

TECHNO-IMAGINAIRES ET APPROPRIATION DES TECHNOLOGIES NUMÉRIQUES

Techno-imaginaires ?

Tant pour les élèves que pour les enseignants, il est nécessaire de prendre en compte les processus intersubjectifs d'appropriation des technologies numériques qui s'arriment à des « techno-imaginaires ». Selon l'anthropologue Georges Balandier [1986¹] : « *C'est sans doute la première fois dans l'histoire des hommes que l'imaginaire est aussi fortement branché sur la technique, dépendant de la technique, et cela mérite une considération attentive.* » Depuis les années 1980, dans les discours produits sur les technologies, certains avancent qu'elles vont sauver le monde : c'est le techno-messianisme. D'autres pensent qu'elles vont nous asservir, nous aliéner : c'est le techno-catastrophisme. « *Des travaux de plus en plus nombreux [liés aux usages des TIC] montrent en effet qu'ils peuvent également prendre forme sur fond de domination, de dépendance, de surcharge cognitive ou d'incapacité effective à faire proliférer des liens* » [Granjon, 2009²]. Selon Pierre Musso, il est impossible pour l'homme de « *dissocier les objets techniques qu'il produit pour transformer son rapport au monde, de l'imaginaire qu'il associe à ces objets et à leurs usages* » [Musso, 2009³]. Ces imaginaires vont influencer nos pratiques. Aujourd'hui, « *[l]es techno-imaginaires ont fondé les TIC comme une nouvelle norme sociale très valorisée. Chacun peut l'investir par sublimation, soit, d'après Freud, par déplacement des pulsions vers des objets socialement valorisés* » [Plantard, 2011⁴]. Les techno-imaginaires s'appuient sur des mythes très anciens. Abraham Moles [cité par Musso, 2009, *op. cit.*] a décrit une vingtaine de mythes cachés dans les innovations numériques. Tous ces mythes participent à la création des imaginaires, qui forment « l'inconscient des sociétés » [Musso, 2009, *op. cit.*], puisqu'ils émanent de mythes préexistants, revisités avec l'arrivée des technologies numériques.

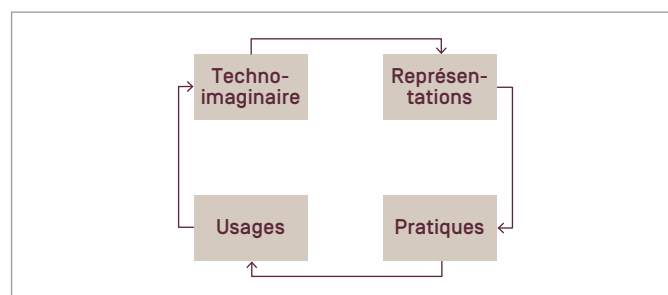
Ces techno-imaginaires sont identifiables dans les discours des innovateurs, des concepteurs, qui sont encore

amplifiés par les publicitaires [Flichy, 2001⁵] : « Vous êtes ici et ailleurs, vous entrez dans une autre dimension », « Téléphoner devient un sixième sens », « *Think different* ». Ces imaginaires sont mobilisés par les romanciers, les cinéastes, les auteurs de BD : *AI* de Steven Spielberg [intelligence artificielle], *Blade Runner* de Ridley Scott [les Répliquants], *Matrix* des frères Wachowski [la matrice], *1984* de Radford d'après George Orwell [Big Brother]...

Processus de socialisation des technologies numériques

Pascal Plantard [2016⁶] modélise ce processus de socialisation des technologies numériques de la façon suivante :

Boucle itérative des usages



Source : d'après Plantard [2016].

La boucle itérative articule quatre éléments qui participent au processus de construction-socialisation des usages :

1. les mythes participent à la création des techno-imaginaires. Ces derniers sont l'inconscient des sociétés et ils se cristallisent en représentations ;
2. les représentations sociales du numérique, partagées par toutes les personnes d'une même culture, servent à comprendre et à expliquer la réalité technologique. La représentation partagée fait que chacun reconnaît l'instrument et déclenche les pratiques numériques du « groupe social » ;

1. Balandier G. [1986], « Un regard sur la société de communication », in Duyckaerts É., Musso P., Vernier J.-M. (dir.), Pierre (dir.), *Actes du colloque « Nouveaux programmes et communication audiovisuelle »*, CNCA, Paris, TV-Mission Câble/Éditions du Centre Georges-Pompidou (p. 161).
 2. Granjon F. [2009], « Inégalités numériques et reconnaissance sociale. Des usages populaires de l'informatique connectée », *Les Cahiers du numérique*, vol. 5, n° 1, p. 19-44.
 3. Musso P. [2009], « La télévision publique, nouvelle école de la république ? », *Quaderni*, n° 68, p. 103-111.
 4. Plantard P. (dir.), [2011], *Pour en finir avec la fracture numérique*, Limoges, Fyp éditions.
 5. Flichy P. [2001], *L'imaginaire d'Internet*, Paris, La Découverte.
 6. Plantard P. [2016], « Temps numériques et contretemps pédagogiques en Collège Connecté », *Distances et médiations des savoirs* [En ligne], n° 16.

3. les pratiques sont les activités numériques concrètes dans un environnement technologique particulier. De ce fait, toutes les pratiques ont un sens, elles ne sont pas neutres et dépendent du contexte dans lequel elles se situent. Les pratiques révèlent alors autant de l'usager que de sa vision du monde, dans son environnement. Lorsque les pratiques sont partagées, elles se socialisent en usages ;
4. les usages fondent de nouvelles normes sociales qui ont des effets transformant sur nos imaginaires.

En éducation

En éducation, la place des imaginaires est première car les processus même de l'éducation procèdent de la transmission, voire du partage des imaginaires. En effet, tout parent passe du bébé fantasmé dans le désir d'enfant, puis dans la grossesse, à la rencontre avec l'enfant singulier, ayant son imaginaire propre, modifiant par là même les imaginaires parentaux. Comment ne pas se souvenir des mots d'enfants qui signent cette « friction des fictions », pour reprendre le mot de Musso [2009, *op. cit.*] ?

Pam a 4 ans. Elle rentre d'une journée à l'école maternelle consacrée à la visite d'un musée d'Art contemporain, et annonce fièrement à ses parents : « J'ai vu tous les tableaux de Pickatsshouu. Ils sont trop beaux. » Dans son esprit, Picasso s'assemble à « Pikachu⁷ » dont parle tant sa grande sœur et, depuis, Pam dessine, dessine et dessine encore. Gilbert Durand [1963⁸] considère que « *le jaillissement luxuriant des images, même dans les cas les plus confusionnels, est toujours enchaîné par une logique, fût-elle une logique appauvrie, une logique de quatre sous* » ». Pour Pam, quoi de commun entre le peintre de génie et les Pokémon ? Peut-être l'émotion ressentie devant l'épure du trait, qu'il soit surréaliste ou manga.

Prenons un autre exemple : une action effectuée en 2011-2012 avec les collégiens d'un quartier très défavorisé. Sur 5 mois, des éducateurs ont travaillé avec 22 collégiens de classe de 5^e, 2 enseignants et 2 personnels techniques du collège pour produire une vidéo mettant en scène la vision des jeunes de l'école en 1950, en 2012 et en 2050.

Ce travail a produit des changements de comportement notables chez les collégiens et la vidéo a été ensuite utilisée comme support de débat dans toute l'académie.

Pour « l'école de 1950 », les collégiens se représentent dans des écoles professionnelles non mixtes. Les garçons sont en blouse grise dans un atelier. Ils apprennent à scier. L'enseignant (joué par un agent technique du collège) est autoritaire et donne des coups de baguette aux indisciplinés. Les filles font de la couture avec une enseignante (jouée par une cuisinière du collège) et reçoivent des « bons points ».

Pour l'école d'aujourd'hui [2012], les jeunes présentent le collège tel qu'ils le vivent. Une entrée en classe bruyante, avec des provocations à l'encontre de l'enseignante, qui se trouve sur l'estrade. Dans la même classe, les garçons d'un côté et les filles de l'autre. Lorsque celles-ci entrent en jupe dans la classe, les insultes fusent, l'enseignante crie... « Enfer ordinaire » d'un collège défavorisé, tel qu'on peut le voir dans le film de Laurent Cantet *Entre les murs* [2008].

Pour l'école de 2050, garçons et filles, mélangés, échangent posément avec l'enseignante autour d'une table ronde. Ce sont leurs déguisements qui attirent notre attention. Comme si l'imaginaire éducatif d'un apprentissage coopératif avait besoin du secours des techno-imaginaires pour s'exprimer, les collégiens sont bardés de « bidules » technologiques. Ils ont ramassé tout ce qu'ils ont pu trouver chez eux ou dans leur entourage : téléphones portables, consoles de jeux vidéo, lecteurs MP3 et même les vieilles radios et les Game Boy⁹ désuètes de leurs grands frères et sœurs. Ces jeunes n'imaginent en aucune façon cet « idéal pédagogique » de 2050, où l'apprentissage serait mutualisé et transversal, où les rapports de genres et les liens sociaux seraient apaisés, sans le recours aux technologies du futur, même, et surtout, si elles viennent du passé. La présence des machines tient lieu de grand récit. Les adolescents n'en parlent pas, les machines parlent d'eux et parlent pour eux.

Ainsi, les techno-imaginaires ne concernent pas que les artistes, les designers ou les industriels des technologies et du divertissement, ils concernent les usagers et, à ce titre, tous les apprenants et tous les éducateurs.

7. Pikachu est un personnage du jeu vidéo *Pokémon*, dont une adaptation télévisuelle a été tirée.

8. Durand G. (1963), *Les Structures anthropologiques de l'imaginaire*, Paris, PUF [12^e éd. Dunod, 2016], [p. 21].

9. La Game Boy est une console de jeux vidéo portable créée par Nintendo en 1989.