



Mardi 4 octobre 2016

Construction de soi et réseaux sociaux : comment l'intime devient extime ?

Olivier Duris

Culture du livre

Le livre et l'écriture ont permis de partager l'information, de faire rentrer des personnes dans un champ de connaissances. Le livre est un média qui va influencer la société. Il y a eu une culture du livre. C'est une culture verticale : un auteur, un livre, un lecteur. Dans les livres il y a une culture de la chronologie que l'on ne retrouve pas dans les écrans.

Culture des écrans

Les écrans vont prendre le relais des livres. Ils permettent d'avoir une culture partagée. L'écran a fait passer au stade de l'horizontalité (plusieurs écrans, plusieurs onglets...). La culture du livre s'est intégrée dans la culture des écrans.

Il ne faut pas confondre la culture du numérique avec la culture par le numérique.

Le livre nécessite une attention profonde, avec les écrans il faut retenir le plus possible de choses autour de soi.

De ces deux cultures il résulte **4 révolutions** :

- La relation aux savoirs : le numérique facilite les contacts et les rencontres, favorise le partage des connaissances. Il y a une transmission horizontale des savoirs. C'est la fin des unités de commandement.
- La relation aux apprentissages : les apprentissages utilisent l'intelligence visuospatiale. Passage de la deep attention (concentration sur une chose particulière) à l'hyper attention (concentration sur de nombreux sujets en même temps).
- Le fonctionnement psychique : la relation à l'identité va changer avec le numérique, avant il y avait une identité propre, maintenant il y a une identité hétéronome (il se définit par sa relation aux autres), une mise en scène des identités.
- Les liens et la sociabilité : Modification des liens de société, les liens sont organisés par centres d'intérêts partagés. Avant on s'attachait aux personnes les plus proches de nous, maintenant le réseau devient global et local (glocal).

Ces transformations vont être mobilisées sur les réseaux sociaux. Le désir narcissique et le désir de sociabilité vont s'imbriquer dans le désir d'extimité.

Le désir d'extimité

Définition de l'extimité : « montrer des facettes de soi jusque-là cachées pour les faire valider par autrui afin de se les approprier différemment » Serge Tisseron.

Cette définition est sortie au moment de la diffusion de la première émission de télé-réalité. Pourquoi vais-je aller me surexposer dans une émission télévisée ?

Le désir d'extimité est au service de la création d'une estime de soi plus riche, elle s'élargit grâce à internet. Il faut la distinguer de l'exhibitionnisme (choisir la partie de soi qui sera dans la séduction) et du conformisme (remodeler mon identité pour qu'elle soit conforme à une norme).

Il existe 4 éléments dans le désir d'extimité :

- **Se raconter pour exister.** Se raconter via l'identité narrative (Paul Ricœur) : il faut que je puisse raconter quelque chose à quelqu'un pour me construire. Des constructions simples ou complexes. Construction d'un compagnon imaginaire.
- **Vouloir ne jamais être oublié.** Alternative à la relation unique. On va chercher à ne pas être oublié par un grand nombre de personnes. La quantité va remplacer la qualité. Cela fait place à

l'altruisme mais il y a un risque de cercle vicieux. Les amis virtuels peuvent empêcher de chercher de vrais amis.

- **Se montrer et se cacher à volonté.** Le désir de se montrer (extimité) est premier (ex. mère-bébé). On existe dans le regard de l'autre. Ensuite on aura besoin de se cacher (intimité), besoin d'avoir des secrets, c'est le début de l'intimité. Le désir d'intimité et d'extimité participent à la construction de l'estime de soi.
- **Maîtriser la distance qui nous sépare de l'autre.** Toute relation est affaire de distance : trop près → plus d'identité, trop loin → abandonné. C'est une angoisse forte à l'adolescence, les jeux en réseaux vont aider à maîtriser cette peur (avatar + collectif). L'avatar me ressemble mais n'est pas moi, je peux m'approcher mais également m'éloigner, et on ne joue pas à un jeu tout seul.

De nouveaux éléments vont arriver :

1) Le web 1.0

Les changements :

- Universalité.
- Immédiateté.
- Valorisation de l'oralité (sms).
- Plusieurs interlocuteurs à la fois.
- L'intimité devient un espace psychique. Avant on s'isolait dans une pièce, aujourd'hui nous ne sommes plus dans un espace physique. L'intimité va devenir psychique.
- La volonté d'intéresser plutôt que de communiquer : googlelisation de l'estime de soi. Le fait de vouloir plus se faire remarquer que de communiquer.

2) Le web 2.0.

Les changements :

- **Liens et réseaux**

Sociabilité traditionnelle

Des liens « quitte ou double »
Liens forts vs liens faibles
Réseau local et réseau lointain

web collaboratif

Liens élastiques
Liens importants activables
Réseau « glocal »

- **Le friendling (se faire des amitiés dans le virtuel)**

Sociabilité traditionnelle

Lien entre 2 personnes
Plaisir d'être avec et d'échanger
Habitue et fréquentation
Relation forte

web collaboratif

Lien entre 2 profils
Recherche des profils intéressants
L'amitié : un acte déclaratif (évoluable)
Relation « faible » : épouillage

- **Une nouvelle définition de l'identité**

Sociabilité traditionnelle

Une mise en scène de soi
Une narration individuelle
Dans le cas d'identités multiples :
« authentiques » vs « masqués »

web collaboratif

Une activité groupale
Accent mis sur l'échange
Aucune identité n'est perçue plus
authentique qu'une autre

- **Le capital social** (ensemble des relations humaines qui permettent à un individu ou un groupe d'améliorer sa position)

Sociabilité traditionnelle

Avoir des connexions fortes avec le pouvoir en place

web collectif

Connexion afin d'optimiser ses possibilités de joindre l'interlocuteur dont on a besoin. (LinkedIn)
Connexions avec un maximum de personnes

Un bouleversement éducatif

Les jeunes préfèrent apprendre avec leurs pairs. Emergence d'un YouTube culturel (littérature, histoire...)

Quiproquos dus à :

- Absence de face à face (fonction régulatrice du visage)
- Absence d'indices sociaux régulateurs
- Des groupes ouverts (risque d'intrusion)
- Facilité d'abandonner les inhibitions (bonjour, merci...)

Angoisse :

- Angoisse d'abandon (pas de like)
- Angoisse d'envahissement
- Angoisse de morcellement
- Angoisse de persécution (bashing) du à l'anonymat. (cyber harcèlement)

Ces angoisses sont des angoisses du nourrisson mais elles vont réapparaître à l'adolescence avec les réseaux sociaux.

Concernant le cyber harcèlement, il faut que l'enfant puisse en parler. Ils ont du mal à mettre du sens sur ce qui se passe, il faut donc que les parents expliquent en amont afin qu'il puisse identifier le cyber harcèlement. Les jeux de rôle (3 rôles : agresseur, agressé et spectateur) peuvent être une thérapie.

Les flame wars

To flame : injurier, insulter.

Les angoisses génèrent des attitudes d'attaques, de fuites. Les flame wars peuvent prendre différentes formes : « coups de gueule », injure, duel verbal...

À quelles occasions les flame wars peuvent arriver ? :

- Sur les identités individuelles
- Sur les appartenances politiques, religieuses ou culturelles
- Les tensions sociales entre groupes ont tendance à se retrouver en ligne

Pour se protéger :

En ligne :

- S'organiser en groupe
- Modérer les réprimandes
- Laisser la porte ouverte au pardon
- Élargir la discussion

Par l'éducation :

- Susciter des débats et des controverses
- Après l'adolescence : dissoï logoï. Un étudiant doit auto débattre.
- Apprendre l'empathie

Les nouveaux réseaux accélèrent le particularisme (tradition etc...)

Ils construisent de nouvelles définitions des liens et de l'identité, une nouvelle estime de soi et des espaces de créativité.

Ils présentent deux dangers : « fracture d'usage » et risques sur les libertés et les données personnelles.

Pour aller plus loin :

- *L'intimité surexposée* Serge Tisseron
- *Virtuel mon amour* Serge Tisseron
- *3/6/9/12* Serge Tisseron