

## Compte-rendu de l'atelier n° 3 — Conférence

# Comment faire société dans un monde connecté ?

<b>Intervenant :</b>	Olivier Servais, anthropologue et historien, professeur à l'UCL
<b>Animateur :</b>	Éric Gillet
<b>Secrétaire :</b>	Céline Maudoux

### 1. Compte-rendu de la conférence

La conférence abordera deux points : une large contextualisation du sujet d'une part, et un approfondissement d'un cas de culture virtuelle d'autre part, réalisé à partir de l'analyse du fonctionnement de groupes émergents.

Le bilan posé par Olivier Servais est que nous sommes dans une transformation majeure de notre société pour l'avenir. Cette transformation concerne d'une part les outils (ordinateurs, smartphones, logiciels...), mais également le « vivre ensemble », c'est-à-dire la relation entre les êtres humains et la manière de vivre en collectivité par l'intermédiation ou non de ces objets et de ces réseaux.

Deux constats introductifs sont posés à travers les deux citations ci-dessous :

- « *Le virtuel n'est ni irréel, ni potentiel : il est dans l'ordre du réel* » (Philippe Quéau, spécialiste en sciences de l'information et de la communication, secrétaire général adjoint à l'UNESCO)  
En effet, depuis ces vingt dernières années, le numérique est une réalité qui a bel et bien rattrapé certains rêves, mais qui reste encore malgré tout de l'ordre des aspirations humaines.
- « *L'univers virtuel n'est pas un jeu en tant que tel, mais un lieu où le jeu peut advenir* » (Tom Boellstorff, anthropologue)  
Tom Boellstorff a travaillé sur plusieurs univers virtuels (univers 3D numériques tels que « Second Life »), et constate que l'être humain peut fabuleusement détourner une création virtuelle (par exemple le jeu) pour se la réapproprier et en faire de nombreuses autres choses.

Ces deux citations illustrent bien le fait que le virtuel est un potentiel, mais également une puissance d'imaginaire, de mythe et d'aspiration. Aujourd'hui, le numérique a même tendance à se substituer à certaines fonctions remplies auparavant par le religieux.

#### 1.1. Esprit du temps : contextualisation

(Internet, hypercommunication, jeux vidéo, joueurs...)

Le terme « numérique » renvoie aujourd'hui à une technologisation des relations sociales. Olivier Servais apprécie moins le terme « virtuel » qui renvoie au potentiel, alors que nous sommes dorénavant dans l'actualisation de ces mondes numériques.

Aujourd'hui, et plus spécifiquement pour les jeunes, le virtuel est une manière de reconstruire du rêve et de l'alternatif face à une société qui est en crise : crise politique, économique et environnementale, mais également crise des institutions, et notamment de l'école. Il permet une ouverture et de nouveaux « possibles ». Le numérique transforme donc bien nos pratiques, mais a

également une dimension d'aspiration (à travers par exemple l'incarnation de personnages virtuels, qui fait davantage rêver que notre propre situation personnelle).

Face à ce constat de pratiques virtuelles confirmé par l'observation de certains de ses étudiants, Olivier Servais s'est rapidement posé la question suivante : « Que signifie la pratique de ces jeunes qui continuent de vivre leur "deuxième vie" à travers un avatar, qui paraît pourtant parfois tristement similaire à la nôtre ? »

En réalité, cette deuxième vie renvoie davantage à la réussite sociale et à la notoriété. On ne peut pas vivre concrètement cette deuxième vie, et on la vit donc par procuration. Elle devient alors le « nouvel opium du peuple ».

Dans l'enseignement, le numérique permet l'émergence de cours en ligne en 3D, les élèves étant « ensemble », chacun avec son propre ordinateur. Il permet également d'illustrer plus facilement certains cours. Par exemple, même si l'on ne peut pas se rendre au Canada pour des questions budgétaires, il est aujourd'hui possible d'aller « ensemble » sur le terrain en quelques clics.

Nous assistons actuellement à une virtualisation du monde : la fréquence d'utilisation d'Internet ne fait qu'augmenter, presque toutes générations et toutes classes sociales confondues, les personnes qui n'en font pas partie le faisant majoritairement par choix.

Or, suite à la transformation de notre société de plus en plus connectée, nous constatons plusieurs transformations :

#### 1.1.1. « Surdésinformation » de la société

Notre société est surinformée, mais devient également désinformée face à cette masse d'informations (sélection d'informations parfois difficile, courriels qui facilitent la communication, mais qui sont plus nombreux...).

#### 1.1.2. Hyperprésence des technologies de communication et des médias

Ceci entraîne une inflation de l'information et de la communication (nous photographions par exemple beaucoup plus de choses aujourd'hui que nous partageons via Facebook).

#### 1.1.3. Multiplication des lieux et des outils de communication

Certains logiciels (Twitter, Skype...) deviennent des « prothèses technologiques et relationnelles » pour les plus jeunes, entraînant même une modification latente du fonctionnement du cerveau pour les utilisateurs intensifs. Aujourd'hui, certains enfants de dix ans tannent leurs parents pour recevoir un smartphone, ce qui prouve que cette « prothèse » apparaît de plus en plus tôt.

#### 1.1.4. Autonomisation des groupes sociaux

Ce phénomène entraîne une dépendance aux technologies, mais également une autonomie vis-à-vis des autres institutions. Les technologies et les entreprises (publiques ou privées) qui contrôlent ou régissent ces technologies vont petit à petit devenir les nouvelles institutions d'intermédiation, nous poussant à nous autonomiser vis-à-vis des anciennes. Ce phénomène pose de véritables questions, notamment pour l'école.

D'un point de vue politique et social, des questions se posent également. En effet, les logiciels tels que Facebook ou Twitter sont devenus fondamentaux dans la création du lien social, alors que ce sont pourtant majoritairement des lieux privés. Ceci illustre bien la métaphore de transformation et de libéralisation du modèle individuel libéral, mettant en lumière un enjeu politique sous-jacent fondamental, ainsi qu'un enjeu critique d'analyse à porter.

#### 1.1.5. Apparition d'une manière de « faire société ensemble »

Il s'agit d'une logique réticulaire et horizontale moins institutionnelle, c'est-à-dire une logique « en réseaux », appelée également la logique de la « liste d'amis ». En effet, on accorde moins

d'importance aux fonctions des personnes, et les niveaux hiérarchiques sont donc de moins en moins tolérés. Par contre, on tient compte du rôle de chacun.

#### 1.1.6. Transformation des structures sociétales

« *On n'est plus jamais seul avec son portable et ses e-mails* » (Miguel Benasayag, philosophe franco-argentin)

Il y a une individualisation sur une base technologique qui s'opère, entraînant la fin des séparations privé/public. Le monde économique et politique (syndicats...) se confronte petit à petit à cette transformation : industrialisation, modes de contestation et de contrôle qui évoluent...

#### 1.1.7. Émergence de nouveaux mythes, de nouveaux véhicules médiatiques (« buzz »...)

Le « buzz » est devenu une nouvelle manière de faire l'actualité (par exemple, les agents NSA qui envoient des espions dans les univers 3D tels que « Second life » ou « World of Warcraft »). Cela prouve que le numérique n'est plus dans le potentiel, mais qu'il fait bien partie de nos réalités. Nous sommes tous concernés par ces mondes virtuels (une manifestation dans l'un de ces mondes peut par exemple toucher nos concitoyens).

Le terme « cyber », qui est essentiel, démontre bien cette mythification du numérique. Ce mot intéressant est souvent recensé dans les moteurs de recherche : « cyberspace », « cybermenace », « cyberattaque », « cyberguerre », « cybersécurité »... L'origine grecque de ce terme, qui renvoie au « gouvernail », illustre bien cette ambivalence entre l'hypercontrôle (technologies du contrôle connectées qui permettraient de tout contrôler) et la liberté absolue (autonomie totale de l'individu par rapport à toute médiation sociale). Ce sont les deux extrêmes sur lesquels pourrait déboucher le monde dans lequel nous sommes.

Parmi les mythes d'Internet, il y a le « mythe de la NSA » (contrôles invisibles agissant partout), le « mythe de la science-fiction » (un ennemi virtuel potentiel partout et à tout moment, jusqu'à nos voisins), ainsi que beaucoup de mythes autour de la « cyberguerre » (mythe d'une plateforme secrète qui rassemblerait toutes les forces de ces réalités concrètes, mythe de l'hypercontrôle, mythe d'une personnalité virtuelle gérée par des programmeurs indépendants...). Le virtuel est donc un véritable amplificateur symbolique du numérique : l'armée américaine recrute aujourd'hui via des jeux vidéo, des jeux vidéo sont créés comme outils de propagande...

Ces jeux contribuent à nourrir l'imaginaire. C'est une galaxie réticulaire autonome, de virtuel en virtuel (à travers des « mondes libres » tels que Linux, Debian, Ubuntu, Academia.edu, Megaupload, Wikipédia, Legalart, Reddit, WikiLeaks, Parti Pirate, Anonymous...).

Le monde du numérique et du réseau renvoie donc à l'autocréation d'une réalité radicale, qui va devenir un nouveau mythe avec toutes ses peurs, ses amplifications, mais également ses aspirations positives.

Face à ces menaces, nous avons vu émerger une nouvelle sécurisation qui renvoie au mythe nouveau d'une société soit déconnectée, soit protégée (protection physique avec garde et barrières, serveur protégé avec société de sécurisation informatique...).

#### 1.1.8. Mouvements sociaux d'action virtuels

Devant toutes ces sécurisations et ces nouveaux mythes, nous avons vu émerger de nouvelles appropriations du physique à partir d'une organisation et du virtuel (sites de rencontres, « Geocaching » qui permet de découvrir de nouveaux endroits avec des trésors cachés, rencontres de personnes inconnues pour la réalisation d'un « flash mob »...). « Second Life Liberation Army » a été le premier mouvement social violent d'actions créé pour revendiquer la liberté de certains mondes virtuels tel que « Second Life » : actions virtuelles contre la scientologie... Un exemple de témoignage de cette appropriation est le terme « Je suis Charlie », qui renvoie à l'ambivalence entre ces deux mondes.

Ceci nous amène à une réalité paradoxale : des individus hypersédentaires, mais en même temps hypernomades. Aujourd'hui, l'hypermobilité monte en puissance, le site web devenant le nouveau nomadisme : nous pouvons toujours rester chez nous, tout en nous déplaçant. Il y a une espèce de désenclavement et de mutation de l'appartenance qui est à l'œuvre : ce n'est plus le lieu dans lequel nous nous trouvons physiquement qui nous représente, mais le lieu virtuel. Le réseau devient la limite du « chez-soi », permettant l'ancrage et l'individualisation (appropriation par le corps avec les « Apple Watch »...).

#### 1.1.9. Multi-identification

Olivier Servais a mené une enquête pendant quatre ans sur le jeu virtuel « World of Warcraft », dans lequel nous pouvons interpréter une dizaine de personnages virtuels. Dans le jeu virtuel émergent des collectifs ou des individualités dont nous ignorons tout, et qui sont pourtant mieux connus par les étudiants que d'autres sujets d'actualité. On assiste donc à l'émergence d'un univers social avec des valorisations et des connaissances qui échappent totalement à notre société actuelle, comme en témoignent par exemple les suivis sociaux sur Twitter (actuellement plus d'abonnés pour le footballeur Vincent Kompany que pour le Premier ministre français Manuel Valls ou le Pape François).

#### 1.1.10. « Gamification » du monde et des pratiques sociales, « une société du jeu »

Le dernier élément de contextualisation est la « gamification » du monde et des pratiques sociales, autrement dit une « société du jeu ». Les bases biologiques pour vivre sont dites acquises, et les éléments virtuels participent donc à une société du loisir. Facebook ou Twitter introduisent par exemple de plus en plus de jeux, sans oublier les jeux vidéo auxquels on joue en ligne, qui forment une « société du jeu vidéo ». Ceci est dû à un effet de générations, mais également au nombre de connexions Internet qui ne fait qu'augmenter.

Aujourd'hui, on ne joue plus aux jeux de société en famille ou avec ses camarades de classe : on joue en ligne. Ce phénomène concerne autant les filles que les garçons, toutes générations confondues, ce qui nous amène à de nouveaux liens sociaux, tels que les amitiés virtuelles. Selon plusieurs enquêtes menées par les sociabilités numériques, la transformation actuelle démontrée est qu'aujourd'hui, on considère comme « amis » des gens que l'on n'a pas rencontrés physiquement.

De même, la communication se fait aujourd'hui par Facebook et de moins en moins via l'e-mail, ce qui explique que de plus en plus de grands-parents vont sur ce logiciel afin de rester en contact avec leurs petits-enfants.

Enfin, le pseudonyme prend le relais et devient de plus en plus le nouveau prénom, qui n'est plus celui choisi par nos parents à la naissance, mais celui donné par nos réseaux affinitaires et choisi par nous-mêmes. Il s'agit d'une transformation avec un impact majeur, car le prénom est un élément essentiel dans les relations sociales.

### 1.2. Les jeunes, le virtuel et le ludique

Aujourd'hui, la quasi-totalité des adolescents joue aux jeux vidéo : 83 % des jeunes jouent au moins une fois par semaine, 42 % jouent tous les jours. Il y a donc là aussi une césure qui se fait.

Olivier Servais conseille souvent aux parents de jouer avec leurs enfants, car le jeu vidéo démontre la transformation de sociabilité qui est en train de s'opérer.

### 1.3. Multiplicité des pratiques ludiques

En tant qu'anthropologue, Olivier Servais rappelle qu'il n'y a pas qu'une pratique de sociabilité numérique et qu'une pratique ludique sociale. En effet, les pratiques varient d'un individu à l'autre. Pour les jeux vidéo, il y a par exemple différents styles de jeux et de joueurs, qui varient en fonction

de plusieurs paramètres : les valeurs personnelles, les moments de notre vie, notre structure familiale ou autre, notre âge... Il est donc fondamental de ne pas réduire le numérique à des clichés. Nous sommes dans une société individualiste, et cette individualisation se porte sur nos pratiques. Nous sommes aujourd'hui obligés de rentrer dans la complexité des trajectoires individuelles. Olivier Servais a donc observé plusieurs pratiques autour de ces sociabilités ludiques : des moments générationnels en l'absence des parents, des moments générationnels en l'absence des enfants, des moments en couple ou avec les enfants, des moments avec les grands-parents (pour entre autres renouer avec les petits-enfants), ainsi que des moments de sociabilité virtuelle pour réaliser des défis collectifs, mais également échanger et discuter (plutôt que d'aller boire un verre).

#### 1.4. Regards ethnographiques sur les mondes virtuels : une métaphore du tournant numérique du social

Tom Boellstorff a constaté la similarité entre les mythes et les peurs de l'émergence du numérique et celles apparues à l'émergence du télégraphe au milieu du XIX<sup>e</sup> siècle aux États-Unis : il est fascinant de constater qu'il y a 150 ans, nous avons déjà connu les mêmes types de mythes et de peurs dans des contextes différents.

Aujourd'hui, nous ne manquons plus de constat, mais d'analyses pointues de réalités de sociabilité virtuelle qui dure, et ce en profondeur. Il faut donc focaliser son regard sur ces communautés pratiques de savoirs. Y a-t-il de nouvelles manières de « vivre ensemble » qui émergent dans ces mondes numériques et virtuels ?

Olivier Servais s'est donc penché sur l'analyse du jeu vidéo « World of Warcraft » après cinq ans, afin de comprendre pourquoi encore des millions de personnes continuent de jouer à ce jeu. Il a donc cherché à voir ce qui se joue derrière en terme de sociabilité, afin de découvrir la microsociété qui se cache derrière cette réalité.

Tom Boellstorff a démontré que pour comprendre le social, nous pouvons travailler selon trois manières différentes :

##### 1.4.1. Lien entre la vie en ligne et celle chez soi (dans la classe...)

Ce travail permet de découvrir quel type de sociabilité se joue dans les relations sociobiologiques corporelles et dans les relations médiatisées par l'informatique.

##### 1.4.2. Comparaison entre mondes virtuels

La vie sur Facebook ou dans « World of Warcraft » est différente, car il s'agit d'une vie pensée par des programmeurs qui limitent la technologie et les possibilités d'interactions. Les règles sont différentes, et des collectifs différents vont donc émerger de ces deux mondes aux apparences similaires.

##### 1.4.3. Observation des sociabilités numériques en immersion

Ce travail, sur lequel s'est penché Olivier Servais, permet de découvrir ce qui privilégie le long terme. La démographie de « World of Warcraft » est un « pays » de 8 à 12 millions de joueurs, dont 50 % jouent quotidiennement, de 14 à 45 ans en majorité. Olivier Servais a étudié une collectivité existant depuis 2009, qui ne s'est jamais rencontrée physiquement. Il a créé un avatar et est entré en interaction avec les joueurs, en observant les différentes interactions, par interface numérique ou audio (Skype), afin de découvrir le « vivre ensemble » établi dans ce groupe.

#### 1.5. Constats empiriques et perspectives numériques

Aujourd'hui, beaucoup de jeunes jouent aux jeux vidéo, les filles jouant également de plus en plus. La sociabilité numérique à travers le jeu vidéo est « l'iceberg émergent » de ces nouvelles sociabilités et de ce nouveau « vivre ensemble ». Il s'agit d'une métaphore de la transformation sociale que nous vivons actuellement.

Il y a différentes caractéristiques partagées entre les différentes communautés libres (Wikipédia...), et plusieurs groupes humains qui ont émergé autour de ces réalités.

#### 1.5.1. Postulats dans le monde virtuel

Un certain nombre de postulats établis par d'autres chercheurs sont tout à fait valables dans cet univers. « World of Warcraft » est un lieu dit « open-ended », c'est-à-dire que les joueurs se réapproprient le jeu bien au-delà de ce que les programmeurs ont conçu.

#### 1.5.2. Cohérence axiologique

Il y a toujours un projet de cohérence axiologique (articulations et hiérarchisations de valeurs des avatars) lié à nos propres valeurs. Il y a donc un lien entre qui je suis dans la réalité et qui je suis à travers mon avatar, avec une attitude similaire à adopter.

#### 1.5.3. Filtration des identités

Il y a un processus de filtration de ces multiples identités : on utilise nos identités pour des choses différentes. Nous ne sommes pas la même personne sur Twitter, Facebook ou « World of Warcraft ». Cependant, les valeurs de l'individu sont en partie les mêmes, et on va donc retrouver une cohérence axiologique. Il est donc nécessaire de ne pas généraliser et d'effectuer une observation contextualisée.

#### 1.5.4. Similitudes entre le monde virtuel et le monde physique

Il existe des « porosités » entre le jeu et la vie en dehors du jeu. Par exemple, Olivier Servais a observé des mariages ou des enterrements en ligne, avec les personnes connues virtuellement. Or, le mariage est relié à la famille, qui joue un rôle essentiel dans la construction du lien social. Il s'est donc posé la question de savoir ce qui se jouait autour du mariage, car cela remet en question toutes les théories des sciences sociales.

Le constat empirique établi est que, malgré que le mariage soit marginal (il ne fait pas partie des règles du jeu), il a pourtant lieu dans « World of Warcraft ». Nous pouvons même remarquer des « médiateurs symboliques » entre la vie réelle et virtuelle, tout comme par exemple la robe de mariée qui est similaire. Ce qu'il en ressort est que le plus important est d'être ensemble.

Il existe de petites communautés dans « World of Warcraft », dans lesquelles certaines personnes ont un statut particulier, tout comme par exemple « le maître de guilde ». La guilde est effectivement essentielle, regroupant un ensemble de personnes qui ne se voient pas physiquement, mais qui vivent des choses collectivement. La plupart des événements sont donc « intraguilde ». Nous pouvons dès lors nous poser la question suivante : « La guilde, tout comme d'autres collectifs virtuels, serait-elle une microsociété de substitution ? ». En effet, certains joueurs ne sont intéressés que par le jeu en guilde, qui joue un rôle de groupe social. Il y a une très grande hétérogénéité dans ces groupes, et pourtant une très grande force dans le lien. Ce constat est paradoxal comparé aux stéréotypes liés aux jeux vidéo (addiction, joueurs qui ne savent pas décrocher, « no life »...).

Autour de « World of Warcraft » et de la dépendance, on a prouvé qu'il y avait un lien entre « jouer beaucoup » et « se déployer beaucoup ». D'autres chercheurs ont démontré que les modèles de styles de jeux mettent en évidence les raisons de jouer, qui sont multiples et qui varient d'un individu à l'autre.

Pourquoi se réfugier dans cette microsociété ? Quelles sont les motivations ? Qu'est-ce qui se cache derrière cette volonté de rechercher un autre « vivre ensemble » ?

Le monde virtuel a en réalité de multiples avantages :

- Il représente une échappatoire au monde actuel.
- Ce monde est jugé plus certain que celui dans lequel nous sommes.
- Le sentiment d'accomplissement est beaucoup plus fort dans le monde virtuel que dans le monde physique.
- Il n'y a pas de but final : c'est un jeu sans fin, un monde subsistant dans lequel on peut toujours agir.

- Il y a un rapport à l'image, par lequel le possesseur est possédé par son jeu.
- Le jeu vidéo joue le rôle de « prothèse sociale et cognitive ».
- L'interdépendance des joueurs avec les collectifs joue un rôle essentiel.

Cependant, la prégnance de la valeur de la responsabilité qui se trouve partout et plus fort qu'ailleurs pour tous les joueurs est la recherche du lien. En effet, le lien est au cœur de ce qu'ils recherchent : Comment avoir une vie sociale ? Comment se sentir « appartenir » ? Comment stabiliser des liens dans le quotidien ? Comment être relié ? Cet élément est généralement ressorti lors des entretiens avec Olivier Servais : les joueurs ne veulent pas se couper des autres, mais se relier autrement, aménager leurs temps sociaux pour pouvoir vivre et se poser dans un lien durable. Pour eux, le virtuel représente donc un lien social qui dure, face aux liens physiques qui ne durent pas. Il y aurait donc presque une inversion des rapports.

La guilde est donc une société substitutive pour une série de raisons liées à ces caractéristiques :

- Il y a une liberté d'entrée et de départ dans la guilde (différence avec l'école où on est obligé d'aller jusqu'à un certain âge).
- Il n'y a aucun filtre socioéconomique classique dans une guilde, avec une diversité des profils et des trajectoires.
- La priorité est donnée à la guilde et il y a un attachement à l'image du groupe, comme une identification collective de soi. Le collectif prime donc sur l'individualisme, ce qui est intéressant dans une société dite individuelle.
- La guilde est une famille substitutive que l'on choisit.
- La guilde comprend une charte de valeurs avec des droits et des devoirs, élaborée par l'ensemble des membres.
- Il y a un refus du jugement de l'autre en dehors des références symboliques et morales du collectif.
- La guilde permet une identification collective par une expérimentation partagée, et exige donc un dépassement de soi.
- Il y a des impératifs collectifs, avec des lieux et des moments non rentables. En effet, le non rentable joue un rôle essentiel dans la création du lien social. Certains joueurs passent par exemple plus de temps à discuter qu'à jouer.

Nous pouvons nous poser une question pour l'avenir : ces microsociétés en émergence vont-elles se généraliser, ou rester au statut de cet univers spécifique de « communautés de pratiques de joueurs », tout en véhiculant leurs facteurs de « vivre ensemble » ?

## **2. Discussion avec les participants**

Éric Gillet propose aux participants de poser leurs questions à Olivier Servais autour du thème suivant : « *Quel est le défi de l'école par rapport à ces réalités et ces évolutions ?* »

### **2.1. Quel est le lien entre ces évolutions et la santé mentale ? N'y a-t-il pas un risque de schizophrénie ?**

Il faut apprendre à gérer cette nouvelle dépendance au numérique, dont on connaît encore peu le fonctionnement et l'évolution. Nous manquons de travaux en profondeur qui permettent de comprendre cette logique sociale, ce qui nécessite un travail d'interactions entre psychologues et anthropologues. Notre société est multiculturelle, ce qui signifie qu'il y a des cultures en émergence qui font partie de la multiculturalisation de notre société.

Olivier Servais se prononce peu sur le risque de schizophrénie, n'ayant pas assez de recul sur l'impact du numérique. Comme dans toute pratique intensive pouvant devenir pathologique (dans le cas où elle met la personne à l'écart de la société), il y a un certain nombre de dangers et de dérives

possibles. Il y a certes des cas pathologiques, mais également des cas d'incompréhension de ces transformations. Pour certains joueurs, il s'agit d'un premier lien social. Suite à de nombreux entretiens avec des joueurs, Olivier Servais s'est rendu compte que beaucoup d'entre eux ont un profil semblable au nôtre. Il est donc méfiant avec les jugements de valeur.

Il y a des risques auxquels il faut être attentif, ce qui nécessite donc une éducation préalable. La famille ou l'école a un rôle à jouer face à ce type de pratiques numériques ou virtuelles.

## 2.2. Tout plaisir que ma main peut atteindre n'est-il pas une source de frustration ?

Il s'agit d'une vraie question fondamentale entraînant un réel débat.

En effet, le jeu vidéo devient « *le nouvel opium du peuple* », avec certaines choses transposables dans la réalité, et d'autres pas. Pour certains joueurs, le plaisir ressenti en jouant ne pourrait pas être atteint ailleurs. Le « plaisir guerrier » doit par exemple rester virtuel, et 99 % des joueurs font bien la part des choses à ce niveau-là.

## 2.3. Lorsqu'un enfant de dix ans « tanne » ses parents pour recevoir un smartphone, quelle justification peuvent-ils lui donner pour justifier leur refus ? En tant qu'enseignant ou directeur d'école, devons-nous également résister, ou au contraire faire confiance à la jeune génération et participer à ces évolutions numériques ? Devrions-nous alors autoriser le GSM dans le règlement d'ordre intérieur ?

C'est un choix personnel, qui participe concrètement au choix éducatif et pédagogique. Nous sommes dans une société de consommation, dans laquelle l'apprentissage de la gestion de la frustration est fondamental, et même un devoir en tant que parents.

Cela ne signifie pas une absence d'éducation aux jeux vidéo : les enfants peuvent par exemple disposer de « tablettes familiales », qui sont alors des tablettes collectives, partagées entre eux selon des règles de partage collectif. Il est essentiel de pouvoir ajouter du collectif dans un usage individuel. Le smartphone se prête néanmoins beaucoup moins à cette utilisation collective, par sa miniaturisation d'une part et son usage téléphonique d'autre part.

Olivier Servais n'est pas spécialement fasciné par ces univers, mais plutôt par la transformation sociale qu'ils impliquent. Le numérique peut selon lui être la pire comme la meilleure des choses : tout dépendra de ce que nous en ferons. Une éducation au numérique est donc capitale.

## 2.4. La vie virtuelle médiévale et fantastique des jeunes n'est-elle pas le reflet d'un besoin négligé par l'école (rites, cérémonies, le port de l'uniforme qui marque l'appartenance...) ? N'est-ce pas la conséquence d'un dysfonctionnement de la société actuelle ?

Cette question renvoie à de vraies questions de la société : Quel est le monde que nous avons construit pour nos enfants ? À quoi peut-on les faire aspirer lorsque nous leur parlons du chômage, de l'espérance de vie de la planète... ?

Il y a de nombreux univers, et même des mondes « miroirs » non alternatifs (Second life...), qui miment en partie le monde ici-bas. Nous ne sommes alors plus dans la substitution, car nous vivons une vie par procuration dans un monde similaire au nôtre. L'univers médiéval et fantastique attire quant à lui de nombreux joueurs, car il est le fruit d'interpénétrations entre le monde du cinéma, le monde de la littérature et le monde des jeux vidéo. Les mythes diffusés deviennent alors les mythes de notre société de consommation.



La plupart des joueurs superposent les appartenances à plusieurs groupes collectifs (jeux vidéo, clubs sportifs...), dans lesquels on retrouve des blasons ou des devises, éléments qui participent à la reconstruction du sentiment d'appartenance.

Le rituel (geste, parole...) du mariage a peu d'importance, contrairement aux cérémonies. En effet, le plus important est le rassemblement collectif, incluant les échanges préalables et postérieurs : c'est « être à ce moment-là à l'ensemble » qui est primordial.

Le virtuel est un reflet de la société dans laquelle nous sommes, et donc également un outil éducatif intéressant à revisiter. Il faut observer ces mondes avec l'enseignant, qui apportera son regard critique et analytique.

## 2.5. Les lieux de rassemblement dans notre société actuelle ne sont-ils pas le reflet de besoins à combler ? Les jeunes ne recherchent-ils pas là à recréer une appartenance ?

Il y a effectivement aujourd'hui une reconstruction des adhésions, qui s'élabore de manière relativement nouvelle.

Les groupes virtuels qui durent longtemps finissent toujours par se rencontrer physiquement. Le passage à la rencontre couronne alors le sentiment d'appartenance, c'est « l'apogée du collectif ».

Les joueurs qui partagent sans se connaître peuvent aborder différents sujets de discussion, incluant même parfois des sujets polémiques (Dieu...), car ils ont appris à se respecter autrement par une pratique commune.

## 2.6. Concernant les systèmes informatiques et les opérateurs, quel est le quid de la vie privée et des coûts engendrés ? La création de profils ne va-t-elle pas générer des coûts ?

Tout comme l'école, qui est également le produit de l'industrialisation, les sociétés qui émergent vont devenir le produit d'une nouvelle économie. Ce modèle économique pose question : il y a la publicité en ligne (Google...), les jeux qui fonctionnent par abonnements ou les interfaces qui proposent un service minimal gratuit.

Les modèles se cherchent encore aujourd'hui, et leur rentabilité est donc peu sûre. Ne va-t-on pas finalement payer plus cher qu'auparavant ? C'est une vraie question à laquelle on ne peut pas encore répondre aujourd'hui.

## 2.7. Quelles sont l'énonciation et la régulation de la norme dans notre société ? Nous avons des modalités pour énoncer les règles, pour surveiller leurs applications et pour réagir en cas d'infraction. Comment cela peut-il se passer pour ces jeunes qui découvrent ces règles, notamment à l'école ?

Il y a deux niveaux d'élaboration et d'application/sanction de la règle :

### 2.7.1. Les producteurs de règles de fonctionnement de tout système informatique

Il y a des règles de valeurs véhiculées par le système informatique, par exemple avec Facebook. Le compte individualisé (initialement prévu pour des individus d'une communauté universitaire) a été réapproprié ensuite par les collectifs : aujourd'hui, toutes les universités sont sur Facebook, ce qui nécessite des adaptations.

### 2.7.2. Le fonctionnement dans la microcommunauté

On va de plus en plus vers une « logique horizontale » : on débat des règles et des valeurs de la communauté ensemble, par exemple avec Wikipédia. Elles seront donc respectées parce qu'elles ont été débattues ensemble. Il y a une transformation du rapport à l'institution, car celle-ci peut alors évoluer dans ses valeurs.

Nous sommes dans une métaphore de la microsociété avec une volonté démocratique : « le droit suit les pratiques ».

Par contre, nous pouvons quitter un groupe virtuel (ou même en créer un autre) du jour au lendemain si nous n'adhérons plus aux valeurs véhiculées, ce que l'on ne peut pas faire dans la vie réelle, notamment à l'école. La société de demain sera-t-elle donc l'amoncellement de microsociétés ? Ne va-t-elle pas devenir asociale ? Qu'est-ce que le social, lorsque ce n'est plus que des microparticules détachées l'une de l'autre ?

Il y a une dimension de valorisation de soi par l'appartenance au collectif. Tout comme dans notre société, il y a des collectifs plus prestigieux auxquels il est valorisé d'appartenir. L'autonomie de l'individu est donc contrebalancée par de nouvelles valorisations émergentes collectives. Cette question de la reconnaissance par les autres a toujours joué un rôle essentiel, et elle se construit autrement dans le virtuel.

### 3. Opinion des participants :

#### « La perspective évoquée met-elle en lumière la nécessité pour l'école de définir de nouvelles priorités en termes d'approche pédagogique ou de formation ? »

- Il y a une difficulté de prise de conscience de l'impact du numérique sur une école. Comment peut-on donner du sens et raccrocher la structure rigide de l'école avec ses valeurs à la réalité incontournable du numérique ? Doit-on rester dans une logique traditionnelle, ou essayer d'intégrer un fonctionnement hypothétique futur par rapport auquel les uns et les autres ont relativement peu de visions claires ?
- La notion du temps qui passe, qui est un des seuls éléments qui nous échappe, est différente dans le virtuel. Lorsqu'une partie du temps nécessaire à l'apprentissage se vit en 3D, comment peut-on dès lors développer correctement la sociabilisation d'un enfant ? N'y a-t-il pas d'autres manières de faire ? Quel est le rôle de l'école ?
- Quand pourra-t-on engager des informaticiens dans les écoles, afin que les enseignants ne doivent plus pallier tous les manques (ordinateurs en panne...) ?
- Qu'est-ce que l'école aura à transmettre comme culture par rapport à des jeunes qui acquièrent d'autres cultures différentes ? Quel est le rapport entre ces cultures ? Qui crée la culture ?
- Nous connaissons étonnamment certains retours en arrière, par exemple certains cafés dans lesquels les jeunes jouent à des jeux de société, en s'imposant une déconnexion totale. Ne faut-il pas rendre l'élève plus acteur de sa formation à l'école, afin qu'il définisse lui-même les règles à respecter ?
- Face au besoin d'appartenance, l'école ne pourrait-elle pas combler le manque des jeunes en leur offrant l'opportunité d'appartenance à une nouvelle vie ?
- Il est important de souligner que la société a changé. Or, l'école est encore un endroit où subsistent encore certaines habitudes archaïques (pratiques et sanctions), ce qui nécessite une évolution.
- Que voulons-nous transmettre comme valeurs ? Pourquoi les transmettre, et de quelle place pouvons-nous les transmettre ?
- Étant donné l'importance de l'« être ensemble » qui prime sur ce qui est fait ou dit, ne faudrait-il pas également travailler sur ce « vivre ensemble » à l'école ?

### 4. Conclusion d'Olivier Servais : « Quelles seraient les priorités de l'école face à ces mutations numériques ? »

Selon Olivier Servais, la priorité est de se laisser interpeller par d'autres réalités sociales. La société est en évolution permanente, et il faut donc chercher comment ces différentes interpellations

peuvent nous amener à rêver. Les constats posés ne sont pas que des contraintes ou des fatalités, mais également des fenêtres d'opportunités pour l'école, tout en restant bien sûr réalistes. Le numérique peut ouvrir des possibles du côté de l'innovation pédagogique, mais également dans la manière de vivre de l'école.