

Pour des relations reconnectées à la réalité

Il y a 30 ans, le réseau GSM donnait la possibilité de téléphoner partout en Belgique. Le 15 septembre 2005 : Proximus lançait la 3G et trois innovations majeures : la visiophonie (voir son correspondant ou sa correspondante pendant l'appel), la télévision mobile et le téléchargement de musique sur son GSM¹. En 2007, Apple commercialisait le premier iPhone. Il s'agissait d'un téléphone multifonctions qui permettait notamment de faire des photos et de les partager avec ses correspondant-e-s. C'était le début des smartphones.

Depuis l'arrivée massive et relativement récente de ces appareils numériques connectés (à Internet), notre manière d'être en relation s'est transformée, que ce soit avec notre environnement, nos objets, les autres et nous-mêmes. De plus, la multifonctionnalité de ces outils et l'influence des GAFAM² les ont rendus à la fois utiles et récréatifs au quotidien, tout en leur conférant une place et un pouvoir redoutables. Nous, les utilisateurs et utilisatrices, avons été embarqué-e-s, de manière insidieuse, dans des pratiques addictives. Ce ne sont pas seulement des outils que nous allons chercher lorsque nous en avons besoin, mais ce sont des compagnons de route, des objets dont il est difficile de se séparer, sous peine de se sentir complètement perdu-e. Parfois même entretenons-nous avec ces objets connectés la même relation qu'avec un doudou... Cette évolution nécessite une réflexion sur notre manière d'être ensemble et sur l'instauration de nouvelles règles de vie, dans les espaces publics et collectifs comme dans la sphère privée. Au-delà, cela questionne notre condition d'être humain, notre manière d'éprouver les expériences et les liens que nous tissons de nous à nous et de nous au reste du monde.

1 G. B. SPRL Astel, « Les grandes dates de l'histoire du GSM et des télécoms en Belgique », Astel. Consulté le: 16 octobre 2023. [En ligne]. Disponible sur : https://www.astel.be/info/les-grandes-dates-de-l-histoire-du-gsm-et-des-telecoms-en-belgique_374

2 Google, Amazon, Facebook, Apple et Microsoft.

S'ancrer dans le monde réel pour grandir en humanité³

L'encyclopédie Universalis présente l'homme {l'être humain} d'emblée « *comme un certain être qui, à la différence des autres animaux, serait doué d'une faculté qui lui assure un certain rayonnement, la faculté de raisonner* »⁴. Pourtant, cette capacité de raisonner ne permet pas de saisir complètement ce qui est propre à l'humain. Au cours de l'histoire, de nombreux-ses philosophes ont participé à l'évolution de cette définition. Ils-elles ont ajouté (et ajoutent encore) des dimensions qui s'entrecroisent et s'élargissent : ce qui touche au corps et à sa matérialité, ce qui est perçu à travers nos cinq sens et qui génère des émotions, les relations à soi et aux autres, mais aussi le fait de comprendre, d'interpréter, de faire des choix. Ou encore les dimensions morales et philosophiques qui nous font prendre conscience de l'existence et nous amènent à interroger le sens de la vie... Tout cela inscrit l'humanité dans une culture et des habitus que le numérique vient bousculer.

Au début de sa vie, le nourrisson a besoin d'une relation sécurisante et stable ; avec ses parents d'abord, puis avec une personne de référence au sein des milieux d'accueil auxquels il sera confronté. Il peut alors, soutenu par cette présence bienveillante et sécurisante, découvrir son corps et apprendre à se mouvoir dans un environnement qui sera pour lui de plus en plus connu et maîtrisable. C'est avec l'aide et l'accompagnement de personnes de confiance que, progressivement, il acquerra de l'assurance et de la confiance en lui-même et en l'autre. Ce développement psychologique et physique ne peut se faire qu'en passant par le vécu, le touché, le senti, le bougé... Des apprentissages qui doivent avoir lieu dans « le monde des objets physiques », tel que le définit Karl Popper⁵. Ce monde concret mobilise et stimule les cinq sens par le biais du désir de découvrir, d'apprendre, de grandir, d'éprouver du plaisir et qui permet de le vivre dans sa chair. Ces sensations permettent à l'individu d'appréhender ce qui constitue son être et ce qui n'est pas lui.

Dès son plus jeune âge, l'enfant développe son intelligence par la manipulation et l'utilisation des objets. Tony Lainé⁶ précise ainsi : « *Le stade du monde des choses, c'est*

3 « Grandir en humanité », expression reprise du titre de l'ouvrage reprenant les libres propos sur l'école et l'éducation entre Abdenour Bidar et Philippe Meirieu, éditions Autrement, Paris, 2022.

4 <https://www.universalis.fr/encyclopedie/homme-la-realite-humaine>, consulté en novembre 2023.

5 Karl R. Popper, « La connaissance objective », Paris : Aubier, 1991.

6 Tony Lainé, « L'agir », VST - Vie Sociale et Traitement, vol. 93, n° 1, p. 14-25, 2007.

un stade qui est centré sur l'action de l'enfant... C'est à partir de mouvements vers les choses et des mouvements qui visent à manipuler, à transformer, à combiner, à enchaîner les choses, que le premier rapport de l'enfant au monde, moment essentiel dans son développement psychologique, va se développer. »

Partant des connaissances sur le développement de l'enfant, il ne fait pas de doute que nombre d'apprentissages nécessitent de mobiliser physiquement le corps et que les dispositifs numériques ne s'y substituent pas. Mais outre le rapport des enfants aux outils numériques, l'attitude de l'adulte est fondamentalement déterminante : raison pour laquelle, dans les campagnes de sensibilisation relatives aux écrans, le plaidoyer insiste sur le fait que *« les enfants ont besoin du regard de leurs parents pour évoluer et pour se développer, et il est essentiel de ne pas laisser un écran s'interposer entre eux »*⁷. Il n'y a donc pas que la relation des enfants aux écrans qui est incriminée, mais aussi la disponibilité des adultes, eux-elles aussi potentiellement accros...

De la réalité virtuelle à la réalité tronquée

L'usage des réseaux sociaux nécessite de mettre en forme et publier des contenus. Cette « communication médiatique » a pour conséquence de souvent transformer la réalité du quotidien, de la mettre en scène : des plats « pailletés » au resto, des selfies de vacances avec filtres, des états d'âme « scénarisés »... Tout cela contribue à fabriquer une image de soi tronquée et gratifiante qui nous écarte de la réalité, mais aussi d'une certaine banalité du quotidien. Cela rend plus difficile d'accepter sa condition, d'être ce que l'on est, de supporter ses failles et de consentir à n'être qu'une personne nécessairement imparfaite. Sans compter que les algorithmes ont tendance à nous enfermer dans un environnement qui soutient nos goûts et nos opinions, repérés au travers de nos traces numériques, phénomène connu sous le nom de « bulles de filtre »⁸.

7 « Campagne Écrans : Avant 3 ans », Yapaka. Consulté le 16 octobre 2023. [En ligne]. Disponible sur : <https://www.yapaka.be/page/campagne-ecrans-avant-3-ans>

8 « Phénomène principalement observé sur les réseaux sociaux où les algorithmes de recommandation – qui alimentent par exemple les fils d'actualité des publications susceptibles d'intéresser les utilisateurs – peuvent parfois ne proposer que des contenus similaires entre eux. Ce phénomène intervient lorsqu'un algorithme est paramétré pour ne proposer que des résultats correspondant aux goûts connus d'un utilisateur, il ne sortira alors jamais des catégories connues. » – CNIL – Commission Nationale de l'Informatique et des Libertés : <https://www.cnil.fr/fr/definition/bulle-de-filtre>

En plus d'être connecté-e-s en permanence, les outils numériques nous incitent aussi à être disponibles à toute heure et à constamment être en interaction pour alimenter les échanges. En effet, les canaux de communication immédiate se sont multipliés (mails, messageries instantanées, messageries privées...) et leurs notifications, souvent installées « par défaut », viennent nous rappeler à l'ordre. Difficile de ne pas aller consulter sa messagerie quand on entend la petite sonnerie qui annonce une nouvelle notification, difficile de résister à la tentation de « juste jeter un œil » au message... et quasiment impossible ensuite de ne pas y réagir, surtout si l'on sait que l'autrice ou l'auteur du message est informé-e, par une autre notification, que nous l'avons lu ! La « pression à l'interaction » est donc importante, influençant nos capacités à différer les réponses, à prendre du recul et le temps de la réflexion.

Au-delà de l'immédiateté, c'est aussi la nature futile d'un bon nombre de nos échanges qui peut être interrogée. Alors que nous nous trouvons dans l'hyperconnexion, dans un flux tendu et immédiat, le sens de certains partages d'informations peut sonner creux. Est-ce réellement indispensable de poster sur son profil une photo du plat que l'on vient de commander au restaurant ? Pire, est-ce vraiment nécessaire de réagir à la photo de ce plat qu'une de nos connaissances vient de poster sur son profil ? Nous communiquons énormément, certes, mais sur quels sujets ?

Notre communication numérique nous entraîne dans un tourbillon mêlant falsification de la réalité, enfermement dans nos propres croyances, pression à la célérité et perte de sens... Un cocktail qui n'est pas sans poser de problèmes dans la perception de notre propre image, dans les relations que nous entretenons avec les autres et dans notre disponibilité à la vie - concrète, charnelle et ordinairement banale - qui nous entoure.

Éviter de fuir pour mieux se connecter aux autres

Ainsi donc, la manière même dont les usages numériques sont pensés pour nous entrave durablement notre aptitude à nous sentir réellement relié-e-s aux autres et à maintenir des relations profondes et significatives. Ils rendent également plus difficile la déconnexion et la prise de temps pour soi.

CEMÉA Éducation Permanente
Association Sans But Lucratif
Avenue de la Porte de Hal, 39 bte 3 – 1060 Bruxelles
RPM Bruxelles – N°entreprise : 0407751475
education-permanente@cemea.be
www.cemea.be

Dès lors, l'usage des appareils numériques dans les espaces éducatifs constitue une question importante, particulièrement face à la capacité de ces outils à nous connecter en dehors de l'espace-temps dans lequel nous nous situons physiquement. En effet, ces objets permettent facilement de s'évader de l'instant présent, de ne pas s'impliquer et de rester à l'écart de ce qui se passe, de fuir les tensions ou les personnes avec lesquelles c'est plus compliqué. Or, chaque espace éducatif a pour vocation de créer un espace-temps favorisant le vécu d'expériences riches, même si elles sont parfois inconfortables ou déstabilisantes. Cela suppose de la disponibilité et, au sein des collectifs, d'éprouver la rencontre aux autres, la confrontation, les découvertes et le débat. Cette réalité concrète d'apprentissage est essentielle pour cultiver sa curiosité, son envie d'apprendre et d'explorer de nouvelles choses. Cela nourrit le sentiment d'appartenance, la confiance en soi et la solidarité.

Pour nouer des relations réelles et forcer la déconnexion numérique, il faut mettre en place un cadre soutenant, offrant les possibilités de rencontre, de travail, d'élaboration... et le tenir ! À coup sûr, au bout de quelques jours, les smartphones et autres écrans sont délaissés pour laisser place à la vie collective, aux relations interpersonnelles et aux expérimentations. Fort-e-s de cette expérience qui permet de prendre de la distance par rapport aux usages des appareils connectés, d'aiguiser un regard critique sur notre relation au numérique, les objets connectés reprennent leur fonction d'outils au service de leurs propriétaires et pas l'inverse.

La « réalité » virtuelle : une autre réalité ?

Dans les années 1930 déjà, Antonin Artaud⁹ utilisait la notion de réalité virtuelle pour qualifier une certaine forme de théâtre qu'il nommait le « théâtre de la cruauté ». C'était un théâtre très codifié, total, immersif, et Artaud le considérait comme le meilleur moyen pour stimuler les spectateur-trice-s et faire remonter des émotions fortes enfouies. Si l'on considère la réalité virtuelle comme une réalisation qui reproduit par artifice (numériquement ou autre) une expérience, on peut alors se demander en quoi cette réalité-là aurait moins d'existence que la réalité du monde physique ?

9 Antonin Artaud, « Le théâtre et son double », suivi de « Le théâtre de Séraphin ». Paris : la République des lettres, 2023.

Les rencontres sociales dans le métavers¹⁰ procurent, elles aussi, des émotions, sensations, plaisirs, peurs ou frustrations. Selon David Chalmers¹¹, il existe la même capacité d'être heureux-se dans le métavers que dans la vie réelle. Pour ce philosophe, le fait que les individus éprouvent des émotions dans un univers numérique ancre celui-ci dans une réalité bien concrète puisque ressentie. De plus, la réalité virtuelle permet d'accéder à un monde imaginaire qui ouvre de nouvelles possibilités d'exister, de s'inventer d'autres vies, d'autres identités, qualités ou compétences. Certaines recherches en présentent d'ailleurs les bienfaits : développement de capacités cognitives, amélioration de la confiance en soi, antidépresseur, moyen de dépasser des peurs... Une expérience vécue, que ce soit de manière « virtuelle » grâce à la technologie ou de manière concrète/physique, a donc indéniablement un impact sur la personne. L'effet de l'expérience vécue dépendrait plus de la capacité de chacun-e à se laisser emporter par la situation qui se présente.

Cependant, le monde physique sollicite la dimension sensorielle de manière directe, alors que les outils numériques créent l'illusion d'une situation et mobilisent autrement la personne. Si l'on se place d'un point de vue pédagogique, il semble important de souligner que la réalité physique nourrit notre humanité par les sens et les relations directes. Et ce n'est pas rien pour se construire.

Pour éviter de paraître technophobes

Mais soyons honnêtes : l'usage et le développement des outils numériques facilitent notre vie quotidienne et nous ouvrent des possibilités jusque là inatteignables. Ils nous aident, notamment, à surmonter des difficultés matérielles telles que la distance, les coûts liés aux déplacements ou aux communications, mais aussi à prendre part à des activités, des événements ou des causes avec plus de confiance en nous. De plus, ils élargissent les possibilités d'apprentissages, de connaissances et de découvertes grâce

10 Le métavers (ou metaverse) est un univers qui va au-delà de celui que nous connaissons. Il s'agit d'un monde virtuel structuré et ouvert. Pour en savoir plus, lire « Métavers : en quoi cela va-t-il changer notre rapport au monde ? », RTBF, 13 octobre 2022 : <https://www.rtb.be/article/metavers-en-quoi-cela-va-t-il-changer-notre-rapport-au-monde-11084513>

11 « Rencontre. David Chalmers, le philosophe pour qui le virtuel est bien réel », Courrier international. Consulté le: 5 novembre 2023 : <https://www.courrierinternational.com/long-format/rencontre-david-chalmers-le-philosophe-pour-qui-le-virtuel-est-bien-reel>

aux partages d'expériences, de compétences, de savoirs, d'idées, avec une communauté très large. Mais aussi à l'accès à toutes sortes de ressources de manière illimitée, comme de l'information, de l'aide et des avis. Nous pouvons apprendre ou approfondir de nouvelles compétences et de nouveaux savoirs seul-e-s, ce qui nous garantit un certain confort au quotidien.

Conclusions

Les évolutions récentes et rapides des technologies numériques et la place qu'elles occupent dans nos vies, de même que l'influence qu'elles exercent, imposent que nous nous en saissions sur le plan éducatif, sans complaisance ni aveuglement, mais critiques vis-à-vis de leurs dérives, curieux-ses des possibilités qu'elles offrent et préoccupé-e-s par les choix à faire pour que ces outils demeurent à notre service.

Probablement que notre regard doit se focaliser sur ce que ces outils favorisent ou empêchent dans la construction de notre humanité, comment ils relient ou séparent les individus, comment ils aliènent ou forgent notre intelligence collective. C'est un fait, ils feront nécessairement partie de notre évolution. Nous devons, donc, déterminer les conditions de leurs usages pour renforcer chez chacun-e et collectivement le pouvoir d'agir... et renforcer notre humanité.