa fiction. En effet, le type de transmédia (média maître altérable ou non et sans média maître) a des répercussions sur le degré de participation du public. Or, nous verrons que, plus le spectateur est investi dans la fiction, plus elle lui semblera immersive. *Le jeu immersif d'une fiction transmédia n'est donc pas simplement un piège fictionnel, illusoire, tendu au public, mais un échange entre le spectateur et l'auteur. Même si c'est l'auteur qui, comme un maître du jeu, crée le contexte immersif de la fiction, c'est le spectateur, volontaire, qui de par son implication et son inventivité joue le jeu de l'immersion. Ne peut-on pas voir, alors, le transmédia comme une forme de création induisant une modification du rapport entre l'auteur et le spectateur ?*

De plus, cette forme de création permettant l'immersion du spectateur n'est-elle pas, par certains aspects, le reflet de notre société, une « *société de fiction. Cette fiction qui, comme le rire, serait le propre de l'homme, sur terre...* »⁽²⁾

Ainsi, cette société apportant un nouveau rapport de l'homme à la fiction, entraîne-t-elle, en conséquence, un spectateur qui recherche dans des œuvres de fictions un sens au monde, une autre manière de vivre, comme si une aventure immersive lui permettait l'espace d'un instant de créer une version imaginaire de sa vie dans laquelle il partage ses passions avec une communauté, devient héros avec les héros et même créateur avec l'auteur dans certaines formes de transmédiés ?

Le cross-média : une mutation dans l'air du temps ?

Si le mode de narration cross-média est de plus en plus présent, il est difficile de distinguer un instant ou un fait précis qui serait à l'origine de la création de projets cross-média, nous sommes enclins à en déduire que l'apparition du cross-média découle plus d'une évolution progressive que d'une innovation ponctuelle. En admettant cette possibilité, quel est le contexte qui a incité, en s'inspirant du processus d'adaptation, à mettre en place une production croisée plus homogène, plus cohérente destinée à un même public ? Peut-on réduire le cross-média à une version de l'adaptation qui se modernise via un détournement des usages et une intégration de nouvelles tendances ?

Le cross-média : un détournement d'usages ?

Si l'on considère que le premier cross-média est celui de l'information, le détournement d'usages paraît évident. En effet, dans le cas de l'information, il ne s'agit pas de fiction cependant, on observe déjà ce principe essentiel du cross-média consistant à diffuser simultanément le même fait sur différents médias et supports. C'est le cas de nombreux faits divers qu'on peut retrouver avec plus ou moins de détails à la télévision, sur internet, sur téléphone mobile, à la radio, dans les journaux, etc.

Il s'agit donc d'une même histoire qui est accessible simultanément sur plusieurs médias et supports de manière à ce que tous les canaux de communication possibles soient mis à profit. On peut donc aisément faire le rapprochement avec la fiction cross-média dont le but est de proposer une même histoire et ses dérivés sur un maximum de supports de communication. Ainsi, nous pourrions en déduire que le cross-média de l'information a préparé les gens à cette forme d'usage du multi-supports en créant une habitude de consommation (pluri-supports & pluri-médias).

(2) François Coupry, *Notre société de fiction : essai, Nouvelle fiction* (Monaco [Paris] : Éd. du Rocher, 1997). p. 9.

Par ailleurs, les diffuseurs ont développé une façon efficace de communiquer des faits d'actualité via cet usage spécifique de différents médias, or, les diffuseurs de fiction cross-média utilisent les mêmes canaux de communication, et ce, de la même manière que pour de l'information. C'est-à-dire qu'on utilise les systèmes usuels qu'on détourne de leur but premier (informer) pour proposer non plus une information sérieuse, mais une œuvre de fiction. C'est en cela que l'on peut considérer que le cross-média résulte d'un détournement d'usages. Cependant, l'apparition du cross-média ne peut pas être réduite à un renouvellement du processus d'adaptation par un détournement d'usages des canaux de diffusion de l'information.

Les évolutions technologiques : source de nouveaux accès aux médias numériques

Récemment, des évolutions technologiques ont permis de développer l'accès du grand public à un nombre considérable de contenus numériques. Ainsi « les supports se diversifient, Olivier Mongin parle même de « *société des écrans* », il écrit : « *avec la multiplicité des écrans et la naissance d'autres types d'écrans, il y a différentes façons de regarder* »⁽³⁾. Cela inclut la possibilité d'accroître les « façons de regarder » une même fiction cross-média. On peut profiter de contenus numériques sur de nombreux supports (ordinateurs, tablettes, télévisions, smart phones), tous de plus en plus présents dans notre quotidien. Les projets réalisés sur des types d'écrans récemment commercialisés tels que les tablettes ou smart phones sont en plein essor. D'après le SNJV⁽⁴⁾ les jeux vidéo sur ces nouveaux supports sont un des secteurs les plus dynamiques.

En outre, la portabilité de ces supports, ainsi que le développement de

l'internet mobile permettent d'étendre le temps d'accès journalier aux différents contenus numériques (livres numériques, sites internet, réseaux sociaux, vidéos, etc.).

Les fictions cross-média semblent aussi mettre à profit certaines évolutions technologiques comme le principe de réalité augmentée que l'on voit se démocratiser lentement. Comme avec le jeu « *Arthur et les Minimoys* » sur les paquets de céréales Nestlé, ou encore le projet cross-média « *Chico Chica Boumba* »⁽⁵⁾ qui intègre parmi ses médias principaux un jeu de danse en réalité alternée qui permet de danser au côté d'un des personnages de la série animée.

Par ailleurs, les nouvelles interfaces de jeux tels que Wii Fit, Wii Mote, Kinect, etc. sont autant de potentiels supports pouvant être revalorisés par une fiction cross-média.

Une autre forme d'évolution technologique est celle qui permet un accès internet plus rapide, et à un coût réduit. Il est rare, aujourd'hui, de ne pas trouver un accès internet dans un foyer. Qui plus est, le nombre d'abonnements haut débit est en constant développement⁽⁶⁾.

Cette augmentation des accès aux contenus numériques permet au public de diversifier son mode de consommation, il se familiarise avec ces nouveaux outils et avec les nouvelles technologies. Au fur et à mesure que ces nouveaux canaux de diffusion se développent, les créateurs cherchent à en faire des usages inédits, les auteurs peuvent exploiter ces canaux de diffusion de contenu numérique pour toute sorte de projets. Ainsi, l'exploitation (potentiellement simultanée) de plusieurs nouveaux médias devient naturelle pour les auteurs ce qui tend à favoriser l'émergence de projets de type cross-média.

Un nouveau public pour de nouveaux usages ?

Le développement des médias numériques et la « *domestication des écrans* »⁽⁷⁾ qui font maintenant partie intégrante de notre quotidien ont donné naissance à un public neuf ; une nouvelle génération baignée dès la naissance dans ces univers numériques. Cette génération communément appelée « *digital native*⁽⁸⁾ » (moins de 20 ans) ou encore *génération Y* (nés entre 1980 et 2000) est globalement familiarisée avec les récents médias numériques. Le professeur Pascal Lardellier les appelle des « *cybert-ados* », il décrit dans son livre la relation entretenue entre un adolescent et les nouveaux médias numériques qui l'accompagnent tout au long de sa journée et même de sa nuit⁽⁹⁾.

Ce public familiarisé avec les nouvelles technologies depuis son plus jeune âge, engendre aussi de nouveaux usages, amenant des auteurs de cross-média à créer des fictions adaptées aux nouvelles attentes et compétences d'un public neuf.

Selon une étude Ipsos 2012⁽¹⁰⁾, un adolescent passe en moyenne 5 h 30 par jour (jour de semaine ordinaire) à utiliser les nouveaux médias numériques (tous médias confondus). Il est aussi

(7) Divina F.M. explique que l'écran a muté d'« *artefact en dispositif comme l'entend Michel Foucault (1976)* » elle poursuit « *c'est là que se concrétise sa domestication, c'est-à-dire le fait qu'il pénètre dans le foyer et se place à un certain niveau d'intimité et de proximité avec le sujet* » p. 33 dans Divina Frau-Meigs, *Penser la société de l'écran : Dispositifs et usages* (Presses Sorbonne Nouvelle, 2011).

(8) Traduit en Français par natifs numériques, c'est-à-dire nés dans un monde possédant les nouvelles technologies.

(9) Pascal Lardellier, *Le Pouce Et La Souris : Enquête Sur La Culture Numérique Des Ados* (Fayard, 2006), p. 13.

(10) Rappel de la méthodologie : 807 adolescents de 15 à 18 ans interrogés par Internet constituant un échantillon national représentatif, selon la méthode des quotas de sexe, âge, région, catégorie d'agglomération et niveau de diplôme. 822 adultes de 25 ans et plus interrogés par Internet constituant un échantillon national représentatif selon la méthode des quotas de sexe, d'âge, région, catégorie d'agglomération et profession du chef de famille. Les interviews ont été réalisées du 12 au 18 janvier pour les adultes et du 12 au 19 janvier pour les adolescents.

(5) 2 minutes production, Chico Chica Boumba, 2011.

(6) Graphiques et chiffres exacts disponibles sur : http://www.journaldunet.com/cc/02_equipement/equip_hautdebit_fr.shtml
<http://www.journaldunet.com/ebusiness/le-net/nombre-abonnes-internet-france.shtml>

(3) Olivier Mongin, « La Société Des Écrans, » *Communications* 75, n° 1 (2004) : 219–227. p222.

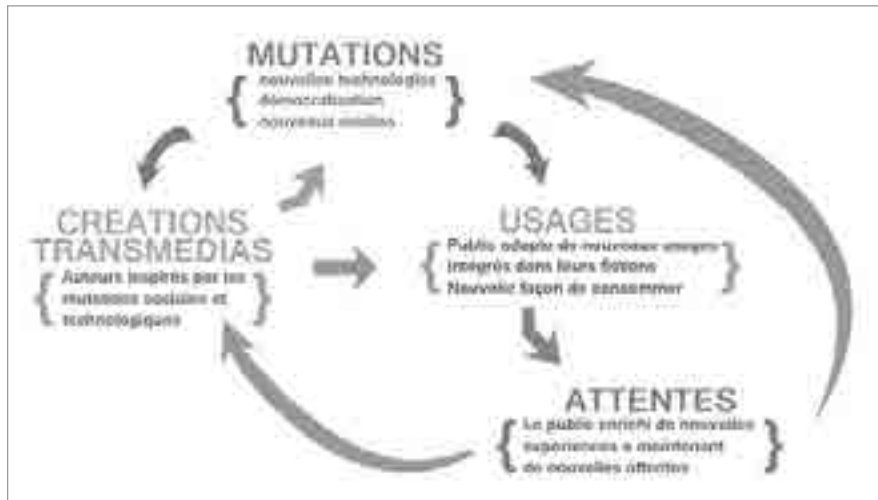
(4) Syndicat National du Jeu Vidéo en France.

adepte du multitasking⁽¹¹⁾, c'est-à-dire qu'il utilise souvent simultanément différents supports ; entretenir une conversation SMS tout en regardant la télévision est chose courante. Cette génération constitue un public aux attentes spécifiques : « Tous [les adolescents] appartiennent à une génération révolutionnaire, car porteuse d'une manière de penser et d'écrire, d'un mode de rapports aux autres, et, finalement, d'un modèle de société inconnu de leurs parents. Et inimaginable il y a encore dix ans. »⁽¹²⁾ Cette observation nous amène à nous interroger : le cross-média est un type de projet propice à utiliser les nouveaux médias, en ce sens, peut-il être le genre de fiction ayant le potentiel de répondre aux hautes attentes (notamment en terme d'immersion fictionnelle) de ce nouveau public ?

Parmi ces mutations dans les usages, je souhaite souligner l'arrivée d'un règne de l'immédiateté. En effet, nous avons pris l'habitude de pouvoir accéder gratuitement et de façon presque instantanée à une quantité vertigineuse de contenus numériques. Ainsi, « **En moins d'une décennie, l'avènement conjugué d'Internet, de la téléphonie mobile, des supports numériques et leur mise en réseau généralisée ont provoqué des bouleversements sans doute irréversibles dans l'accès aux savoirs et le statut des relations.** Beaucoup de celles-ci, désormais virtuelles, sont devenues des RAO, des "relations assistées par ordinateur". »⁽¹³⁾ Ces RAO sont aussi probablement partiellement à l'origine des dynamiques communautaires fortes qui émergent dans certains domaines et que nous retrouverons notamment dans de nombreuses fictions cross-média, dans lesquelles la fiction est construite autour d'une communauté de spectateurs qui deviennent un moteur de la fiction.

Le cross-média intègre, aussi pour des raisons financières, ces nouveaux usages, car ils permettent d'attirer le public en lui proposant une fiction adaptée à ses habitudes de consommation.

Nous pouvons synthétiser ce phénomène grâce au schéma ci-dessus :



« GHOST INVADERS : LES MYSTÈRES DE LA BASILIQUE »⁽¹⁴⁾, UN TRANSMÉDIA SANS MÉDIA MAÎTRE.

Ce projet est une enquête immersive de type ARG⁽¹⁵⁾ proposant aux spectateurs de suivre une fiction portée par différentes formes de créations. Parmi tous ces supports de l'imaginaire, aucun n'est porteur d'une quelconque trame narrative principale, c'est ensemble que ces réalisations permettent de découvrir une histoire. Il s'agit donc d'une fiction dans laquelle toutes les pièces sont indispensables pour la compréhension de la trame narrative principale : un transmédia sans média maître (ou transfiction). Par conséquent, pour saisir l'histoire dans son ensemble, le spectateur devra être réactif et naviguer d'un média à un autre. Nous pourrions représenter la structure de ce projet comme ceci :



Structure de la transfiction « Ghost Invaders : les mystères de la Basilique »

Cette fiction participative a eu lieu en avril 2012 et permettait aux spectateurs de découvrir le patrimoine culturel et historique de la ville de Saint-Denis au travers d'une fiction *in-situ*. Le but du jeu était de libérer la ville de Saint-Denis qui avait soudainement été envahie de fantômes de personnalités ayant vécu ou ayant leur tombeau à Saint-Denis (Roi Dagobert 1^{er}, Louis XVII, etc.)

Les différentes créations, événements et dispositifs porteurs de la fiction peuvent être envisagés comme de multiples interfaces de fiction. Mais, qu'ils soient réels, virtuels, numériques ou pas, nous pourrions toutefois les distinguer en deux catégories :

- Les supports créés spécifiquement pour le projet : le site-plateforme, les sites annexes, l'application *Android* « *Ghost Traker* », les installations

(11) Dans l'ingénierie informatique, multitasking, désigne un type de système d'exploitation capable d'utiliser simultanément plusieurs programmes.

(12) Lardellier, *Le Pouce Et La Souris*, p. 16.

(13) Extrait de l'étude Ipsos 2012 disponible sur : <http://www.ipsos.fr/ipsos-media/actualites/2012-08-27-jeunes-digital-natives-digital-kids>

(14) J'ai eu le plaisir de réaliser ce projet avec mon amie et collègue Edwige Lelièvre. Nos intentions créatives ont été soutenues et accompagnées par le Laboratoire d'Excellence H2H, Art et Médiations Humaines, Le centre des monuments nationaux, L'université Paris 8, Le groupe de recherche INREV (Images numériques et Réalité Virtuelle), La Mairie de Saint-Denis (93), Plaine commune, Le conseil général de Seine-Saint-Denis, Le FSDIE (Fond de Solidarité Des Initiatives Etudiantes), Maha Productions, L'office du Tourisme de Saint-Denis Plaine Commune, La Basilique de Saint-Denis, Unité d'Archéologie de Saint-Denis, Le Musée d'Art et d'Histoire de Saint-Denis, Le Lycée Paul Eluard, Le Théâtre Gérard Philippe, L'Académie Fratellini, Le Cinéma l'Écran, L'École Nationale Supérieure des Arts Décoratifs, Le JSD - Le Journal de Saint-Denis, La Maison du Commerce et de l'artisanat, Argile et Vin, La Bigoudène, L'arbre à jouets, Franciade, Le Comité Départemental du Tourisme de Seine-Saint-Denis, Edipop, le Lycée Suger et Orange.

(15) Alternate Reality Game soit Jeu à réalité alternée.

numériques faisant apparaître les illusions de fantômes dans la ville et les monuments, les vidéos en ligne, ainsi que des affiches, flyers, concerts, etc.

- Les personnes complices et les supports préexistants détournés et mis à profit pour soutenir la fiction et son ancrage dans le monde réel : *Twitter* (comptes des personnages de fiction par exemple), *Facebook*, *Wikipédia*, acteurs incarnant sur le terrain des personnages, commerçants partenaires, médiateurs, sites institutionnels, vidéos sur les écrans de diffusion du lycée Paul Eluard, articles dans la presse locale, etc.

Ce deuxième type de support permettait d'intégrer la fiction dans l'environnement habituel du public, ce qui avait pour effet de la rendre plus crédible et donc potentiellement plus immersive. **Tous ces supports, porteurs de multiples formes d'art, installés dans la ville de Saint-Denis formaient un immense dispositif. Cependant, c'était le potentiel ludique et la fiction scénarisée (l'histoire) qui, nourrissant l'ensemble de ce dispositif, permettaient d'en conserver la cohérence.**



Le site a accueilli plus de 7000 visiteurs⁽¹⁶⁾ sur la période du jeu et plus de 500 joueurs se sont inscrits au jeu

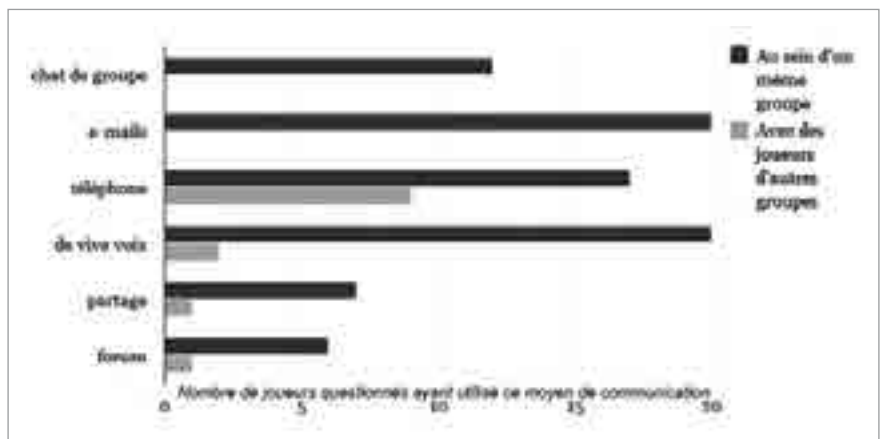
COMMUNAUTÉ DES SPECTATEURS DANS « GHOST INVADERS »

« *Ghost Invaders* » se déroule sur plusieurs étapes pendant lesquelles le joueur doit résoudre des énigmes, correspondant chacune à des quêtes, afin de parvenir à la résolution de l'intrigue : l'apparition mystérieuse de fantômes.

À l'issue du jeu, les analyses permettent de mettre en avant l'importance de vivre une fiction collectivement pour l'immersion des spectateurs dans la fiction.

88 % des joueurs ayant terminé plus de sept quêtes étaient dans un groupe, alors que seulement 20 % des joueurs inscrits étaient en groupe et 38 % des joueurs questionnés ont formé des groupes avec des gens qu'ils ne connaissaient pas avant. 98 groupes ont été créés pendant toute la durée du jeu.

Les joueurs ont été amenés à collaborer, à s'échanger des informations, à discuter et même à se rencontrer physiquement. On observe également que les joueurs les plus investis⁽¹⁷⁾ témoignent régulièrement de la façon dont leurs actions réelles ont eu des répercussions sur des éléments de la fiction (personnage, cours de l'histoire, etc.). La communication entre joueurs ne se limite donc pas aux membres d'un même groupe. De plus, les échanges entre participants de différents groupes ont été facilités par les pages « *Partages* » et « *Forum* », consultables par tous les inscrits sur le site du jeu. Sur le « *Forum* », les joueurs ont publié 671 posts relativement au jeu en général et sur « *Partage* », 174 posts diffusant des informations utiles exclusivement à la résolution de l'enquête. Parallèlement, les joueurs se sont aussi beaucoup parlé, soit à l'occasion de rencontres physiques, soit par téléphone. Le graphique ci-dessous synthétise l'ensemble des communications, en ligne et hors ligne, entre joueurs.



Graphique représentant les taux d'échanges entre joueurs

Enfin, 53 % des joueurs questionnés ont « *parlé ou débattu de l'intrigue avec un joueur d'une autre équipe* », et 79 % des sondés ont apprécié la communauté

de joueurs. In fine, ces échanges entre joueurs ne conduisent-ils pas à rendre la fiction plus réelle, comme si ce qui était issu du territoire fictionnel du jeu (fantômes, prophétie, démons, etc.) prenait corps dans l'espace réel du public du seul fait des échanges entre les joueurs ?

DES JOUEURS TRÈS INVESTIS

« *Nous avons rêvé pendant un mois, nous avons parfois passé nos journées sur le site ou à Saint-Denis, Nicolas [un acteur] a parlé de huit heures par jour, nous l'avons largement dépassé à certains moments...* »⁽¹⁸⁾ Seuls ou en groupe, les joueurs se sont beaucoup investis dans le jeu. Nous avons cherché à comprendre ce qui avait motivé leur participation.

Premièrement, comme nous le supposions les systèmes issus de jeux de rôle en ligne, tels que les classements, les récompenses, les accessoires pour les avatars, etc. ont entraîné les joueurs à s'investir davantage.

Deuxièmement, il est apparu que les personnages augmentés, c'est-à-dire les personnages qui sont à la fois fictionnels (imaginaires), réels (incarnés par des acteurs et/ou possédant des accessoires tels que : cartes de visite, téléphone, etc.) et virtuels (présents sur le site plateforme, réseaux sociaux...),

ont considérablement augmenté l'investissement des joueurs. Un d'entre eux témoigne « *une amie voulait que je joue, mais ça ne me motivait pas trop. Cependant, je me suis inscrit pour lui faire plaisir et lorsque Claire [acteur, personnage de fiction augmenté] m'a téléphoné et a laissé un message sur mon portable,*

(16) Et 4070 visiteurs uniques, c'est-à-dire sans compter ceux qui sont retournés sur le site.

(17) Les joueurs les plus investis sont ceux qui ont fait toutes les quêtes secondaires, ce sont les plus avancés dans le jeu (points d'expérience [XP], le plus élevé) ; ils sont aussi souvent les plus actifs sur le forum du site où ils partagent leurs expériences de jeu.

(18) Nicolas est un personnage augmenté qui a dit qu'il estimait que certains participants avaient passé 8 h par jour à jouer. Extrait de l'entretien de Joun, 29 ans, 72 XP, réalisé le mardi 22 mai 2012.

J'ai été choqué. D'abord presque énervé : on ne doit pas donner le numéro des gens comme ça. Et puis, j'ai réalisé que ça faisait partie de la fiction. À partir de là, j'ai joué sans relâche, même au travail ! »⁽¹⁹⁾. Un autre joueur explique que ce qui lui a semblé le plus amusant « c'est le format, le fait qu'il y ait des interactions avec les personnages »⁽²⁰⁾.

82 % des joueurs ayant répondu au sondage en ligne ont également déclaré que leurs interactions avec les acteurs ont augmenté leur intérêt pour le jeu et leur investissement. Cette donnée est corroborée par le fait que 75 % des joueurs ayant terminé plus de sept quêtes ont été appelés par les acteurs. On peut donc imaginer que ce contact a été déterminant.

L'immersion, en général, a été un facteur particulièrement important. Plusieurs joueurs ont exprimé le fait qu'au départ, ils avaient des réserves vis-à-vis du jeu et de son format, mais dès qu'ils se sont immergés dans celui-ci, il leur a plu : « Au début j'ai eu du mal à faire le pas de téléphoner à un inconnu, mais très rapidement je suis rentré dans le jeu et je m'y suis cru »⁽²¹⁾.

À la question « *Quel est le moment du jeu qui vous a semblé le plus immersif ? (où les choses semblaient vraies)* » de nombreux joueurs ont pointé leurs rapports avec les personnages augmentés : « *Moment le plus immersif : grâce aux acteurs : Léopold qui boite durablement [après s'être fait attaqué par la Drachen, horde de démons fictionnelle] ; un échange avec Léa sur la mononuclease [personnage qui a eu cette maladie]* » ou encore « *L'intervention d'Ilyas et Claire que j'ai cru être vraiment ce qu'ils disaient être [stagiaire au musée et journaliste]* ».

Conclusion

Le format transmédia d'une fiction implique un renouvellement du rôle du spectateur et renforce son immersion fictionnelle.

Les différents supports utilisés, qu'ils soient du registre réel, fictionnel ou

virtuel, n'ont qu'un seul but : proposer au public une fiction immersive et crédible, créer un monde parallèle persistant qui n'est pas uniquement virtuel. Le transmédia nous offre la possibilité de créer de toutes pièces (et sur tous supports) un monde fictionnel ressemblant à notre monde réel, mais conçu pour le public, pour son plaisir, un monde maîtrisable dont il peut parfois changer le cours.

Ainsi, le transmédia peut être envisagé comme un univers fictionnel répondant à diverses attentes du public. La multiplicité des médias permet de faire varier les expériences sensorielles et fictionnelles du spectateur. De plus, les différents supports proposent diverses échelles de temps de la fiction. Cette œuvre polymorphe permettra donc au spectateur de choisir son degré d'investissement dans l'aventure en fonction du temps dont il dispose et le type de relation à la fiction qu'il souhaite par rapport à son envie du moment (plus participative ou plus contemplative, par exemple).

En plus d'une relation à l'image qui peut être multiple, la fiction transmédia semble valoriser les relations humaines. D'une part, parce que dans certains transmédiés (les transfictions en particulier) l'auteur permet au spectateur d'être un *co-créateur* de la fiction, soit en lui proposant de créer directement du contenu ensuite intégré à un des supports du transmédia, soit en laissant volontairement des imprécisions narratives amenant les spectateurs à s'imaginer leurs propres histoires dans le cadre que propose l'auteur. D'autre part, car il se crée autour de ce type de fictions une communauté de fans (ou de joueurs) qui échangent, débattent, créent et participent (par leurs réflexions et leurs actions) à la construction d'un imaginaire collectif. Ainsi, si « *Le "cogito, ergo sum" de Descartes reposait sur une révolution épistémologique d'importance : le fait de penser par soi-même, et ce dans l'enfermement, dans la forteresse de l'esprit individuel ; c'est bien le contraire qui s'exprime sur la "toile" [et dans les fictions transmédiés], où le partage des images fait que l'on est pensé par l'autre. Que l'on n'existe que par et sous le regard des autres.* »⁽²²⁾

En outre, les fictions transmédiés semblent entraîner un brouillage perceptif des frontières entre ce qui relève de la fiction ou de la réalité. Ce flou est un des facteurs qui tend à renforcer le potentiel immersif des fictions transmédiés. Toutefois, l'immersion du spectateur n'apparaît envisageable que s'il est, au départ conscient qu'on lui propose une fiction, car la conscience du *faire semblant* est précisément ce qui lui permet de rentrer dans la feintise ludique qui fait son plaisir (tout comme dans son enfance). Ainsi, cette garantie que ce qui se passe est « pour de faux », ce *label fiction*, rassure le spectateur et lui offre un cadre imaginaire dans lequel il est libre de construire sa propre histoire.

(19) Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme Petaou.

(20) Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Joun.

(21) Entretien avec un joueur répondant au pseudonyme de Poulpy.

(22) Maffesoli et Moisé de Lemos, *L'imaginaire des médias*, p. 7.



Manifeste pour un corps à corps avec les objets numériques via la création artistique

DAMIEN COUËLIER

PROFESSEUR D'ÉDUCATION SOCIOCULTURELLE, LYCÉE AGRICOLE ET VITICOLE DE BERGERAC.

Ce texte témoigne de plusieurs projets artistiques autour des arts numériques conduits avec des élèves de Seconde et de Terminale bac professionnel du lycée agricole et viticole de Bergerac. Une question transversale relie les projets : en quoi les technologies numériques sont susceptibles de modifier la relation des adolescents au corps, au toucher, à la matérialité et comment l'approche artistique aide à percevoir ces enjeux notamment dans les interactions « identité vécue /identité numérique », « réalité vécue/réalité virtuelle ».

“Aussi actif puisse-t-on être avec son clavier ou sa manette, aussi tactile puisse être l'écran, aussi forte soit la présence de la machine dans sa main, dans sa poche, devant soi le virtuel protège. Les objets numériques ont une matérialité, ils ont du ‘corps’, mais ce corps n'a pas de poids, du moins pas de poids susceptible de peser sur notre propre corps.”⁽¹⁾

La “révolution numérique” est en marche dans le système éducatif et les enseignants en éducation socioculturelle, se doivent, plus que d'embrasser le mouvement et seulement accompagner les pratiques, d'interroger les objets numériques, qui accompagnent les jeunes dans leur quotidien, leur identité, leur rapport aux autres et à leur propre corps, comme de nouveaux leviers pour les amener à être à l'initiative de créations artistiques collectives. Nous partageons ici l'analyse de Julien Gautier et Guillaume Vergne de penser les enseignants comme des “**lettrés du numérique**”, “capables d'articuler efficacement et intelligemment le monde sur papier et le monde sur écran, prenant toute la mesure de l'émergence du

second mais sans l'opposer au premier, dont la profonde tradition critique et humaniste doit être au contraire mobilisée pour en éclairer les possibilités, et en conjurer les menaces”⁽²⁾. En bref, ne pas simplement subir cette perpétuelle diffusion de nouvelles technologies par les industries culturelles, ne pas non plus répondre à cette frénésie technologique, mais faire un pas de côté et les utiliser pour mener une réflexion sur la création artistique à l'heure du web 2.0. Voilà à nos yeux une direction possible pour le corps des enseignants en éducation socioculturelle de l'Enseignement Agricole public, alors qu'une réelle réflexion doit s'engager sur le devenir de notre métier à l'heure des célébrations du cinquantenaire de l'existence de notre corps.

Avec la mise en place du LAVBOT', laboratoire en milieu scolaire, sur le lycée agricole et viticole de Bergerac, nous avons dès le départ pensé le lieu comme un outil pour mener une réflexion sur ces nouvelles pratiques numériques. Offrir un lieu connecté, polymorphe, dans lequel les expériences autour

des nouvelles pratiques émergentes puissent se développer et nourrir aussi la réflexion des artistes invités.

L'idée a été de mettre en place un cycle de projets de création autour des objets numériques, que les lycéens en face de nous semblent maîtriser parfaitement, afin de leur faire entrevoir des possibles, par-delà le simple fait d'avoir du réseau et d'être connecté. **La possession des objets numériques est un marqueur social fort, mais la création via ces objets doit les amener à des réflexions, des postures actives sur les relations qu'ils entretiennent, dans leur intimité et leur sensibilité, avec les machines, qui font aujourd'hui partie de leur propre enveloppe corporelle et identitaire.**

La volonté était aussi de montrer aux élèves que les artistes portent aujourd'hui une réflexion sur la place que prennent au quotidien ces objets connectés dans nos relations sociales et notre rapport à l'autre. Certes, les artistes dits numériques utilisent tous ces outils dans leur création, mais ils ne sont aujourd'hui pas les seuls et, d'autres champs artistiques ouvrent aussi une réflexion sur ces objets numériques. En invitant des musiciens via le projet CHAMPS LIBRES, des artistes du spectacle vivant en ateliers de création

(1) Renaud Hétier, *Aspiration numérique et mise à distance du corps*, *Recherche en Education* - n° 18 - Janvier 2014, p.128.

(2) Julien Gautier, Guillaume Vergne, « Quelle école pour la « société de la connaissance » ?, dans L'école, le numérique et la société qui vient, Kambouchner, Denis, Meirieu, Philippe, Stiegler, Bernard, Ed. Mille. Et. Une. Nuits, 2012, p. 113.

ou encore des artistes de la sphère numérique, nous avons toujours placé ces objets connectés comme de réels potentiels de créativité pour les jeunes et les artistes. Les différents projets se sont ainsi développés autour de cet axe de réflexion : la relation entre les corps / les objets numériques / l'image pour interroger le lien social.

Nous proposons ici de présenter les différentes expériences de création réalisées depuis 5 ans au cours de ce cycle de projets artistiques mené avec les différentes classes de la filière professionnelle du lycée viticole et agricole de Bergerac avec les soutiens du CRARC⁽³⁾ Aquitaine, de la DRAC Aquitaine et de la Région Aquitaine.

AVATAR, mon Alter Ego numérique

Ce projet numérique est le projet qui, lors de l'année scolaire passée, a conclu cette réflexion sur la relation que les élèves entretiennent avec les objets numériques, leurs identités numériques et les nouvelles postures corporelles qu'ils adoptent autour de l'outil numérique.



Avatar

Notre démarche nous a conduit à interroger ce « stade des écrans », qui a aujourd'hui remplacé le « stade du miroir » décrit par Jacques Lacan : sous l'effet de la généralisation des nouvelles technologies, les jeunes rattachent moins leur identité et leur intimité à la

représentation visuelle d'eux-mêmes. Ainsi, ils jouent plus facilement avec les images qui les représentent et l'apparence n'est plus un repère identitaire, mais devient une sorte de balise sur un territoire qui en comporte plusieurs. Aujourd'hui l'avatar ne peut constituer qu'une sorte de logo, qu'une carte d'identité numérique, mais, dans tous les cas, il est indispensable pour entrer dans la sphère numérique virtuelle. Ainsi les digital natives ont développé de réelles compétences communicationnelles, une culture numérique juvénile qui selon Florian Dauphin peut se résumer ainsi : « savoir utiliser facebook et MSN, savoir se présenter sur un chat et naviguer sur le web de manière ludique »⁽⁴⁾. Il s'avère aussi que les jeunes ne se fabriquent pas un seul avatar, mais plusieurs et, naviguent sur la toile sous diverses incarnations. A l'image de Narcisse, le jeune adolescent se transforme en des êtres tous plus beaux les uns que les autres et contemple ses multiples identités via la fenêtre des écrans à portée de main.

Le but de la semaine de création artistique était d'interroger le rapport au virtuel des élèves et de créer des images identitaires à l'échelle 1, que nous avons ensuite utilisées pour habiller les parois vitrées du foyer des élèves. Il nous semblait intéressant d'utiliser, comme support de valorisation de l'atelier de création, ces vitres qui délimitent l'espace commun que les élèves fréquentent au quotidien. Il s'agit, en réalité, du seul lieu de socialisation du lycée, dans lequel les différentes classes peuvent se mélanger et échanger loin du regard des adultes. **La notion de transparence et de frontière entre plusieurs états et statuts, joue ici un rôle central dans la réflexion que nous avons engagée avec les jeunes.** Comment habiller cette transparence, support des reflets physiques des jeunes jouant au billard par exemple, mais, aussi, support de la société telle que le monde virtuel nous la présente : tout est transparent et sous contrôle ? Comment habiller ce lieu symbole des relations sociales de la vie quotidienne lycéenne par la projection graphique des identités numériques virtuelles des participants à l'atelier ?

CORPS CONNECTÉ

Nous avons sollicité Philippe Faure⁽⁵⁾, artiste numérique que nous avons fait venir une première fois sur le lycée. Il y avait présenté son travail dans le cadre du dispositif « les Jeudis du multimédia » mis en place par Média Cité⁽⁶⁾, coopérative d'intérêt collectif, qui a proposé aux lycéens de travailler sur la figure de l'AVATAR et d'interroger le rapport à leurs identités numériques en utilisant les outils de création du Web 2.0. Philippe Faure a accompagné les élèves dans un travail sur les nouveaux-médias, réalisable via internet et l'interface évolutive que peut représenter le web 2.0, grâce auquel on peut maintenant, directement en ligne et sans aucun logiciel, s'initier aux graphismes complexes de la 3D. Il est un des rares artistes actuels à utiliser cette technologie et à proposer des ateliers numériques qui font écho à ses propres recherches sur l'identité numérique, les avatars et autres artefacts digitaux.

Dans l'articulation des journées de création, les élèves ont aussi découvert d'autres artistes numériques, des sites ressource, ainsi que le vocabulaire propre à cet univers artistique. Philippe Faure a joué le jeu de leur présenter ses références, de broser un historique de l'art numérique, de leur faire découvrir, via les œuvres présentées, ses coups de cœur du moment. Les nouvelles réalisations de ce courant artistique à part entière, qu'est l'art numérique, concernent aussi des postures identitaires intergénérationnelles (smartphones et selfies 3d) et interrogent la notion de « corps connecté ». Ce travail nous questionne sur les pratiques et comportement actuels et futurs de ces adolescents « natifs du numérique ». A ce propos, une série photographique de mises en situation des élèves dans des postures connectées a aussi été réalisée et les élèves se sont prêtés au jeu de cette mise en situation, à la fois individuelle et collective, dans différents lieux du lycée.

La principale base de travail a été l'utilisation de la technologie d'un scanner mobile pour réaliser une captation numérique des visages et des bustes de chacun des élèves, afin qu'ils puissent ensuite travailler à différentes approches artistiques, à partir du scanner en 3D de leur image, pour réfléchir à cette notion d'AVATAR et à leur propre représentation

(3) Complexe régional d'animation rurale et culturelle

(4) Dauphin, Florian, Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ?, Questions Vives, Vol. 7, N° 17, 2012, Ed. Université de Provence - Département des Sciences de l'Éducation, p. 7.

(5) <http://www.philippefaure.net>

(6) <http://www.medias-cite.coop>

virtuelle. Au cours de la semaine, les élèves se sont ainsi essayés à différents styles graphiques, utilisés par des artistes contemporains des nouveaux-médias, comme le glitch-art ou encore la sculpture virtuelle. Ils ont eu le temps de retravailler leur portrait scanné en 3D pour le déformer, le repenser via des logiciels du web 2.0 dans le but de se constituer plusieurs avatars. Nous avons ensuite demandé aux élèves d'effectuer une pré-sélection de leurs travaux que nous avons utilisée pour le « Screensaver », graffs numériques qui habillent les vitres du foyer, comme une seconde peau, plus ou moins épaisse, en fonction de la luminosité et de l'éclairage.

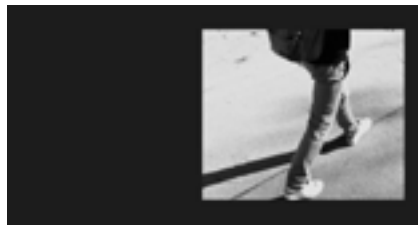
Le fruit des travaux des élèves est donc devenu une œuvre collective mêlant les productions numériques individuelles et des stickers de grands formats installés sur les vitres du foyer du Lycée. Cette œuvre intitulée « Screensaver » est une représentation de huit graffs numériques qui montrent des fonds d'écrans, des fichiers d'images, avatars et selfies 3D. A cela s'ajoute un parcours ludique interactif : des auto-portraits d'élèves inclus dans des QR Codes invitent le spectateur à flasher l'information avec son smartphone, donnant accès à un buste 3D.⁽⁷⁾

Nous constatons, dans notre pratique d'animation, que le téléphone portable occupe une place centrale dans le temps libre des élèves. Les différentes utilisations et la place du téléphone portable qui, plus qu'un simple produit de consommation, est bien une partie de l'identité même des adolescents - ce qui s'est encore plus intensifié avec la possession des écrans tactiles via les smartphones - constitue la trame de fond des deux projets suivants. **Il nous semblait important d'interroger ce rapport tactile à la machine, qui voit le prolongement entre le corps et la technique s'amplifier, et de montrer, qu'au-delà de la simple possession de l'objet, celui-ci représente aussi un réel potentiel de création artistique.**

Nous avons donc interrogé cette évolution corporelle plus sensible, par le passage du clic au toucher, à travers deux expériences artistiques avec les élèves de deux classes de Seconde bac professionnel, munis de leurs portables.

VIDEOWALK with Me & the MACHINE Promenades vidéos avec la compagnie Me & The Machine

Avec la venue de la compagnie anglaise Me & the Machine⁽⁸⁾, invitée pour le festival TRAFIK à Bergerac en 2014, nous avons travaillé avec le téléphone portable telle une caméra cinématographique à la manière des frères Lumière.



Videowalk

Dans un premier temps, nous avons amené les élèves à acquérir un vocabulaire filmique à travers l'analyse de divers courts-métrages, et en particulier celle du travail des frères Lumière. Les élèves ont pu aussi expérimenter différentes contraintes, portant aussi bien sur le genre, les prises de vue, que la durée pour apprivoiser le portable comme caméra cinématographique. Il s'agissait, avant tout, à travers les différentes expériences de création de souligner que le film, qu'il soit issu d'une caméra ou d'un portable, résulte d'une série de choix de mise en scène qui lui donnent sa singularité: penser un récit, sélectionner des acteurs, déterminer un point de vue, choisir un cadre...

Dans un deuxième temps, la Compagnie Me and the Machine est intervenue pour un atelier de création avec les élèves de Seconde sur la première semaine du festival pour créer des **promenades vidéo** autour des trois pôles du festival en centre ville de Bergerac.

Les deux intervenants ont, via la mise en situation, tout d'abord présenté le travail qu'ils mènent autour de la réalité augmentée. Les élèves ont ensuite expérimenté, chacun l'un après l'autre, l'installation *When we meet again*

(introduced as friends)⁽⁹⁾ présente au Cloître des Récollets lors de cette édition du festival TRAFIK. Il était intéressant de constater que ce dispositif, qui allie les nouvelles technologies, avec les lunettes et le casque audio que l'on porte lors de la performance, afin de se trouver dans un état de "réalité augmentée", n'a que très peu surpris les élèves. Mais c'est bien le contact physique, en lui-même, avec un artiste du collectif qui les invitait à danser lors de la performance, qui a constitué une surprise, un obstacle et même pour la majorité des élèves un choc émotionnel. Un simple effleurement de leur enveloppe corporelle est déstabilisant, inhabituel et représente un enjeu dans leur propre considération identitaire. **La mise à distance perceptuelle des corps via le numérique induit pour beaucoup que les corps soient devenus transparents et évanescents, voire même encombrants.** Cette immersion sensorielle a représenté le choc artistique de cette expérience. Pour une fois, les outils numériques leur permettaient d'avoir une appréhension de l'apesanteur de leur enveloppe corporelle.



Videowalk, mise en situation

Enfin, les deux moments du travail furent présentés à leurs pairs lors de projections vidéo dans l'enceinte du lycée avec l'aide du vidéaste Frédéric Valet, avec qui nous avons travaillé sur le montage et l'installation des vidéos dans trois lieux du lycée symboles du lien social : le hall d'entrée, le LAVBOT', ainsi qu'un lieu au niveau du bureau de la vie scolaire. Cette exposition de leur identité sur des écrans n'a pas posé de problème aux participants qui étaient même très fiers de se présenter "en grand", comme si cette mise à distance par l'écran réduisait l'enjeu de la représentativité de leur identité, à l'image d'un post vidéo ou d'une chaîne youtube que l'on ouvre en espérant que les vues soient les plus nombreuses possibles.

(7) Vous pouvez retrouver l'ensemble des productions en suivant les liens internet suivants:
<http://selfies3d.tumblr.com>
<http://sketchfab.com/philippefaure/models>

(8) <http://www.meandthemachine.co.uk>

(9) <https://www.youtube.com/watch?v=OPrLbohysWs>
<https://vimeo.com/13327740>
<http://www.melkiorthetheatrelagaremondiale.com/?p=8181>

Et comme le souligne Florian Dauphin finalement « les TIC ne sont pas tant employées comme un moyen de réaliser une tâche, une action précise, un projet, ou de communiquer un message spécifique, mais comme une manière d'afficher une image de soi, de se construire et de maintenir la sociabilité avec son groupe de pairs » ce qu'a aussi révélé cette expérience de projection vidéo dans le lycée.⁽¹⁰⁾

Portable, mon amour...

Le second projet a eu comme point de départ la pratique du selfie chez les adolescents afin d'élaborer une réflexion sur la photographie à l'ère numérique.

Ainsi les élèves ont travaillé sur l'autoportrait et le portrait photographique en partant de leur pratique quotidienne du selfie. Encore une fois, **l'idée était de prendre appui sur leurs pratiques numériques quotidiennes et de les inclure dans une histoire des arts et des pratiques artistiques, pour les faire réfléchir à l'art photographique et à la notion de point de vue.** La première séquence a consisté à regarder et à analyser ensemble des séries photographiques autour du portrait, afin de mettre en place des outils d'analyse et un vocabulaire commun, que les élèves ont ensuite redéployés lors de la pratique, ainsi que lors de leur épreuve orale finale.



Flyer de Portable mon amour

Nous avons aussi découvert différents photographes comme Ken Kitano, Denis Darzacq, Hendrik Kerstens ou encore Philippe Halsman qui jouent tous avec le portrait photographique classique, afin de "mettre en danger" physiquement leurs sujets. Les élèves ont pu se rendre compte que beaucoup de photographes se sont pliés au genre de l'autoportrait et que certains sont allés plus loin dans le jeu du miroir et du regard de l'autre.

Dans un deuxième temps, nous avons proposé aux élèves une série d'autoportraits à réaliser avec leurs portables. L'ensemble des portraits exposés ont été réalisés par les élèves, dans une démarche de groupe, tout en suivant les indications de prise de vue. Plusieurs séries ont ainsi émergé : portrait en sautant, portrait en pied, portrait avec téléphone portable, portrait de profil, portrait selfie; avec toujours des indications scéniques, d'attitudes du sujet et de prises de vues très précises.

En parallèle, un travail d'autoportrait dessiné a vu aussi le jour, ainsi qu'un travail de photodéformation; sans oublier l'écriture d'un texte d'une dizaine de lignes, dans lequel les élèves devaient décrire, évoquer leur relation à leur portable. Un travail de prise de son de lecture à haute voix de leurs productions écrites respectives a aussi été effectué pour la restitution du projet.

La valorisation du projet a eu lieu lors d'une exposition des travaux au Lavbot' en mars 2015. Nous avons sélectionné une série autour du selfie avec un travail graphique, à la manière des planches contacts dessinées de William Klein, une série de portraits en sautant, une série de portraits en pieds, disposés dans le couloir le long du foyer, afin de jouer sur la perspective et de surprendre le spectateur, une fresque photographique, composées de portraits en saut et en pied, sur le mur du hall d'entrée du Lavbot'. Nous avons aussi réalisé une création sonore, à partir des textes écrits et lus par les élèves, sur leur relation au portable qui a été diffusée lors de l'exposition, ainsi qu'un stopmotion à partir de la série portraits de profil.

Toutes ces expériences autour du selfies se voulaient avant tout partagées, les élèves ont ainsi dû mutualiser un portable à plusieurs, réaliser des portraits en groupe, s'organiser collectivement pour les prises de vues, porter un regard autre que celui porté avec distance grâce aux technologies d'interface. Finalement le selfie a constitué un point de départ, qui a été rapidement

dépassé par les participants qui ont mis en avant le plaisir collectif et partagé de l'oeuvre collective, comme si la place des corps se retrouvait au centre du jeu.

Le dernier axe de ce cycle de projets artistiques est constitué par une volonté de faire découvrir le travail de transdisciplinarité autour du numérique qui se développe dans le spectacle vivant et en particulier dans le monde de la danse contemporaine. Les deux projets menés avec les classes de terminale se sont développés, chacun pendant une semaine de création artistique, dans une perspective de corps à corps avec les objets numériques en interrogeant le rapport entre corps virtuel et corps incarné.

Image flottante - Corpus am angegebenen Ort - Corpus au lieu indiqué

Le collectif **a. a. O⁽¹¹⁾** interroge le corps et ses différentes représentations à travers les langages de la danse et de la vidéo. Alors que **le Melkior théâtre / Gare mondiale⁽¹²⁾**, lieu de recherche et de confrontation artistique, situé sur Bergerac, accompagne ce collectif au long terme, et se trouve dans une démarche de coconstruction de projets avec le lycée agricole et viticole de Bergerac, il nous semblait opportun d'instaurer un dialogue avec cette compagnie dans le cadre de ce projet intitulé **Image flottante - Corpus am angegebenen Ort - Corpus au lieu indiqué.**

L'envie était de proposer la marche, à la fois, comme sujet d'étude et comme pratique artistique et chorégraphique, et d'utiliser cette thématique dans une démarche de travail, dans laquelle les deux expressions artistiques se croisent, se répondent, s'entrechoquent.

Les élèves de Terminale Bac professionnel ont, tout d'abord, découvert le travail de la compagnie, avec un échange sur le corps et ses représentations par diverses expressions artistiques dont la

(10) Florian Dauphin, « Culture et pratiques numériques juvéniles : Quels usages pour quelles compétences ? », Questions Vives [En ligne], Vol.7 n° 17 | 2012.

(11) <http://www.collectifaa.o>

(12) <http://www.melkiortheatrelagaremondiale.com>

danse et la vidéo. Le second moment de mise en bouche a été la vidéoconnection avec les intervenants, lors d'une répétition du collectif a.a.O, alors en résidence sur la Gare mondiale. Par caméras interposées, les élèves ont ainsi dialogué avec les danseurs présents sur le plateau, ainsi que Carole Vergne, chorégraphe du collectif a.a.O. Avec cette expérience, dans le cadre de la création d'un réseau d'hyperlieux sur l'agglomération bergéroise, l'idée était d'utiliser l'outil skype comme lien social, comme expérience artistique augmentée.



Image flottante

La semaine de pratique artistique s'est déroulée dans les deux salles de répétition de la Gare mondiale. La journée type débutait avec un travail d'échauffement pour tous les élèves sur le plateau, suivaient ensuite des moments d'échanges, de rencontres à partir de la présentation de travaux artistiques qui abordent la thématique de la marche. Cette approche transversale a bien entendu alimenté la réflexion commune et les élèves ont alors, en ateliers vidéo et danse, donné corps à leur propre interprétation de la thématique de la marche. L'objectif final était la mise en place d'une restitution de fin d'atelier dans le Lavbot', laboratoire artistique du lycée agricole et viticole de Bergerac, sous forme de performance et ceci devant l'ensemble des classes du lycée.

ATELIERS VIDÉO

Vidéo 1 - À l'image du film Elephant de Gus van Sant ou des personnages de jeux vidéo, la caméra suit longuement

les corps d'adolescents filmés de dos qui parcourent une zone pavillonnaire d'une ville française moyenne, peu importe laquelle ! En solo, en groupes, ils déambulent, se croisent dans un décor de rues, de routes, de terrain vague, d'un lieu surréaliste comme abandonné par le vivant, par les centres de décisions. Le seul événement est l'instant de tension présent lors de leur entrecroisement et puis, très rapidement c'est la marche qui prend le devant et nous suivons ces adolescents dont les corps paraissent survoler les lieux à la recherche d'une issue. L'un d'entre eux rentre dans une barre d'immeuble abandonnée d'un pas décidé et, une fois à l'intérieur du bâtiment, semble avoir perdu ses repères et tourne en rond tel un animal hagard et pris en chasse par une meute imaginaire. La marche comme appartenance à un groupe, comme une confrontation physique à l'altérité et la différence.

Vidéo 2 - La deuxième vidéo situe les mêmes corps dans l'enceinte d'un lycée, la marche est plus rapide, empressée, les croisements sont plus rapides et chaque adolescent parcourt son tracé avec le mécanisme d'un robot télé-guidé. L'enceinte du lycée comme lieu d'enfermement quotidien, auquel le corps répond par une programmation des parcours et un isolement dans les différentes postures adoptées tout au long de la journée, d'une année scolaire, d'une scolarité. Le lycée, qui pourrait être pensé comme un lieu d'apprentissage de la liberté et de la pensée nuancée, ne représente plus qu'un lieu de passage contraint, dans lequel on ne fait plus que quantifier les apprentissages et compétences. L'essentiel n'est qu'affleuré et le lycéen d'adopter des postures stéréotypées...

Vidéo 3 - La troisième proposition vidéo est un triptyque avec une image en noir et blanc : les protagonistes rentrent dans le champ et leur marche révèle toute la mise en scène déployée par tout un chacun pour paraître plus ou moins humain. L'intention est un aperçu des marches possibles et une réflexion sur le regard que chacun porte sur l'autre seulement à travers sa démarche et son rapport à son propre corps.

ATELIER DANSE

Le second groupe d'élèves a travaillé sur la marche à travers la danse et l'engagement corporel. Mettre un voile d'hivernage entre l'autre et moi, pouvoir me recentrer sur mes sensations, redécouvrir les pieds, les jambes, les bras, le buste de mon corps et jouer avec la matière. Jouer aussi avec l'image flottante de mon corps, unir mon corps avec celui de l'autre danseur en jouant avec l'ombre projetée sur le voile, filtre visuel d'où émerge une force, une forme imaginaire, qui prend la figure d'une femme, d'une ombre, d'une présence plus ou moins humaine.

La demande des participants a été, dès le début, d'utiliser ce voile pour se protéger du regard physique d'autrui, afin, pour une fois, de se laisser aller à son corps en toute tranquillité, comme pour préserver une intimité dans une image, dans un jeu avec son propre reflet ; tout ceci dans le cadre d'un tableau collectif régulièrement alimenté par les intentions corporelles des différents participants pour la création d'une présence visuelle globale simplement suggérée.

Champs vibratoires

Pour cette seconde expérience avec une compagnie de danse, la volonté partagée avec les artistes a été celle de penser le numérique comme instrument possible d'un nouveau lien social avec la convocation des participants à une célébration shamanique numérique. Les élèves ont tout d'abord rencontré la Compagnie Médulla en filage lors de leur venue sur l'Auditorium de Bergerac dans le cadre de la programmation du Centre Culturel. Après un moment d'observation du travail sur le plateau, ils ont échangé avec Naomie Mutoh qui a répondu avec attention à leur question sur la mise en scène, sur le Butô, sur les costumes. Laurent Paris a dévoilé les intentions musicales du spectacle, les contraintes scéniques avec une présence visuelle très atténuée des musiciens. Il a aussi évoqué le futur travail en commun que nous avons effectué en janvier 2014 afin de préparer les élèves à la confrontation scénique.

Le second moment du projet a été la semaine de création artistique qui a été très intense et complètement différente de la première expérience que nous avons eu avec la Compagnie Medulla en octobre 2011 avec le projet Radix en terroir viticole. Cette Compagnie qui associe Danse Butô et musiques électroniques a, dans un premier temps, travaillé avec les élèves à la Gare Mondiale, autour de la thématique de la communication et de l'utilisation des outils numériques et en particulier des téléphones portables.

Il apparaît, au fur et à mesure des projets, que ce moment, en dehors du lycée, constitue une sorte de seuil important au cours duquel les élèves découvrent leur potentiel, dépassent leur peur loin de l'enceinte du lycée et des habitudes de chacun. Pouvoir aussi bénéficier des infrastructures de la Gare mondiale est aussi important quand on aborde, en particulier, la danse, le travail corporel avec les élèves. Les artistes peuvent eux aussi mesurer d'autant mieux les envies, les capacités des uns et des autres, les postures et l'énergie qui se dégage ou non du groupe à travers le travail sur un plateau professionnel. Cette fois-ci, les élèves ont montré une volonté collective de concentration et d'engagement sincères.

Ensuite, le groupe a investi le Lavbot', laboratoire artistique du lycée, pour préparer la restitution présentée à l'issue de cette semaine devant l'ensemble de la communauté éducative. Avec l'aide du travail de lumière et de vidéoprojection de Frédéric Valet, la Compagnie Medulla a mesuré les contraintes du lieu et est restée dans le souci de protéger au mieux les élèves d'une confrontation physique avec le public « à fleur de peau ». Le lieu a ainsi influencé la conscience d'appartenance à cette tribu.

L'entrée physique dans le Lavbot' de chaque spectateur était aussi accompagnée par un signe calligraphique d'appartenance à la création d'une tribu commune; ce qui s'est aussi concrétisé par de réelles vibrations corporelles collectives présentes lors de la restitution de fin de projet.

Face à cette emprise numérique qui est aujourd'hui quotidienne pour l'ensemble des élèves, la démarche a donc consisté à remettre les échanges corporels au centre de la tribu, alors que dans leur quotidien ils ne communiquent quasiment plus que via leurs portables et que les corps s'effacent et ne sont plus que transparence.

Conclusion

A travers tous ces projets artistiques, nous avons expérimenté ce corps à corps avec les objets numériques et ceci toujours dans une perspective d'interrogation des identités, du regard sur l'image exposée aux autres et du rapport au corps et à ce qui fait le lien social en dehors des rapports virtuels.

Comme l'écrit Renaud Hétier, « D'une manière ou d'une autre, pour que les élèves ne soient pas présents de façon seulement ...virtuelle, il faut tout faire pour qu'ils habitent leur corps, qu'ils soient présents là où ils se trouvent (dans leur corps) et qu'ils habitent un espace où les corps se rencontrent pour apprendre à se tenir ensemble.

Un tel investissement du corps, de la relation, de leur mise en jeu dans un espace réservé comme celui de l'école pourrait contribuer à redonner de la gravité aux corps. »⁽¹³⁾

Face au ciel numérique, au « cloud », le travail de l'enseignant en éducation socioculturelle doit intensifier maintenant et ici une incarnation physique des corps des élèves pour maintenir un lien physique au-delà des écrans, car l'institution d'un rapport à autrui ne peut s'effectuer sans la présence substantielle des élèves. A nous aujourd'hui d'interroger, via les expériences artistiques avec les professionnels du spectacle vivant, cet évitement du corps-à-corps avec les outils numériques, ce qui finalement nous empêche aussi d'éprouver notre propre fragilité corporelle.

Enfin, il nous faudrait aussi penser l'ALESA⁽¹⁴⁾ comme un laboratoire pour une confrontation physique aux matières, aux matériaux, aux objets, aux outils pour faire et défaire. Ce temps d'animation doit aujourd'hui se réactiver comme un espace de pratiques numériques à l'image des Fablab, comme des tiers-lieux, un espace - temps ouvert à l'expérimentation... Et si le devenir de notre corps n'était-il pas de prendre le maquis du numérique ?

(13) Renaud Hétier, Aspiration numérique et mise à distance du corps, Recherche en Education – n°18 – Janvier 2014, p. 129.

(14) Association des lycéens étudiants stagiaires et apprentis



EPILOGUE

Translittératie : pour une éducation critique aux médias et à l'information

DIVINA FRAU MEIGS

PROFESSEURE À L'UNIVERSITÉ SORBONNE NOUVELLE EN SCIENCES DE L'INFORMATION ET DE LA COMMUNICATION ET EN LANGUES ET CULTURES DES MONDES ANGLOPHONES. ELLE PILOTE L'ANR TRANSLIT SUR LA CONVERGENCE ENTRE L'ÉDUCATION AUX MÉDIAS, À L'INFORMATION ET À L'INFORMATIQUE. ELLE CO-PILOTE LE PROJET EUROPÉEN ECO POUR LA CRÉATION DE MOOC.

L'ère numérique a profondément bouleversé les usages en matière de communication et d'information. Alors que l'Internet entre dans sa propre phase d'institutionnalisation, quels sont les périmètres de ces bouleversements ? Quels usages, quels biens culturels, quels besoins cognitifs affectent désormais notre relation à l'intimité, aux autres et au monde ? En quoi l'ère numérique renouvelle-t-elle les enjeux en termes de cultures de l'information et de pédagogie, mais également de liberté et de droits humains ? Quelles sont les retombées en matière éducative, quand l'apprentissage passe par la régulation des interactions pédagogiques avec un tiers socio-technique virtuel ?

Jeux, avatars, web séries... Les cultures numériques ont un impact radical sur la culture dans la mesure où elles modifient les relations entre les usagers et entre les usagers et le monde. Maîtriser ces usages et leur donner du sens passe par une éducation critique aux Médias et à l'Information comme enseignement transversal **et** comme discipline constituée. Le statu quo pré-numérique, - selon lequel certaines institutions comme les médias ou l'école, seraient épargnées par le changement - ne peut plus faire illusion face à la force tellurique de l'Internet, de ses réseaux sociaux et de ses applications multi-morphes. Les industries culturelles et leurs infomédiaires (bibliothèques, musées, écoles, universités...) subissent d'énormes pressions qui risquent de les marginaliser s'ils ratent leur transition digitale. Au micro-niveau cette transition détruit ou « ubérise » les métiers et les institutions, au macro-niveau elle détient le potentiel de reconnecter les individus avec leurs besoins cognitifs et de les placer au sein du processus du design social ou entrepreneurial. Ces évolutions sont durables et inexorables, remettant en cause la chaîne de valeur de la culture et de l'éducation au moment où la révolution numérique entre dans sa propre phase d'institutionnalisation.

Vers un nouvel univers de signes cohérents : la culture médiée et ambiante

Le numérique est profondément médiatique, comme le révèlent les pratiques des jeunes et des adultes. Il consiste en des usages de communication par interaction et interactivité tout autant que d'information par recherche, curation et publication. Ces usages transforment chaque individu en média potentiel car ils lui confèrent une grande capacité d'agir communicationnel et informationnel, avec des outils portables et conviviaux pour (se) publier. Ces usages rencontrent les médias institués, qu'ils soient pré-numériques (papier et analogique) ou en ligne, qui s'adosent aux data, car les modes d'entrée et de sortie des données se recombinent entre haut débit audiovisuel (*broadcast*) et haut débit de bande passante numériques (*broadband*)⁽¹⁾.

Les médias audiovisuels demeurent des instruments clés pour propager massivement l'information (et la désinformation), la fiction et la culture au sens large. Les médias numériques contribuent à la conversation et à la participation des individus entre eux, souvent par rapport à ce que diffusent les médias audiovisuels car ce sont souvent des amateurs ou des fans dans leurs pratiques⁽¹⁾. **Au niveau des usages de lecture, d'écriture et de publication, la continuité entre le hors-ligne et le en-ligne existe, qui établit une culture médiée où l'accès aux contenus originaux de l'art (musique, cinéma...) se fait par des plateformes de toutes sortes.** Cette culture médiée est désormais ambiante, enveloppante, avec des outils portables, mobiles, ubiquitaires. La négociation des frontières des médias a des implications pour les frontières de la culture, car les médias interviennent de plus en plus dans la manière dont les individus ont du pouvoir d'agir sur leur créativité, leur sociabilité et leur participation culturelle.⁽²⁾

(1) P. Flichy, *Le sacre de l'amateur : Sociologie des passions ordinaires à l'ère numérique*, Paris, Seuil, 2010.

(2) F. Gire et F. Granjon, « Les pratiques des écrans des jeunes français », *RESET* [En ligne], 1 | 2012, URL : <http://reset.revues.org/132> ; DOI : 10.4000/reset.132.

LA SITUATION D'ÉCRAN-NAVETTE ENTRE LE TUBE ET LA TOILE

Le mode d'intervention des médias et la production d'une culture médiée se concrétisent dans la phase actuelle du web 2.0 par une situation d'écran-navette : les récits (films, jeux, mangas, séries,...) qui sont produits et proposés sur l'écran de surface - celui des médias audiovisuels (le Tube⁽³⁾) - sont discutés et commentés sur l'écran de profondeur - celui des réseaux sociaux (la Toile⁽⁴⁾) qui ne manquent pas de réagir et de produire en retour des suggestions, voire d'autres récits (les fans fictions par exemple). Les médias audiovisuels continuent d'être les principaux pourvoyeurs de récits partagés et engageants qui sont recyclés et remixés par les médias numériques en réseaux, pour produire de nouveaux contenus, mais aussi des commentaires, des annotations, des recommandations car les récits partagés, en ligne ou pas, sont centraux à toute culture humaine, pour leurs valeurs de socialisation et d'interaction. Dans leurs usages, les jeunes trouvent leur actualité sur la télévision puis sur Facebook ; la presse papier, en ligne et les blogs arrivent bons derniers. Le smartphone est omniprésent car il leur permet de tout faire, y compris la navette entre écrans⁽⁵⁾.

Les deux écrans font la navette et favorisent la navigation transmédia, grâce à l'Internet, cette réalité unique et inédite qui transmet l'information par des protocoles de transfert de données. Les deux sous-systèmes des cultures de l'information, - la TV connectée fondée sur l'audiovisuel (*broadcast*) d'une part, le Web fonctionnant sur l'Internet (*broadband*) pour consulter des sites et y créer des pages d'autre part - se concurrencent et se complètent à travers toute une série de formats comme les tablettes, les liseuses, les smartphones et autres e-dispositifs en devenir. Les formes culturelles classiques perdurent (livre, film, musique,

peinture...) et cohabitent avec d'autres formes culturelles nouvelles (jeu, simulation). **Les formes narratives longues et linéaires, longtemps dominantes, le cèdent désormais aux formes narratives courtes et fragmentées.**

LA SITUATION D'ÉCRAN-NAVETTE

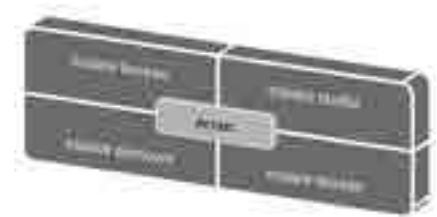


Pour les usagers, cette culture médiée produit une expérience fluide et sans suture car les médias se retrouvent tous sur une interface écran et non plus papier (même quand ils utilisent le texte). L'écran est un espace qui ouvre sur des figurations construites de l'espace réel dans un seul et même volume imaginaire. L'utilisateur bénéficie à la fois de quatre espaces conjoints : l'espace-bureau où il opère ses tris, l'espace-studio où il accède aux choix de fabrication des récits et spectacles par les producteurs de services, l'espace-parcours qui lui donne des relations en réseaux avec la réalité extérieure, même si elle est construite pour créer une connivence et une communauté en abolissant la distance par une extrême présence et des possibilités décuplées de navigation. Enfin l'espace-monde lui permet d'agir directement sur la réalité extérieure (achat, publication...)⁽⁶⁾. A ces espaces correspondent autant de figures de l'utilisateur : l'espace-bureau est celui du nétauser qui y travaille, l'espace-studio celui du spectateur qui y consomme, l'espace-parcours est celui du gameur qui y joue et l'espace-monde est celui du netoyen qui s'y active⁽⁷⁾. Les retombées sont décuplées en termes de mobilité, d'ubiquité, de simultanéité et de partage. **Les équivalents numériques du cinéma, de l'opéra, de la peinture continuent, ainsi que les formes de**

littérature les plus diverses, car elles reflètent des besoins cognitifs et sensoriels différenciés qui ont de tous temps produit des médias hétérogènes et évolutifs, porteurs de récits engageants⁽⁸⁾.

Ces récits engageants contribuent à l'intelligence distribuée et à l'être ensemble d'une culture perçue comme un « réseau cognitif⁽⁹⁾ ». Comme vecteurs de représentations et supports de diffusion, les médias font partie de cette culture qui transmet les valeurs et les informations pour nous aider à faire sens du monde.

LES 4 ESPACES DE L'ÉCRAN-NAVETTE



Toujours du côté des usagers, le numérique a retiré le monopole des récits engageants au système pré-numérique dominant issu du support papier. Les récits proviennent de plus en plus d'autres institutions que les médias et d'autres individus que les artistes, avec des perceptions différentes de la chaîne de la valeur et de la qualité. Les participants se sont émancipés des figures dominantes de l'auteur comme créateur et de l'utilisateur comme consommateur. Souvent ils contribuent à des pièces collaboratives pour lesquelles nul ne réclame l'autorité ou la propriété intellectuelle. Les volumes de vidéos sur YouTube par exemple proposent un mélange très hétérogène d'extraits de films et de séries télévisées, de productions maison générées par les usagers et de juxtapositions de parodies, copies et compilations dont la valeur et la qualité sont difficiles à évaluer si ce n'est par l'engagement des autres participants qui sont invités à recommander et commenter⁽¹⁰⁾.

Du côté des institutions, les acteurs et communautés d'intérêts économiques issus du support papier sont celles qui

(3) C'est le nom familier donné à la télévision depuis les origines car elle était diffusée via un tube cathodique (d'où YouTube pour la plateforme de mise en ligne de vidéos).

(4) C'est le nom familier donné au Web pour rendre compte du réseau de liens hypertextes qui réunit les pages et les sites.

(5) Voir les résultats de l'ANR TRANSLIT 2016 dans N. Pinède et V. Lespinet-Najib « Mutations et permanences des usages numériques personnels chez les jeunes lycéens : quelle(s) réalité(s) en 2014 ? » K. Zreik, G. Azemard, S. Chaudiron, G. Darquié (dir.), *Livre post-numérique. Historique, mutations et perspectives*, Eurovia, 2014, p. 117-126.

(6) Inspiré de E. Fouquier et E. Veron, *Les spectacles scientifiques télévisés. Figures de la production et de la réception*, Paris, La Documentation française, 1985.

(7) D. Frau-Meigs, *Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages*, Paris, Presses de la Sorbonne Nouvelle, 2011, pp.106-110.

(8) L.E. Harrison and S.P. Huntington, *Culture Matters: How Values Shape Human Progress*, New York, Basic Books, 2000 ; M. Tomasello, *The Cultural Origins of Human Cognition*, Cambridge, Harvard UP, 1999.

(9) M. Donald, *Origins of the Modern Mind: Three Stages in the Evolution of Culture and Cognition*, Cambridge, Harvard UP, 1991.

(10) D. Frau-Meigs, *Penser la société de l'écran. Dispositifs et usages*, Paris, Presses de la Sorbonne nouvelle, 2011.

risquent d'y perdre le plus. Issus de l'Europe des Lumières, leur modèle économique et symbolique (le copyright, les maisons d'édition, les librairies, ...) et leur système de légitimation des récits engageants ayant le droit d'être publiés sont menacés. Le support numérique - et en particulier le Web - propose d'autres modèles économiques, chamboule les modes de diffusion et multiplie les systèmes de légitimation.

Les changements dans les pratiques des usagers ne permettent plus à ces institutions de se maintenir seules sur le marché de la culture, car les pratiques numériques sont aussi en train de s'institutionnaliser et de produire leurs propres modèles économiques, leurs instances éditoriales et leurs stratégies légitimantes. Issus de la Vallée du Silicone en Californie, d'autres acteurs émergent et dominent le marché de leurs standards et plateformes, comme les multinationales GAFAM (Google, Apple, Facebook, Amazon et Microsoft). Leurs intérêts économiques et les communautés qu'ils génèrent créent des institutions très différentes avec des initiatives partant d'individus-entrepreneurs traités comme des héros (Larry Page et Sergueï Brin, Steve Jobs, Mark Zuckerberg, Jeff Bezos et Bill Gates) plutôt que des collectivités. Ces individus cherchent à monétiser la réalité des pratiques générées par le numérique au travers des entreprises nouvelles qu'ils ont créées, qui deviennent de facto la nouvelle norme et profilent les nouvelles institutions. Ils créent systématiquement un dérèglement numérique et par contrecoup, ils obligent les anciennes instances à s'inscrire dans le numérique aussi. Le terme « numérique » devient un terme fourre-tout pour parler en fait de la complexité des cultures de l'information.

LES BIENS RELATIONNELS DE L'INFORMATION-COMMUNICATION (BRIC)

Mais les GAFAM ne sont qu'une façon de regarder la situation de la culture médiée car elles bénéficient de toute une série d'inventions cruciales même si elles les institutionnalisent chemin faisant. Les transformations actuelles nécessitent de prendre en compte l'émergence de biens culturels nouveaux qui s'inscrivent dans les développements socio-cognitifs issus des neurosciences, sur lesquels s'adosse l'Internet depuis ses origines. Ces biens culturels nouveaux

sont fondés sur les Technologies de l'Information-Communication (TIC) mais ils s'appuient sur les besoins relationnels de la culture comme réseau cognitif, reliée par des récits engageants, ce en quoi ce sont des Biens Relationnels de l'Information-Communication (BRIC).

Ces besoins relationnels viennent des 3 grands objectifs cognitifs qui ont conduit les humains à créer des médias depuis les origines et qui justifient leur utilité sociale : « la surveillance de l'environnement, le traitement de l'information issue de cette surveillance et la résolution de problèmes par la prise de décision à partir des données recueillies.⁽¹¹⁾ » D'emblée, ces objectifs cognitifs expliquent plusieurs dimensions des usages numériques (qui ne sont pas en rupture avec le passé) : la prépondérance de l'image et du son (la vue restant notre sens principal), l'extension du système visuel et sonore à toutes sortes de supports qui prolongent l'audiovision (câble, satellite, fibre, téléphonie...) et enfin la poussée continue vers des technologies de la mobilité qui permettent l'action à proximité comme à distance, sans prise de risque, par écran interposé.

Ces besoins relationnels, rendus hyper-visibles dans la situation de l'écran-navette, génèrent donc des biens relationnels qui leur correspondent, dans la culture comme réseau cognitif médié. **Leur logique ne correspond pas uniquement à celle des biens culturels pré-numériques. Elle ne s'aligne pas exclusivement sur les choix rationnels des consommateurs (comme le conçoit la science économique positiviste) mais sur les « réseaux adaptatifs non-linéaires⁽¹²⁾ » où la logique de l'usage et de l'émotion est plus forte que la logique de l'offre et de la demande.** Les mécanismes de la prise de décision sont liés à des choix non-rationnels fondés sur des motivations liées à l'environnement, à l'information et au vivre-ensemble (comme l'appartenance et l'attachement, la communauté et l'amitié, le jeu et la résolution de problème...). L'émotion est en effet revalorisée dans ce contexte adaptatif non-linéaire car cognitivement, elle est ce qui permet au cerveau de revoir ses idées rationnelles, soit pour les conforter, soit pour les

réviser⁽¹³⁾. En socio-cognition, elle est loin d'être la réaction « à chaud » qu'on lui prête traditionnellement et correspond à la perception d'un dilemme informationnel : ce qui est attendu ne fonctionne plus et doit être ré-évalué pour faire face à des changements rapides, comme ceux qui arrivent dans la simultanéité numérique (le clic) et la fébrilité des réseaux sociaux (le tweet).

D'où l'émergence de deux types de biens complémentaires (quoiqu'opposés dans l'ère pré-numérique et l'économie positiviste) : les biens relationnels et les biens expérientiels. Les biens relationnels favorisent des relations interpersonnelles durables et sont des biens publics locaux (dans la tradition des « communs »), pas nécessairement attachés au marché des échanges fiduciaires, maintenus par des actions coordonnées non-contractuelles⁽¹⁴⁾. Leur valeur est prédiquée sur l'interaction et l'interactivité, notamment la recherche de la réciprocité, de l'intimité et des perceptions réciproques de compréhension et de soin (care). Leur valeur se traduit clairement dans les réseaux sociaux où beaucoup de temps est consacré à des activités comme le « liking », le « friending », la curation, etc. Les retombées dans la vie réelle se sont massivement manifestées dans les divers printemps arabes et les mouvements d'indignés, qui se sont tous retrouvés sur des places publiques locales (à Tunis, au Caire, à Rio, à New York, à Berlin, à Sydney...), c'est-à-dire des communs, suite à une mobilisation médiée par les réseaux sociaux (Facebook et Twitter).

Les biens expérientiels se fondent sur l'usage et la pratique, pour tester en grandeur réelle la performance d'un produit ou d'un service avant de considérer la décision d'acheter. Leur valeur est aussi prédiquée sur l'interaction et l'interactivité, notamment la confiance, l'échange, l'effet de réseau, la co-construction. La valeur d'usage l'emporte sur la valeur de propriété (contrairement aux biens de consommation courante qui ne peuvent être testés avant d'être achetés)⁽¹⁵⁾. Ils reposent sur l'apprentissage social, les pratiques et la connaissance, ce qui se traduit

(13) P. Livet, *Émotions et rationalité morale*, Paris, PUF, 2002.

(14) C. J. Uhlaner, « Relational goods and participation: incorporating sociability in a theory of rational action » *Public Choice* 62, 1989, pp. 253-285.

(15) R. E. Caves, *Creative Industries: Contracts Between Art and Commerce*, Cambridge, Harvard UP, 2000.

(11) D. Frau-Meigs, *Socialisation des jeunes et éducation aux médias*, Toulouse, Eres, 2011, chap. 1.

(12) J. H. Holland, « Studying Complex Adaptive Systems » *Journal of Systems Science and Complexity* 19,1, 2006, pp. 1-8.

par beaucoup de temps passé en ligne à améliorer le produit ou le service, à examiner les données générées par les usagers, etc. Les retombées dans la vie réelle se manifestent par des appels à contribution du type « crowd-sourcing » ou « crowd-funding », donc des formes de mobilisation médiées par les réseaux sociaux pour améliorer un service, une plateforme ou une application par la force des liens faibles. Le tout apparaît très chaotique alors qu'il s'agit d'une pensée de la complexité⁽¹⁶⁾. Celle-ci permet l'innovation sans autorisation et donc la créativité basée en fait sur la participation et l'intelligence distribuée des usagers. Les biens expérientiels du coup ont développé des *User-Centered Design* (UCD) qui renforcent leur proximité avec les biens relationnels.

YouTube ou Skype donnent le sentiment d'être des biens relationnels, gratuits et ouverts, alors que ce sont des biens expérientiels, qui fonctionnent sur le modèle de la publicité et du courtage, avec des logiciels propriétaires.

LES BESOINS SOCIO-COGNITIFS DES USAGERS : ACTUALISATION DE SOI, RÉORIENTATION DES CHOIX, MODÉLISATION LUDIQUE ET ENGAGEMENT CITOYEN (ARME)

Les BRIC s'inscrivent donc dans les trois grands objectifs cognitifs qui ont mené à la création des médias (surveillance, traitement et décision) et à la situation de l'écran-navette. La centralité des usages et des usagers les caractérise. Avec leur puissance de participation et de proximité, ils répondent à des besoins socio-cognitifs profonds qu'ils facilitent à leur tour, avec des approches adaptatives et des choix non-rationnels.

Le premier de ces besoins est l'« actualisation⁽¹⁷⁾ ». Cette mise à jour de soi se définit comme le désir de se réaliser et d'utiliser toutes les affordances des médias à cet effet. Elle apparaît dans la quête de la réputation, l'usage intense du micro-blogging, les mises à jour de profils. Elle participe de la surveillance de ce que font les autres sur les sites de partage pour savoir où se positionner soi-même. Elle s'inscrit dans l'espace-bureau.

Le deuxième de ces besoins est la « réorientation des choix⁽¹⁸⁾ ». Cette satisfaction des désirs d'avenir se manifeste par la mise en place de stratégies de compensation ou de supplémentation, comme des modes d'auto-régulation évolutifs, soit pour réparer des dommages antérieurs, soit pour suppléer à une incomplétude, soit pour compenser des projets ou désirs frustrés par les conditions sociales et économiques. Elle apparaît dans l'exhibition de ses goûts et préférences sur des sites qui se présentent comme des galeries d'art ou des maisons d'édition de fan fictions. Elle se trace dans les pratiques de curation qui révèlent des violons d'Ingres et des talents inassouvis ou irréalisés dans le monde du travail et de la carrière, si caractéristique des « pro-ams ». Elle participe du traitement de l'information en-ligne pour en mesurer le rapport coût-bénéfice et pour faire sens des pratiques proposées. Elle s'inscrit dans l'espace-parcours.

Le troisième est la « modélisation ludique⁽¹⁹⁾ ». C'est le jeu dans sa relation à la résolution de problèmes et dans la modélisation dynamique de processus du monde réel sans prise de risque. Elle participe de l'aide à la décision si caractéristique des jeux vidéos dominés par la création d'avatars, le gain de points d'expérience, l'accumulation d'accessoires et de rôles, sans parler des niveaux de stratégie dans des environnements simulés. Elle s'inscrit dans l'espace-studio.

Le dernier besoin est l'« engagement⁽²⁰⁾ », au sens de l'agentivité publique ou citoyenne. Il découle des

trois premiers dont il est tributaire car il ne peut passer que par la motivation et l'estime de soi qu'ils construisent. Il permet la participation dans la culture de manière collective et non plus individuelle. Il permet d'aller dans l'espace-monde avec ou sans écrans, pour disséminer l'information, pour aider les autres à prendre des décisions. L'agentivité citoyenne porte à la coopération sur des problèmes d'intérêt public même dans des situations où les points de vue sont divergents. Toutes sortes de normes, de symboles et de pratiques viennent soutenir l'action collective par l'internalisation individuelle des processus de co-construction et de révision des valeurs. L'information et la communication sont recyclées, remixées et ré-agencées pour fournir un répertoire de stratégies dynamiques qui donnent une participation appropriée dans une culture donnée, médiée par ses propres réseaux cognitifs⁽²¹⁾.

Ces formes de culture de la participation et de l'usage diffèrent des cultures de la consommation et de la propriété et reconfigurent l'environnement médiatique tout autant qu'elles sont reconfigurées par lui. Ces changements offrent des opportunités inespérées aux participants mais présentent aussi des risques sans précédents. Ils n'annoncent pas la fin de la culture mais plutôt l'avènement d'une ère d'amplification et de diversification des médias sans précédent. Cette ère détient des promesses de démocratisation, de pouvoir d'agir communicationnel et informationnel, de création de capital culturel. Elle apporte aussi des périls en termes d'accès aux biens relationnels et aux communs et pose des défis énormes aux institutions et aux infrastructures physiques qui ont fourni l'accès aux biens culturels dans l'ère pré-numérique (les écoles, les bibliothèques, les musées, ...). Elle implique un énorme besoin de préparation au changement et de médiation.

(16) R.D. Stacey, *Complexity and creativity in organizations*, San Francisco, Berrett-Koehler Publishers, 1996 ; R.A. Thiétart et B. Forgues, B. « Chaos theory and organization », *Organization Science*, 6(1), 1995, 19-31.

(17) A. Maslow, *Motivation and personality* (2nd ed.), New York, Harper & Row, 1970.

(18) S. Scheibe, A.M. Freund and P.B. Baltes, « Toward a Developmental Psychology of *Sehnsucht* (lifelongings): the optimal (Utopian) life » *Developmental Psychology*, 2007 pp. 778-795.

(19) D.W. Winnicott, *Playing and Reality*, London, Routledge, 1971.

(20) P. Dahlgren, « Doing Citizenship. The Cultural Origins of Civic Agency in the Public Sphere », *European Journal of Cultural Studies* 9 3, 2006, pp. 267-286.

(21) D. Frau-Meigs, 2011, *Socialisation des jeunes et éducation aux médias*, Toulouse, Eres.

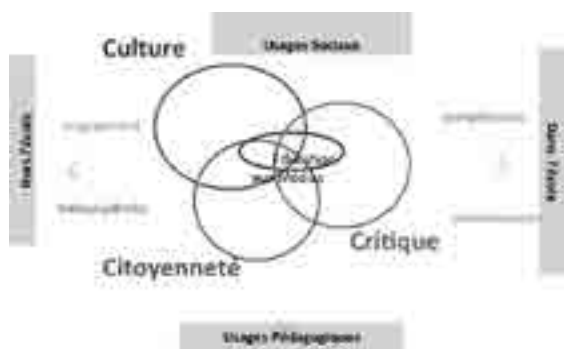
Translittératie et cultures de l'information

Dans ce contexte de BRIC et de situation d'écran-navette, les cultures de l'information sont cruciales, à la fois levier et pivot. Elles permettent de passer de l'éducation 1.0 à l'éducation 2.0, à savoir un accès à la connaissance appuyé sur les applications du Web 2.0 et les réseaux sociaux. Elles invitent à se saisir des opportunités de la culture médiée, en réseaux cognitifs. Elles se composent de trois littératies distinctes, qui ont l'information en partage : Info-Médias, info-Doc et info-Data. Elles impliquent de modifier le périmètre de l'Education aux Médias et à l'Information (EMI), du fait de l'augmentation numérique⁽²²⁾.

LA NÉCESSITÉ D'UNE MODÉLISATION DU PÉRIMÈTRE DE L'EMI DANS LE NUMÉRIQUE

Le périmètre pré-numérique de l'information est de l'ordre de l'Info-Médias, fondée sur le modèle de l'éducation aux médias (EAM) et la valeur du papier et de la presse en démocratie où l'information vaut pour son actualité. En dehors et dans l'école, ce modèle se focalise sur 3 grandes compétences (les 3C) : Culture, Critique et Citoyenneté.⁽²³⁾

EAM PRÉ-NUMÉRIQUE : LES 3C (CULTURE, CRITIQUE ET CITOYENNETÉ)



L'EAM met l'accent sur la citoyenneté, s'appuie sur l'esprit critique et a tendance à présenter les médias par rapport

à la sphère publique et la création d'une opinion éclairée. Elle essaie de favoriser l'engagement chez les jeunes, souvent en proposant des activités qui ont lieu à l'extérieur du cadre scolaire. Enseignants et apprenants travaillent ensemble avec d'autres acteurs pour s'engager dans des événements médiatiques (la Semaine de la Presse, la fête de l'Internet, ...) qui sont des événements d'apprentissage.

Mais le numérique augmente ce périmètre. Deux autres modes de l'Information sont en effet rendus possibles par le passage du papier au broadcast et au broadband car la transformation de tout document en pixels le rend sécable, mixable et portable. La capacité du numérique à remanier tout contenu, indépendamment de son support d'origine, s'amplifie des besoins cognitifs des individus (ARME) du fait des valeurs de partage, d'interopérabilité et d'ouverture associées à l'informatique depuis ses origines. Ce processus promeut la réflexivité (suivre ses traces par le biais des données), la collaboration (mixer ses traces avec celles des autres) et la créativité (de l'apprentissage par imitation à l'apprentissage par l'action et la simulation). La computation, essentielle à la littératie informatique, fait entrer la donnée dans le périmètre de l'EMI sous la forme de l'Info-Data tandis que le document numérique se prête à tous les besoins de recherche et validation de la littératie info-documentaire, ou Info-Doc. **Cette convergence des trois cultures de l'information se résume dans la « translittératie », définie comme :**

- 1 - la capacité de s'approprier le multimédia avec des compétences de lecture, écriture et calcul applicables à tous les outils disponibles (du texte à l'image, du livre au wiki)
- 2 - la capacité de naviguer à travers des domaines multiples qui incluent l'aptitude à rechercher, évaluer, tester, valider et modifier l'information selon ses contextes pertinents d'utilisation (code, actualité et document) »⁽²⁴⁾.

Dans cette perspective augmentée, les compétences pré-numériques, les 3C (Culture, Critique, Citoyenneté) restent valables, mais s'enrichissent de la convergence des trois cultures de l'information : l'Info-Doc amène avec

elle la recherche, l'évaluation et l'organisation tandis que l'Info-Data draine avec elle le code, la créativité et la participation. Créativité et Participation sont les deux mots-clés qui se rajoutent à la Citoyenneté chère à l'Info-Médias. La créativité propose l'utilisation directe des médias eux-mêmes et encourage toutes sortes d'appropriations des biens culturels et des BRIC - et ce, d'autant que les technologies sont devenues conviviales, avec des coûts réduits et des fonctionnalités accrues (mémoire, édition, commentaire...). La participation privilégie la coopération, et s'appuie sur les réseaux sociaux pour augmenter l'effet de réseau, à savoir l'amélioration des services et des spectacles par des contributions actives des usagers (comme l'indiquent les pratiques de *crowdsourcing*).⁽²⁵⁾

EMI NUMÉRIQUE OU TRANSLITTÉRATIE : LES 3 CULTURES DE L'INFORMATION (INFO-MÉDIAS, INFO-DOC ET INFO-DATA)



Tous ces modèles bénéficient des BRIC. Les compétences numériques exigées pour la translittératie sont opérationnelles (calculer, traiter, créer), éditoriales (rédiger, trier, publier) et organisationnelles (rechercher, évaluer, naviguer)⁽²⁶⁾. Quoiqu'elles puissent être maîtrisées par un individu, elles relèvent davantage de « compétences distribuées », pour prendre en compte le modèle participatif, les BRIC et les besoins socio-cognitifs (ARME) : **il n'est plus indispensable à une personne de tout maîtriser mais davantage de s'insérer dans un assemblage de compétences apportées par d'autres, qu'il est**

(22) Voir les travaux de l'ANR TRANSLIT, pilotée par D. Frau-Meigs, www.translit.fr

(23) C. Bazalgette, *Teaching Media in Primary Schools*, London, Sage, 2010.

(24) E. Delamotte, V. Liquète et D. Frau-Meigs, « La translittératie dans les cultures de l'information: supports, contextes et modalités », *Spirale* 53, 2013, pp. 145-156.

(25) D. Frau-Meigs, « Augmented Media and Information Literacy (MIL): How can MIL harness the affordances of digital information cultures? » R. Kupiainen and S. Kotilainen (eds), *Media Education Futures*, Göteborg, Clearinghouse, 2015.

(26) A. Serres, Dans le labyrinthe. Évaluer l'information sur internet. Caen, C&F éditions, 2012 ; B. Drot-Delange et E. Bruillard, « Éducation aux TIC, cultures informatiques et du numérique : quelques repères historiques » *Études de Communication* 38, 2012, pp. 69-80.

possible d'acquérir (ou pas) par le « faire ensemble et avec ». D'où la fortune d'expressions en lien au mode bricolage (*Do It Yourself* ou DIY) et au mode partage (*Share It With Others* ou SIWO).

La translittératie est donc une Education aux Médias et à l'Information augmentée par le numérique qui permet aux apprenants de mobiliser leurs propres scénarios cognitifs et de faire appel aux différents espaces de l'écran pour savoir lorsqu'ils sont en contrôle (espace bureau), lorsqu'ils sont en dépendance des autorités qui gèrent la prestation des outils numériques (espace studio) ou lorsqu'ils sont en co-dépendance pour les adapter à leurs propres besoins (espace parcours et espace monde). La translittératie intègre donc des bases informatiques (variables, algorithmes, ...) pour que le code trouve ses applications au quotidien, mais elle inclut aussi la pensée critique propre à l'éducation aux médias pour évaluer la façon dont les plateformes commerciales ou pédagogiques manipulent les contenus et affectent leurs performances. Elle donne ainsi du sens à la dite « littératie numérique » et lui confère des valeurs humanistes (Citoyenneté, Critique) absentes du discours néo-libéral actuel sur la culture numérique (la Créativité étant de l'ordre de l'injonction industrielle).

LA NÉCESSITÉ D'UNE MÉDIATION NUMÉRIQUE : LE RÉPERTOIRE DES E-STRATÉGIES

Les fonctionnalités des plateformes numériques et de certains logiciels reproduisent fortement des stratégies cognitives du cerveau, ce qui explique qu'elles donnent le sentiment d'être intuitives et faciles d'usage. Elles recoupent également les besoins cognitifs (ARME) et jouent sur les effets de réseau des BRIC avec une ergonomie robuste et un design attractif. Elles suscitent auprès des usagers des stratégies en ligne partiellement contrôlées par la machine, de sorte que s'installe une médiation numérique en co-dépendance, le répertoire d'action humaine étant appuyé sur la communication interactive numérique.

- Jeu (*game*) : aide à la résolution de problèmes, sans prise de risques
- Simulation (*simulation*) : permet de tester des modèles dynamiques de processus applicables au monde réel

- Agrégation de contenus (*content-aggregation*) : encourage l'expression d'identités alternatives pour la réorientation des choix
- Echantillonnage (*sampling*) : expérimente avec le remixage des produits médiatiques pour une meilleure compréhension de la culture et la mise à jour de soi (*Do It Yourself*)
- Multi-modalisation (*multitasking*) : aide à l'interaction entre divers médias et diverses options au sein d'un même support
- Mise en commun de ressources (*pooling*) : contribue à l'intelligence distribuée par agrégats de savoirs partagés (*Share It With Others*)
- Navigation transmédias (*transmedia navigation*) : favorise le contrôle sur l'information qui est accessible dans le domaine public et la création de nouveaux contenus
- Réseautage (*networking*) : facilite la recherche et la distribution de l'information ainsi que l'engagement citoyen
- Coordination pair-à-pair (*peer to peer coordination*) : peut produire de la négociation entre diverses communautés en ligne et hors ligne pour trouver des procédés alternatifs et générer des solutions innovantes⁽²⁷⁾.

Ce répertoire de e-stratégies installe une médiation numérique intrinsèque, qui vient appuyer la médiation pédagogique pré-numérique, seulement fournie par l'enseignant dans l'espace clôt de la classe sans écrans. Cette médiation est réelle et obéit à la définition proposée par J. Davallon comme « action de servir d'intermédiaire ou d'être ce qui sert d'intermédiaire. Avec l'idée que cette action n'établit pas une simple relation ou une interaction entre deux termes de même niveau, mais qu'elle est productive de quelque chose de plus, par exemple d'un état plus satisfaisant »⁽²⁸⁾.

Dans le cas de la translittératie, la médiation est donc un mode opératoire, avec à la fois une composante relationnelle (BRIC) et une composante de régulation des interactions socio-cognitives

(ARME et maîtrise des quatre espaces de l'écran). Dans le cas de la translittératie, l'apport supplémentaire tient au suffixe « -tion » qui se rajoute au préfixe « trans- », par lequel la médiation s'augmente de la médiatisation à savoir d'un cadre d'action socialisée, avec ses propres pratiques et ses modes de faire. Du côté de l'Info-Média, il s'agit de passer du scénario à la scénarisation et de l'édition à l'éditorialisation. Dans le cadre de l'Info-Doc, le spectre s'élargit du document à la documentarisation et de l'index à l'indexation. Dans le cadre de l'Info-Data, le calcul devient computation et la vision visualisation...

MÉDIATION PÉDAGOGIQUE ET HUMANITÉS CRÉATIVES

En matière éducative, pour aboutir à l'apprentissage, la régulation des interactions pédagogiques passe par le tiers qu'est l'enseignant mais il est de plus en plus appuyé par un tiers socio-technique virtuel. Celui-ci se manifeste par le répertoire de e-stratégies et les BRIC qui amènent une composante relationnelle accrue et porteuse de l'état plus satisfaisant qu'est la communication interactive et le sentiment d'un pouvoir d'agir communicationnel et informationnel satisfaisant aux besoins cognitifs (ARME).

Cette médiation passe désormais par une jointure des espaces disjoints de l'école et de la maison, de l'école et du travail. Elle passe aussi par la nécessité de dispositifs socio-techniques avec des conditions minimales d'apprentissage : un projet explicité, des consignes, la levée de blocages techniques éventuels, l'accompagnement par des enseignants qui eux-mêmes sont mobilisés sur les questions de littératies et pas seulement sur les contenus de leurs programmes disciplinaires. Elle implique d'assumer des formats d'apprentissage nouveaux, avec une nouvelle grammaire des usages, qui englobe des compétences individuelles et des compétences distribuées, des répertoires de e-stratégies mis en place autour d'outils et de dispositifs choisis pour leur gestion des quatre espaces de l'écran-navette. Elle suppose enfin un accompagnement pédagogique spécifique, intégré dans le système scolaire et la formation des enseignants, avec la participation des apprenants au centre du projet.

De fait, la translittératie ne peut pas s'accommoder d'une simple aide transversale aux disciplines constituées,

(27) Adapté de H. Jenkins et al. *Confronting the Challenges of Participatory Culture. Media Education for the 21st Century*, Cambridge, MIT Press, 2009, repris dans Frau-Meigs, *Socialisation des jeunes*, chapitre 6.

(28) J. Davallon « La médiation : la communication en procès ? » *MEI* 19, 2003, pp.1-23.

comme c'est le cas actuellement de l'EMI dans les établissements du secondaire et dans les ESPE du supérieur. Elle doit être aussi une réflexion en amont et en aval, voire en surplomb, pour aider à réfléchir les changements qui affectent les disciplines et leurs programmes ainsi que le socle commun de connaissances, de compétences et de culture. Elle constitue à proprement parler le bagage nécessaire pour permettre aux autres compétences du XXI^e siècle de se développer. **Elle est le levier du changement numérique et de son accompagnement réfléchi et réflexif, c'est-à-dire une connaissance non experte mais toutefois raisonnée et critique du numérique.**

Outre le répertoire de e-stratégies, la convergence entre Info-Médias, Info-Doc et Info-Data produit des fonctionnalités spécifiques qui augmentent la médiation pédagogique et ont des conséquences sur les humanités classiques ou patrimoniales pré-numériques. Ces fonctionnalités se retrouvent dans des logiciels, pour la plupart gratuits, qui permettent de nouveaux modes de représentation des savoirs fondés sur les cultures de l'information : le traitement du langage naturel (par exemple Alceste), l'information géographique et le positionnement spatio-temporel (par exemple Neatline), l'analyse des réseaux sociaux (par exemple Gephi) et la visualisation de données (par exemple TableauPublic). Elles sont résolument du côté de la créativité et de la participation, puisqu'elles peuvent aider à visualiser cette participation par des cartographies, des learning analytics, etc. Elles permettent de développer la critique parce qu'elles font apparaître des liens et des relations non visibles à l'œil nu⁽²⁹⁾. Les recherches des journalistes sur les paradis fiscaux (opération « offshore Leaks » menée par Le Monde et le Consortium International des Journalistes d'Investigation), des chercheurs sur les réseaux de radicalisation ou des jeunes sur l'environnement donnent des indications sur l'innovation en cours⁽³⁰⁾.

Les humanités numériques ne sont pas un copier-coller des humanités patrimoniales. Elles revisitent les fondements de l'enseignement littéraire, de l'histoire-géo, des langues... Elles sont fondées sur des modes de financement et des pratiques numériques maîtrisées par l'utilisateur et non par les institutions pré-numériques. C'est la notion de participation, - individuelle ou collaborative -, qui est au cœur des enjeux de ces humanités à proprement parler créatives et qui les différencie des humanités classiques. Cela tient aux BRIC, aux deux versants des biens culturels à l'ère numérique, le relationnel et l'expérientiel, fortement imprégnés par la culture des réseaux et par une représentation de la culture comme réseau cognitif médié.⁽³¹⁾

Appuyées aux cultures de l'information, ces humanités créatives opèrent l'articulation des structures cognitives, des modes de représentation des savoirs et des cadres d'action socialisés. Elles ont un impact sur les communautés de pratique, sur les interfaces homme-machine et les productions des participants, avec des gains en engagement et en motivation. A terme, elles ne peuvent que produire une modification profonde de notre façon de percevoir le savoir et de construire la connaissance (modèles ouverts, co-construction, co-design, industries créatives...). Elles vont déplacer les humanités de l'ère pré-numérique si celles-ci s'arquent sur leur approche patrimoniale alors que leurs domaines d'enquête et leurs communautés de pratique restent pertinents (histoire, géographie, lettres, biologie...).

Les humanités créatives peuvent alors contribuer à la constitution des nouvelles industries du XXI^e siècle, notamment les industries « créatives » (médias, musique, design, architecture, jeux...) par contraste avec les industries culturelles pré-numériques⁽³²⁾. **Le débat peut donc être posé en termes d'humanisme numérique⁽³³⁾. Il s'agit de dépasser la seule perspective productiviste et de préserver les acquis des droits de l'homme en relation à l'école avec le passage aux technologies du**

numérique. Ces nouvelles littératies affectent en effet la liberté d'expression, d'éducation et de participation et sont affectées en retour et doivent être investies de sens pour être adoptées par les enseignants et les apprenants. C'est en cela qu'elles restent éminemment critiques et doivent de plus en plus s'engager sur les questions d'Internet, de gouvernance des réseaux et de droits de l'homme.

Le nouvel horizon de l'éducation 3.0, celle qui allie médiation numérique et médiation pédagogique à la participation des apprenants, nécessite de prêter attention à l'Internet, s'il doit être le média de prédilection sur lequel convergent les cultures de l'information. Sa gouvernance est en train de se régler elle aussi de manière institutionnelle, avec des principes sur lesquels les citoyens doivent s'engager s'ils veulent préserver du pouvoir d'agir : ouverture, interopérabilité, neutralité, protection des données personnelles, protection de la vie privée, portabilité des données, déréférencement (droit à l'oubli), pluralisme des moteurs de recherche, transparence de l'information, frugalité des systèmes (empreinte carbone) et biens communs volontaires⁽³⁴⁾. Toutes ces notions font partie du cadre critique de l'Education aux Médias et à l'Information comme autant de valeurs de la citoyenneté connectée en devenir. Elles constituent les conditions d'usage et d'appropriation des cultures de l'information qui ne sont pas que des outils ou des compétences mais aussi des principes liés aux droits de l'homme et à la culture médiée dont les jeunes doivent s'emparer.

(29) Voir les travaux de Bruno Latour sur la cartographie des controverses scientifiques dans le paysage médiatique à l'institut des Sciences Politiques. <http://controverses.sciences-po.fr/archive/pointg/index.php/presentation/quest-ce-que-la-cartographie-des-controverses-scientifiques/>

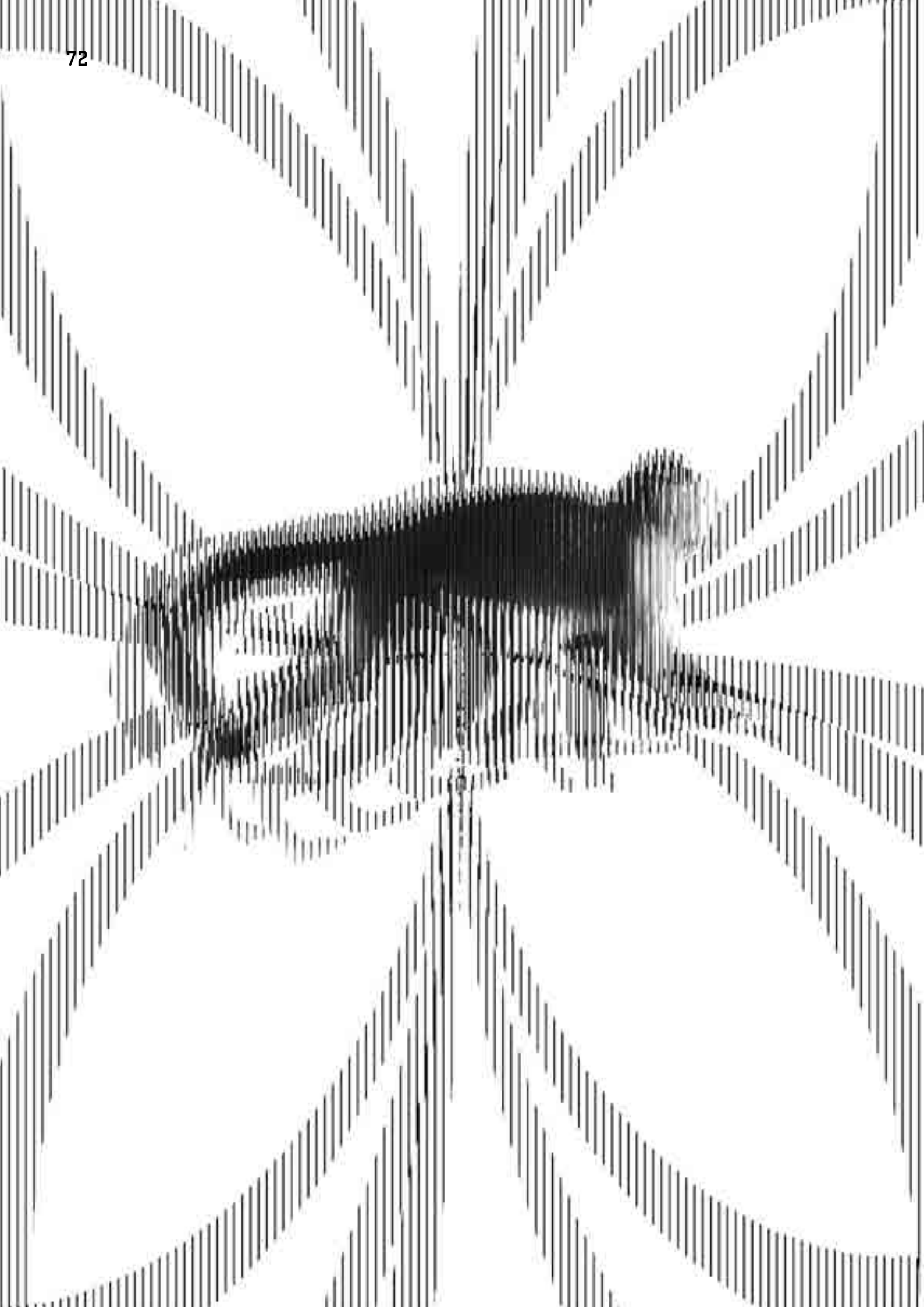
(30) www.icij.org/; P. Marchand, « expliquer la radicalisation » <https://theconversation.com/expliquer-la-radicalisation-individus-interactions-identites-et-croyances-53520>; <http://frequence-ecoles.org/2014/05/20/43-posters-de-dataviz-exposes-a-la-region-ra/>

(31) D. Frau-Meigs, « industries créatives », D. Frau-Meigs et A. Kiyindou (eds), *La diversité culturelle à l'ère numérique : glossaire critique*, Paris, La Documentation française, 2014, pp. 132-34.

(32) Frau-Meigs, D. et Hibbard Lee. *Education 3.0 and Internet governance: A new global alliance for children and young people's sustainable digital development*. ONU: Global Internet Governance Commission, 2015.

(33) M. Doueihy, *Pour un humanisme numérique*, Paris, Seuil, 2011.

(34) Voir la NETmundial initiative <https://www.netmundial.org>



COORDINATION

Claire LATIL

Animatrice nationale du réseau
« Animation & Développement
Culturel »

DGER – Sous direction des Poli-
tiques de Formation et d'Educa-
tion – Bureau de la vie scolaire,
étudiante et de l'insertion

Résidence administrative :

EPL du Tarn

Lycée agricole d'Albi

05 63 49 43 75

claire.latil@educagri.fr

CONTACT DGER

Emmanuel HEMERY

S/D des Politiques de Forma-
tion et d'Education

Chef du Bureau de la vie sco-
laire, étudiante et de l'insertion

1 ter, avenue de Lowendal

75700 PARIS 07 SP

emmanuel.hemery@

agriculture.gouv.fr

CONTACT ENFA

Francis GAILLARD

ENFA – BP 22687

31326 CASTANET CEDEX

Tel : 05 61 75 32 75

francis.gaillard@educagri.fr

MINISTÈRE DE LA CULTURE ET DE LA COMMUNICATION

Secrétariat général

Service de la coordination des
politiques culturelles et de
l'innovation - département de
l'éducation et du développe-
ment artistique et culturel

182, rue Saint-Honoré

75001 PARIS

CORRESPONDANTS RÉGIONAUX

GRAND EST

DUCASTEL Sabine
sabine.ducastel@educagri.fr

LEDoux Laurent
laurent.ledoux@educagri.fr

CABANAC Sophie
sophie.cabanac@educagri.fr

DUPONT Franck
franck.dupont@educagri.fr

LA NOUVELLE AQUITAINE

FAURE Auriane
auriane.faure@educagri.fr

DRAAF-SRFD

SOLDERMANN Delphine
delphine.soldermann@educagri.fr

TABOURY Myriam
myriam.taboury@educagri.fr

CHAIGNEAUD James
james.chaigneaud@educagri.fr

DRAAF-SRFD

RHONE-ALPES-AUVERGNE

HERITIER Catherine
catherine.heritier@educagri.fr

DRAAF-SRFD

TRIEPIER Marie
marie.triepier@educagri.fr

BOURGOGNE-FRANCHE- COMTE

THIBAUT Guillaume
guillaume.thibault@educagri.fr

HUNSINGER Marie-Pierre

marie-pierre.hunsinger@educagri.fr

BRETAGNE

LE MOUËL Claudie
claudie.le-mouel@educagri.fr

CENTRE-VAL DE LOIRE

BOUTTIER Marie-Laure
marie-laure-bouttier@educagri.fr

COULANGES Claire
claire.coulanges@educagri.fr

DRAAF-SRFD

CORSE

CLAUS Cécile
cecile.claus@educagri.fr

ILE DE FRANCE

GASQUEZ Paquita
françoise.gasquez@educagri.fr

DRIAAF-SRFD

OCCITANIE

DURAND Catherine
catherine.durand@educagri.fr

JANER Géraldine
geraldine.janer@educagri.fr

HAUTS DE FRANCE

DERAEVE Odile

odile.deraeve@educagri.fr

NORMANDIE

GUERIN Xavier
xavier.guerin@educagri.fr

GIRAT-QUIBEL Marion
marion.girat-quibel@educagri.fr

RAPEAUD Anaïs
anaïs.rapeaud@educagri.fr

PAYS DE LA LOIRE

CUSSONNEAU Thierry
thierry.cussonneau@educagri.fr

PROVENCE-ALPES-COTE D'AZUR

DECHY Agnès
agnès.dechy@educagri.fr

La revue Champs culturels est distribuée dans tous les établissements. Elle est donc consul-
table dans les CDI des établissements agricoles publics. Elle est par ailleurs diffusée dans les
DRAC, les DRAAF, les DRJS, les missions culturelles des rectorats, les associations conven-
tionnées par le Ministère de l'Agriculture. Elle n'est ni vendue, ni diffusée par abonnement.

<http://escales.enfa.fr>

le web consacré à l'éducation artistique et culturelle, où Champs Culturels est aussi dispo-
nible en ligne.

DIRECTEUR DE LA PUBLICATION :

Philippe VINÇON
Directeur général de l'enseignement et de la
recherche
Ministère de l'Agriculture, de l'Agroali-
mentaire, et de la Forêt

**MINISTÈRE DE L'AGRICULTURE, DE L'AGROALI-
MENTAIRE ET DE LA FORÊT**

Direction Générale de l'Enseignement et de la
Recherche (DGER)
Sous direction des Politiques de Formation et
d'Éducation
Bureau de la vie scolaire, étudiante et de
l'insertion
Réseau Animation et Développement Culturel
1, ter avenue de Lowendal 75007 PARIS

**MINISTÈRE DE LA CULTURE
ET DE LA COMMUNICATION**

Secrétariat Général
Service de la coordination des politiques
culturelles et de l'innovation
Département de l'éducation et du développe-
ment artistique et culturel
182, rue Saint-Honoré – 75033 PARIS CEDEX 01

**Expérimentation graphique, illustrations
et technique d'ombro-cinéma**

Oudéis

Conception graphique

Pauline Redouls

Impression

Imprimerie Messages - Toulouse

