

Titre : Les liens inéluctables entre les médias sociaux électroniques (e-MS) et les réseaux sociaux électroniques (e-RS) et la construction et la transformation formation de Soi.

Bonjour à vous tous et toutes. Je me nomme Marjolaine St-Pierre, professeur (titulaire) honoraire en Sciences de l'éducation à l'université du Québec à Montréal (UQAM) ou j'ai développé et dirigé le programme de second cycle (DESS) en administration scolaire, et ex-professeur associé au Département d'andragogie et de psychopédagogie de l'Université de Montréal (UdeM) à titre de chercheur en inclusion scolaire. Je suis ravie de pouvoir vous entretenir de mon intérêt de recherche depuis une dizaine d'années lié aux e-MS et e-RS et d'avoir l'occasion de me pencher sur les éléments pouvant intervenir dans la transformation de Soi vers une identité numérique.

Cette communication réfère à l'ouvrage *Les e-réseaux sociaux(e-RS) et les e-médias sociaux(e-MS) en éducation, qu'en penser? Enjeux et défis!* publié aux Presses de l'Université du Québec, en septembre 2021. Cet ouvrage permet d'aborder et de confirmer l'importance du mode communicationnel virtuel dans le processus de construction identitaire des individus. Il vise ainsi à fournir des éléments de compréhension et de réflexion relatives à leur utilisation dans la société du XXIe s., qui via internet, traduit ce passage de la modernité à la postmodernité, passage pendant lequel l'émotionnel s'approprie le rationnel (Maffesoli, 2012) pour parvenir à une société décomplexée, ouverte.

Voici donc sans tarder, le plan de cette communication.

En premier lieu, j'aborderai les concepts de communication instantanée virtuelle, d'individu et d'identité numérique?

Secondo, je distinguerai entre médias sociaux électroniques (e-MS) et les réseaux sociaux électroniques (e-RS).

Par la suite je dresserai un bref résumé de la recherche inductive menée selon la méthodologie de la théorie ancrée auprès de chefs d'établissements scolaires québécois.

Je vous présenterai les neuf axes émergents de ce recherche et de leurs liens potentiels avec la transformation et le développement de l'identité numérique de l'internaute.

Enfin, une brève réflexion relative à un potentiel « tournant anthropologique » dans le cadre de communication instantanée virtuelle et la construction et la transformation de Soi conclura ce texte.

Les concepts de communication instantanée virtuelle, d'individu et d'identité numérique?

Comme nous le constatons tous et toutes, les médias sociaux électroniques (e-MS) et les réseaux sociaux électroniques (e-RS) s'infiltrent et s'associent, avec ou sans consentement, à la totalité de la société actuelle, à ses structures, à ses fondements, à sa construction et à sa déconstruction contribuant indubitablement à la transformation de Soi.

De ce fait, ces-derniers cohabitent partout et toujours avec les individus inlassablement en quête de leur propre construction personnelle et de leur identité singulière et paradoxalement envahissent aussi les représentations collectives, auxquelles adhèrent l'Homo Numéricus (Cohen, 2022) via le processus de communication numérique.

Cette communication instantanée virtuelle qui contribue à la transformation des individus est appelée la « communication du moment »; elle a surgi comme un phénomène socio-technologique novateur dans le cadre de la globalisation des échanges virtuels accompagnant la vague des e-MS et e-RS. Selon Rieffel, (2014, p.23), par cette communication virtuelle instantanée, le numérique, à l'origine de ces nouvelles pratiques sociales, redéfinit les savoirs et remodèle les identités personnelles. De plus, Fogel et Patino (2013 p. 9) en s'inscrivant dans une pure société de communication numérique, on assiste « au temps de la connexion permanente » qui met en évidence les identités individuelles et collectives. Il faut rappeler que cette communication instantanée, véhiculée par Youtube (2005), Twittter (2006), Facebook (2006) grâce, entre autres, par

l'iPhone d'Apple (2007) et les Androids, transforme la notion de média de masse en un nouvel espace social et communicationnel illimité. Ainsi comme tout échange se situe dorénavant dans le temps de l'immédiat, l'internaute se retrouve dans l'urgence de la connexion et dans l'impossible retrait de cette réalité virtuelle véhiculé via Internet.

En ce sens, lors de communication instantanée virtuelle, il ne s'agit plus uniquement de l'ancien modèle communicationnel constitutif comme le modèle de l'information médiatique (radio, télévision) i.e. de l'envoi d'un message de A vers B, mais plutôt d'une relation interactive entre les individus et les groupes. Par conséquent, afin de bien s'inscrire dans ce processus communicationnel virtuel, les internautes doivent adhérer à aux groupes virtuels existants en y inscrivant leur identité personnelle sous peine de ne pouvoir s'y exprimer et recueillir les informations communiqués par l'ensemble des internautes inscrits sur le Web.

En se référant au tableau 2 ci-dessous, il faut se rappeler que la création du WEB (World Wide Web) eut lieu en 1989 et que le langage HTML (Hypertext Markup Language) et a permis le Web informationnel entre les années 1990 et 2000 ¹. Ainsi de 1990 à 2000, le Web1.0 appelé « Web informationnel » ou « Webmaster »². De 2000 à 2010, succédant au Web 1.0 utilisé pour la mise en ligne des données, le Web 2.0, appelé « Web social » ou « Web collaboratif »³, établit une transition. Le Web social 2.0 se rapporte donc directement au « phénomène des transformations des plateformes interactives du Web » (Proulx et al. 2012 p.10), fournit plus de données, le partage d'informations, la communication virtuelle et l'interaction comme YouTube et Facebook car ces « supports médiatiques logiciels permettaient aux usagers de maintenir une présence de communiquer et d'interagir en ligne » (Proulx et Millerand, 2010 dans Proulx et al. 2012 p.2). De 2010 à 2020, le Web 3.0 ou « Web sémantique », à la fois technique, économique et socioculturel, permet l'intégration des données personnalisées grâce à un contenu web contextuel et contextualisé aux acteurs virtuels soient les internautes. Ainsi le web sémantique se différencie du web social, le premier référant aux experts tandis que

¹ <https://andrinivo.com/focus/web-1-web-2-web-3-web-4-concepts/>

² <https://andrinivo.com/focus/web-1-web-2-web-3-web-4-concepts/>

³ <https://andrinivo.com/focus/web-1-web-2-web-3-web-4-concepts/>

le second plaçant les usagers au cœur du dispositif. Le focus est dorénavant sur le lien intelligent entre les individus et la machine. L'Internet des choses « The Internet of Things » est né. De 2020 à 2030 émerge le Web 4.0 ou « Web intelligent » ou « WebOs ». Joel de Rosnay⁴ parle ainsi de « Web symbiotique » ou de « Cloudcomputing », car le Web 4.0 permet l'utilisation de la mémoire et des capacités de calculs des ordinateurs et des serveurs lié par Internet et l'immersion dans internet des objets. L'internet mobile devient « l'acteur central » de ces réseaux de communication tant en santé qu'en économique prônant le partage de compétences et la compatibilité des produits comme SaaS (Software as a Service) ou l'utilisation de logiciels en tant que service car les fonctionnalités le permettent. Le Web 4.0 appelé le « Web intelligent » ou « Web symbiotique » ou encore « MetaWeb »⁵ repose sur le développement de l'intelligence artificielle. Il prendra son essor entre 2020 et 2030 et sera selon certains comparable à l'intelligence humaine au niveau de la communication du raisonnement et du comportement afin d'assister les humaines pour toutes réalités virtuelles, comme les hologrammes, etc. Toutefois le Web 4.0 ouvre au piratage des informations personnelles et professionnelles et met en évidence l'éthique humaine comme élément crucial de l'identité personnelle et collective.⁶ L'individu est dorénavant pris au « piège » du virtuel duquel il ne pourra s'en extraire que très difficilement.

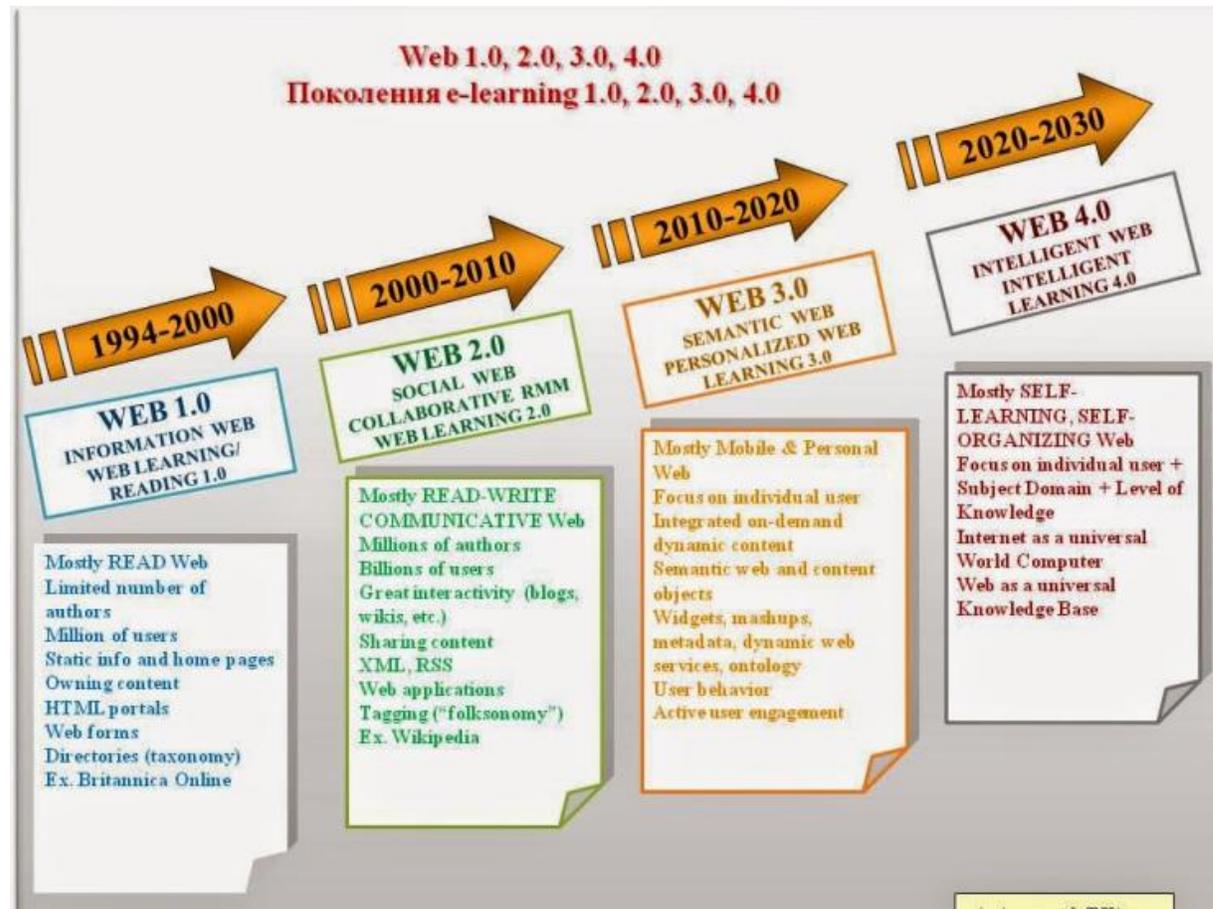
Tableau 1: The Movement of Web from Web 0.0 to Web 5.0”, 2016. ⁷

⁴ <https://www.dailymotion.com/video/x7g070>

⁵ <https://andrinivo.com/focus/web-1-web-2-web-3-web-4-concepts/>

⁶ Webopedia.com (2017)

⁷ <https://carikesocial.wordpress.com/2017/03/15/the-world-wide-web-from-web-1-0-to-web-5-0/> consulté



Mais qu'en est-il des concepts d'individu et d'identité numérique?

Le concept d'individu traité sous l'angle psychologique appelle à sa particularité et à sa différenciation avec tous les autres (Dictionnaire Le Robert ds Wolton, 2000 p. 226) tandis qu'en sociologie on considère l'individu comme « l'unité dont se composent les sociétés ». (Lalande dans Wolton, 2000 p. 226). Le web prend en compte cette autonomie individuelle à travers e-MS et e-RS et développe un nouveau rapport de l'individu à lui-même et aux autres. En effet, le web crée, selon Beckouche (2019, p.106) un nouveau rapport homme/société par ce qu'il nomme « une réalité augmentée ».

Il précise que c'est en fait un nouveau rapport de l'individu à lui-même dans un monde virtuel défini entre autres par sa continuité, par la fin des frontières et l'absence d'intermédiaires. L'individu utilise alors le « levier numérique pour s'exprimer là où le débat public est bridé par l'État » (Fogel et Patino, 2013, p.32). L'individu-internaute

s'associe dès lors à la notion de l'acteur-internaute par le rôle qu'il joue sur le Web. Mais qu'est-ce qu'un acteur? L'acteur se caractérise par le fait du rôle qu'il joue ou est amené à jouer dans la société. Ce rôle peut être d'ordre personnel et il ne relève alors que de l'implication volontaire ou involontaire de l'individu. Il peut être d'ordre professionnel selon le métier, la profession et le travail exécutés par l'individu. Il doit alors répondre et correspondre à certaines responsabilités et tâches spécifiques au rôle prescrit. Ce même acteur agit à titre d'acteur politique quant il se définit comme la personne exerçant une présence intentionnelle et un pouvoir ciblé dans la sphère éducative institutionnelle et étatique. Ainsi l'acteur peut agir seul dans certaines situations, c'est-à-dire qu'il est l'unique personne à poser une action, mais il demeure que le rôle qu'il exerce, est lié à l'autre, car il est essentiel qu'une reconnaissance de l'acte ou de l'action générée par l'exercice du rôle par un autre individu ou groupe soit établi. « Agir » seul relève de l'individu, « acter » seul est impossible et relève de l'action collective et des modes d'action collective qui en découlent. Ainsi, avec l'avènement du Web, les internautes, ont développé une identité qualifiée d'identité numérique.

Selon Goffman (1973), celle-ci fait appel à deux variables : l'identité numérique constituant une nouvelle forme d'identité par les identités multiples que l'internaute choisit d'arborer selon les personnes rencontrées. La seconde variable est le degré de visibilité de cette identité numérique. A ce sujet, Cardon (2019, p. 154- 157) poursuit en expliquant que cette identité numérique repose sur quatre dimensions dyadiques qu'il relie aux e-RS et permet le dévoilement de cette identité numérique. Il s'agit de: l'être, le faire, le réel et le projeté.

Mais qu'est-ce que l'identité numérique? « L'identité numérique, c'est l'ensemble des contenus publiés sur Internet qui permettent de définir un individu. L'e-réputation, c'est l'image renvoyée par la perception de ces contenus. L'identité numérique regroupe aujourd'hui des contenus mis en ligne sur divers espaces, notamment sur les médias sociaux : blogs personnels, profils sur les réseaux sociaux, contenus partagés, commentaires... On distingue généralement deux types de contenus : ceux maîtrisés par la personne concernée (publiés par elle) et ceux non-maîtrisés par la personne concernée

(publiés par un tiers)⁸ ».

Ainsi Cardon (2019 p. 554) énonce les traits de l'identité numérique selon deux axes:

- l'axe du réel est rattaché à ce que sont et ce que font réellement les individus. Cet axe regroupe l'identité civile (nom, professions, photographies) et l'identité agissante (statuts, selfies, réseau professionnel....).
- l'axe du projeté être/faire est rattaché à l'identité narrative ou à ce qu'ils disent (journal intime, introspection,...) et à l'identité virtuelle à ce qu'ils présentent (avatars, personnages d'emprunts, jeux vidéos....).

L'identité numérique de l'individu oscille donc entre la projection de Soi et le réalisme de Soi. Difficilement conciliables, ces deux dimensions créent l'alternance entre l'individu et l'acteur. On note toutefois que ces deux concepts sont amalgamés pour une très grande partie des internautes. Par conséquent, dans ce contexte de double identité numérique réelle et projetée, l'individu se mute en acteur virtuel, internaute ou socionaute; il développe ainsi des e-comportements centrés sur les TIC, sur l'homme ou\et sur le message et est relié à la dimension éthique de l'individu et de la société, (Rolland, 2013).

Il est à noter que les e-MS et le e-RS, par cette communication virtuelle devenue globale, nous conduisent sans qu'on y prenne vraiment garde, à la possible transformation de la sociabilité (Mercklé, 2011), c'est-à-dire à l'avènement d'un changement communicationnel majeur et incontournable aux niveaux sociétal et individuel influençant directement la construction identitaire des internautes. Ce changement est au-delà d'un simple changement technologique, économique, sociétal historique, mais apparaît être davantage «un tournant anthropologique parmi les plus important de l'aventure humaine».(Beckouche,2019 p.11)

Mais que sont les e-RS et les e-MS? Quels sont leurs fondements, leurs structures, leurs modes de fonctionnement? Sont-ils similaires? Si souvent amalgamés, confondus, mixés,

⁸ <https://www.regionsjob.com/conseils/identite-numerique-definition.html>

nous sommes arrivés à ne plus établir de distinctions entre les deux concepts et à en oublier leur sens propre et leur origine.

Qu'entend-on par réseaux sociaux électroniques (e-RS)?

En 1954, l'expression « réseaux sociaux » a été initiée par l'anthropologue australien John Arundel Barnes (1954, ds Mercklé, 2004 p.9), et les a catégorisés en trois champs sociaux: l'organisation politique, le système industriel et les relations informelles (Balagué et Fayon, 2016). En 1957, Nadel poursuivit la réflexion de Barnes en spécifiant que « Par le terme réseau je ne veux pas seulement indiquer les « liens » entre des personnes; le terme relation suffit à cela. Je veux plutôt qu'il y a une liaison entre les liens eux-mêmes... ». Selon lui, les réseaux sociaux en général se définiraient comme « un ensemble de relations spécifiques par exemple : collaboration, soutien, conseil, contrôle ou encore influence...Il comprend aussi par exemple, une culture ou un système de normes ».

Ainsi en 1978, on assista à la naissance des premiers réseaux sociaux en ligne (Bulletin Board Systems) suivi en 1985 The WELL. Et puis, la technologie Web se ramifiant, ce fut en 2002 Friendster pour les cercles d'amis et My Space (2003) propulsant l'utilisation du Web par des millions d'utilisateurs à une vitesse phénoménale. Enfin en 2004, Mark Zuckerberg, crée le réseau Facebook qui recueillit en 2019 plus de 2,2 milliards d'utilisateurs actifs mensuels à travers le monde.

Qu'entend-on par médias sociaux électroniques (e-MS)?

Les médias sociaux en électronique (e-MS) sont souvent comparés et amalgamés aux réseaux sociaux électroniques (e-RS) par l'ensemble des internautes. Il est très facile de les confondre en les associant, car à l'origine les e-RS sont basés sur les individus qui s'interpellent et qui se réseautent entre eux via des e-MS dont la mission médiatique est liée aux échanges communicationnels. Par conséquent, il est apparu important d'établir une distinction entre les deux termes et de définir certaines distinctions entre ces deux réalités conceptuelles très utilisés sur le web. Ainsi considérés globalement, les e-RS utilisent la structure électronique pour se regrouper tandis que les e-MS utilisent cette même structure pour communiquer sur le web. Plus précisément, les réseaux sociaux ne

seraient qu'une « sous-catégorie » des médias sociaux en permettant la publication de contenus et l'engagement des internautes⁹ par leur structure en étant participative, partagée et personnalisée.

Contrairement au concept de « réseau » rattaché à l'individu, le concept « média » réfère initialement, à un support à l'information (presse, radio, télévision) qui permet la diffusion de l'information à la population. Depuis l'avènement d'internet, les e-MS reposent sur la communication électronique instantanée qualifiée de virtuelle, interactive, interpersonnelle et intemporelle via les plateformes Web. Quant au concept « social » associé au concept de réseau et de média, il implique l'ensemble des internautes et non uniquement une participation individuelle de producteur-consommateur, mais plutôt une collectivité productrice de contenus et consommatrice d'échanges.

Technologiquement, un média social électronique (e-MS) se décrit comme « une plateforme sur Internet qui permet à ses utilisateurs de créer du contenu, de l'organiser, le modifier et le commenter. Pour être défini comme média social, la plateforme doit répondre à trois conditions principales : permettre l'interaction sociale, utiliser des technologies récentes, permettre la création de contenus de haut niveau. »¹⁰.

La communauté en ligne utilisant le mode numérique remplace la communauté virtuelle qui vers 1990 mettait en évidence « un sentiment communautaire qui tenait à la fois au sentiment partagé d'être ensemble » et aussi à celui de se sentir « *tissés* » dans des liens d'interrelations. Toutefois on constate actuellement que la communauté virtuelle est réduite au nombre d'inscrits à une plateforme spécifique.

Il définit de plus neuf types d'engagement : la masse, les inactifs, les passifs, les clicqueurs, les partageurs, les commentateurs, les contributeurs, les animateurs, les ambassadeurs. Il a aussi regroupé, pour l'année 2019, un « panorama » des médias existants qu'il a intitulé le « landscape » des e-MS¹¹. Ceux-ci rejoignent les fonctions des

⁹ <https://culture-formations.fr/reseaux-medias-sociaux-differences>

¹⁰ <https://culture-formations.fr/reseaux-medias-sociaux-differences/>

e-MS soient la publication, le réseautage, le partage, la collaboration, la discussion et la messagerie. On remarque que Cazzava positionne tout au centre : Facebook, Twitter, LinkedIn, YouTube et Instagram qu'il qualifie de e-MS.¹²

Le projet de recherche sur les e-MS et e-RS

Ainsi afin de dépister et de comprendre les différents enjeux de cette nouvelle communication instantanée en éducation, la recherche qualitative inductive exposée dans ce texte est intitulée La compréhension des réseaux sociaux web 2.0 (e-RS) par les directions d'établissements afin de favoriser la réussite scolaire. Elle a été menée de 2011 à 2013¹³ grâce au soutien d'un regroupement d'associations québécoises de directions d'établissements primaires et secondaires nommé La Fédération québécoise des directions d'établissements (FQDE).

Ce projet de recherche visa initialement à identifier et analyser les représentations socio-professionnelles des directions d'établissements scolaires quant à leur compréhension des réseaux sociaux et de l'impact de ce mode virtuel sur la vie scolaire.

Revisitée en 2020, elle se décrit encore comme i) innovante de par la nature de son objet et de son analyse qualitative, ii) structurante par ses résultats et iii) pertinente dans le contexte de révolution communicationnelle des années 2000. Cette recherche exploratoire a été menée selon une démarche d'élaboration théorique (Dubin, 1967) dont l'objet de recherche a été traité selon la théorisation ancrée (Glaser et Strauss, 1967). À l'aide d'une analyse rigoureuse, ce type de recherche qualitative tente de découvrir les régularités d'un cas par i) l'identification des éléments qui le constituent, ii) leur représentation en catégories conceptuelles pertinentes, iii) l'exploration de leurs relations, iv) la formulation d'hypothèses explicatives vraisemblables v) l'élaboration de modèles conceptuels aptes, non seulement à représenter, mais aussi à faire comprendre la réalité faisant l'objet d'étude.

¹² <https://fredcavazza.net/2019/05/12/panorama-des-medias-sociaux-2019/>

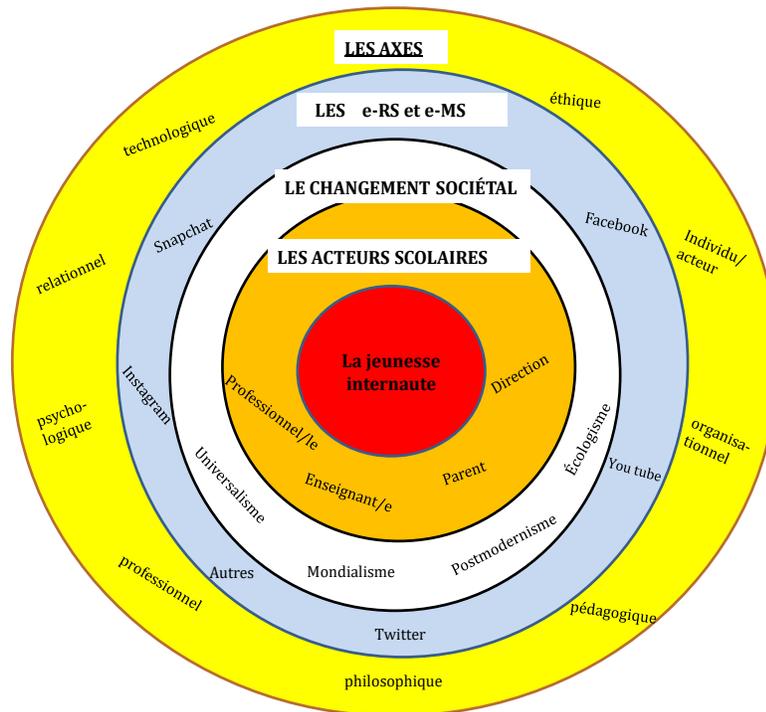
¹³ St-Pierre, M. (2014). La compréhension des réseaux sociaux WEB 2.0. Fédération québécoise des directions d'établissement d'enseignement (FQDE).

Le logiciel Atlas.ti a été l'instrument utilisé pour l'analyse des données recueillies dans 25 unités correspondant à environ 1000 pages de données et à 2290 citations. L'unité de base étant le concept, la codification fut d'abord ouverte (377 codes), puis des relations ont été établies (845) entre les codes pour parvenir à une catégorisation centrale sous forme de familles (70) et finalement l'élaboration des réseaux (40) (patterns) menant à l'émergence des axes (9) de compréhension des résultats de la recherche. Suite à ce processus d'analyse, neuf axes d'étude ont émergés. Tous ces axes revêtent une grande importance actuellement, car ils permettent de considérer la communication instantanée via le web comme une réalité socio-éducative d'une grande complexité ayant de nombreux effets potentiels sur la construction et la transformation de Soi. À partir des données issues de cette recherche empirique, il a été possible de formuler une configuration des dimensions liées aux e-MS et aux e-RS.

En fait, la question fondamentale est la suivante : Existe-t-il des dimensions inhérentes liées à toutes ces interventions communicationnelles? Peut-on affirmer qu'ils agissent sur la construction identitaire des individus/internautes?

Le tableau suivant intitulé la Roue de compréhension des e-medias sociaux (RCEMS) (St-Pierre, 2021, p.25) illustre la portée et les apports de cette recherche en lien étroit avec les identités numériques. Ce modèle qui se présente sous une forme de superposition de cercles ou de disques, pivotant les uns sur les autres, vise à illustrer la complexité des relations entre les éléments inscrits sur chacun de ces cercles ainsi que

multiples lieux d'influence et d'incidence des e-MS et e-RS dans le champ éducatif.



Comme la mission même de l'établissement et les politiques éducatives nationales et internationales positionnent l'élève, à titre d'élément central du système éducatif, celui-ci se situe dans un premier cercle (1) tout au centre de la RCEMS. Dans cette représentation concentrique, un second disque (2) entoure celui de l'élève et représente les intervenants en lien direct avec celui-ci. Il s'agit des acteurs scolaires concernés : les directions d'établissement, les enseignants(es), les parents, les professionnels(les) et le personnel de soutien. Chacun d'eux, se voit investi d'une identité personnelle et professionnelle définissant leurs rôles et leurs responsabilités afin de leur permettre d'affronter les réels défis souvent non clairement définis. Le changement sociétal occupe le troisième disque (3), car il constitue à la fois l'environnement interne et l'environnement externe de l'élève et des acteurs scolaires. Cette notion révélée par l'analyse des données de l'étude ayant mené à cet ouvrage, constitue l'élément fondamental de ce tableau. Il permet de bien comprendre comment tous les acteurs scolaires, en premier lieu les jeunes sont immergés dans ce changement sociétal généré par le Web et ses plateformes communicationnelles. Le quatrième disque (4) regroupe les e-Rs et eMS dont les

plateformes électroniques de communication et de réseautage tels Facebook, Twitter, Instagram, Messenger, TokTok. Le cinquième disque (5) présente les neuf axes véhiculées par les e-MS et e-RS identifiées dans l'étude.

Ceux-ci concernent 1) l'éthique dans sa globalité, 2) la présence d'individus-acteurs, 3) la vie organisationnelle, 4) le rapport pédagogique avec les élèves, 5) la philosophie sociale, 6) le développement professionnel, 7) l'aspect psychologique de cette forme de communication, 8) le processus relationnel mis en place, 9) l'outillage technologique essentiel à cette communication virtuelle. (St-Pierre, 2021, p.25). Nous allons maintenant les aborder très succinctement afin d'afficher les éléments probables qui agissent sur la construction et la transformatin de Soi.

L'axe éthique (AE)

Ainsi les données recueillies conduisent à une réflexion plus approfondie sur la nature de l'éthique du XXI^e siècle qui se développe et de la nouvelle éthique à laquelle les internautes devront inévitablement souscrire afin de participer en internaute « émancipé » à la jonction entre le rationnel et l'émotionnel. La question n'est pas la structuration d'une forme éthique de la communication instantanée mais davantage de l'identification des éléments constitutifs de la complexité actuelle du concept d'éthique. Cette complexité est liée à une potentielle structure éthique mal définie ou inexistante, à une absence sociale de connaissances philosophiques à la base même du concept, à la multiculturalité des internautes, à la somme colossale et incalculable des interventions virtuelles sur le e-MS et e-RS, à la validité de la pensée libérée et de sa libre expression, à l'individualisme montant et au contexte de libre échange néolibéral et de l'instantanéité. « Or l'immédiateté est le contraire de la réflexion posée requise par le travail philosophique, a fortiori dans le domaine où les problèmes ont souvent une forte charge émotionnelle » (Perez et Arroyode Castro, 2012, ds Lopez de laVieja, p. 127). Assisterons-nous, à une « convergence entre l'humanité et la technologie.....devenue partie intégrante de notre existence...c'est bien là le projet d'un humanisme numérique » (Doueihy, 2013, p.54).¹⁴

¹⁴ Cf Doueihy 2013 : Hursell et la nouvelle éthique p5 humanisme numérique

L'axe individus-acteurs (AIA)

Comment sur le Web, l'internaute-socionaute parvient-il à établir une distinction entre le concept d'individu et celui d'acteur? Comment ces deux concepts s'amalgament-ils ? Comment conduisent-ils à la construction de l'identité numérique et la transformation de l'individu en internaute?

Bien que l'on puisse différencier par de nombreux facteurs l'individu de l'acteur et que ces deux termes ne peuvent être amalgamés, il est toutefois possible de les associer dans le cadre des e-MS et e-RS. Ainsi la notion d'individu traité sous l'angle psychologique appelle à sa particularité et à sa différenciation avec tous les autres (Dictionnaire Le Robert ds Wolton, 2000 p. 226) tandis qu'en sociologie on considère l'individu comme « l'unité dont se composent les sociétés ». (Lalande dans Wolton, 2000 p. 226).

Le web prend en compte l'autonomie individuelle à travers e-MS et e-RS et développe un nouveau rapport de l'individu à lui-même. En effet, le web crée, selon Beckouche (2019, p. 106) un nouveau rapport homme-société par ce qu'il nomme « une réalité augmentée ». Il précise que c'est en fait un nouveau rapport de l'individu à lui-même dans un monde virtuel défini entre autres par sa continuité, par la fin des frontières et l'absence d'intermédiaires. L'individu utilise alors le « levier numérique pour s'exprimer là où le débat public est bridé par l'État » (Fogel et Patino, 2013, p.32). L'individu-internaute s'associe dès lors à la notion de l'acteur-internaute par le rôle qu'il joue sur le Web. Avec l'avènement du Web, les internautes, individus-acteurs ont développé une identité qualifiée d'identité numérique. Selon Goffman (1973 ds Cardon, 2019 p. 153) avant même la naissance d'Internet, le concept d'identité « ne se cache pas dans les tréfonds de l'individu, mais se construit à la surface, dans les mimiques, les gestes et les attitudes. Elle se constitue par l'accumulation de multiples facettes que nous présentons aux autres lors de nos interactions avec eux ».

Cette collaboration communicationnelle virtuelle devient alors très complexe par les identités virtuelles multiples présentées par les internautes oscillant entre ce que Cardon (2019 p.154) nomme « le processus de subjectivation ou le réalisme de l'identité » et « le processus de simulation de Soi ou l'identité potentielle ».

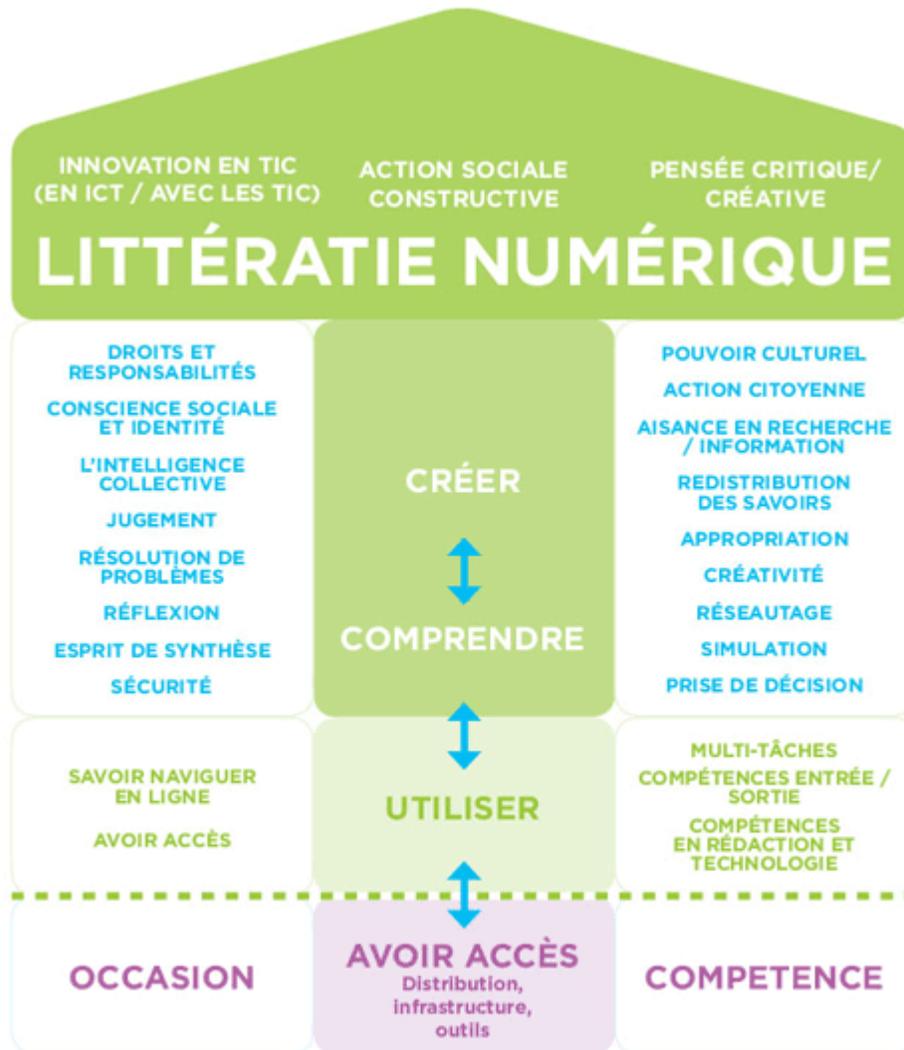
L'axe organisationnel (AOR)

Le concept d'organisation ne peut se résumer à une simple énumération des principes et des pratiques opérées orientées par la volonté d'efficacité et d'efficience dans les entreprises privées et publiques. Toutefois, il est utile de mettre en évidence l'évolution du concept d'organisation et des théories qui s'y rattachent. En se référant à Gareth Morgan (1997) dans son ouvrage intitulé « Images de l'organisation », celle-ci est associée, par métaphore, au concept de « machine » lié à la pensée mécanisme en gestion et à la montée du courant bureaucratique et « d'organisation bureaucratique » développé entre autres par Weber, Taylor, Fayol. Poursuivant son évolution, l'organisation est présentée comme un organisme vivant ayant des besoins d'adaptation, de survie, de santé dans un environnement changeant, mouvant, qui se complexifie. L'ouverture sur la dimension très actuelle de l'écologie propose « les organisations écologiques ». L'organisation est aussi associée à un cerveau qui traite l'information et que l'on peut qualifier « d'organisation apprenante ». Elle est aussi associée au phénomène culturel car on y développe une réalité soumise à des règles, des valeurs, des croyances qui constitueront la culture organisationnelle. L'organisation est aussi considérée comme « pluraliste », car elle dispose d'un système de gouvernements et d'activités politiques soumis à des conflits, des exercices de pouvoir, des conflits. Elle peut aussi être associée aux logiques du changement et être considéré comme « *flux et transformation* » consistant à la redéfinition des rapports avec l'environnement et la logique du chaos et de la gestion de la complexité. L'organisation peut aussi être amalgamée à un « instrument de domination » des personnels en terme de risques professionnels qui peuvent prendre la forme de maladie, d'accidents de travail, de stress social et mental ou les dimensions politique et économique repensent l'organisation. Enfin, Gareth Morgan associe l'image « d'une prison psychique » à l'organisation, car celle-ci peut révéler un rapport étroit avec l'inconscient et les concepts qui peuvent y être

associés tels la le refoulement, la mort, l'immortalité, l'angoisse...

L'axe pédagogique (APÉ)

En fait comme la pédagogie s'inscrit au cœur même de l'enseignement, elle pose la question de la philosophie de l'éducation qui prime en ce XXI^e siècle. Une culture pédagogique post-moderne est en émergence et elle essentialise sa présence en se rendant omniprésente et omnipuissante. Les e-MS et e-RS permettent à la pédagogie des formes renouvelées d'apprentissage par sa virtualité qui abat les frontières temporelles et spatiales. Le réseautage, le partage de contenu, la création collaborative, l'approche individualisée et le développement de l'esprit critique sont mis en exerce. L'apprentissage est accessible à tous et toutes sans frontières hormis celle de la langue, elle-même traductible grâce à la technologie. Les pédagogues, loin de la formation des maîtres traditionnelle, doivent dorénavant se réinventer grâce au virtuel et par les e-MS et e-RS qui sont en contre partie au service de ceux-ci. Ainsi la pédagogie par l'action des pédagogues s'enrichit et s'approfondit. L'élaboration de protocoles, de nouvelles stratégies d'enseignement, de nouveaux guides et d'outils pédagogiques explosent grâce à l'utilisation des e-MS et des e-RS permettant ainsi de joindre le plus grand nombre d'apprenants ayant comme objectif d'accroître leur motivation et de développer un sens à leurs actions et potentiellement à contribuer à résoudre leurs problèmes. Toutefois utilisant une cyberidentité, ceux-ci s'informent, communiquent et interagissent parfois à tout vent. Ainsi, la pédagogie se déploie et se doit de mettre en évidence l'apport de la littératie numérique tel qu'illustrée au tableau suivant.



L'axe philosophique (APH)

La mise en évidence de l'axe philosophique en ce début de XXI^e siècle dans le cadre de l'utilisation des e-MS, conduit inévitablement à la reconnaissance de la valeur de la pensée humaine virtuelle en éducation. Le plus souvent peu explicitée et sans rien de méthodique (Legendre, 2005), la philosophie a comme premier souci le respect de la dignité humaine. Mais qu'en est-il sur la nature de cette pensée humaine virtuelle? Pariente-Butterlin (2018 p.6) pose la distinction et la distance entre le monde réel déterminé par l'abstraction conceptuelle et immédiatement accessible et le monde virtuel d'internet dans lequel on se projette et communique communément en réseau.

« Il n'y a pas de philosophie sans exercice de la raison. Mais outre ses usages spéculatifs et pratiques, la raison philosophique a également une fonction de critique publique » (De Koninck, 2000, p.10).

De plus, quelles sont les parts de sagesse et d'hédonisme véhiculées par le e-MS et les e-RS qui de façon directe ou indirecte agissent sur la construction et la transformation de Soi? Dans un nouveau rapport à soi-même, comment apprendre des autres, accepter des positions anachroniques et parfois anarchiques, parallèlement profiter de ces réseaux et devenir des êtres accomplis grâce cette communication instantanée, multiréférentielle? Seul un rapport étroit avec la philosophie peut le permettre et encore faut-il en proposer l'étude. Le nouveau rapport homme-société constitue dorénavant une réalité augmentée, un sur-mesure de masse, une désintermédiation et une désinstitutionalisation (Beckouche, 2019, p.106), conduisant à une reformulation de la liberté et une reconstruction du mode de sélection des actions humaines.

L'axe professionnel (APR)

Il s'inscrit à l'intérieur d'un monde organisationnel et éthique qui oblige les professionnels à agir avec une conscience bien établie de leurs rôles et de leurs responsabilités. Il correspond ainsi à l'ensemble des dynamiques affectives et psychologiques des individus dans le cadre de leur activité dans le domaine professionnel. Il met en évidence la complexité de la rencontre entre l'individu défini à titre de professionnel, le monde du travail et la culture auxquels il participe. Il

correspond ainsi à l'ensemble des dynamiques affectives et psychologiques des individus dans le cadre de leur activité dans le domaine professionnel. D'autre part, le concept « d'identité professionnelle » fait davantage appel aux représentations de l'individu à son propre égard ainsi qu'aux représentations de sa profession. Il est de ce fait multiréférentiel, car il est lié à la personnalité de l'individu, à ses attentes et visées, au type de carrière exercée, aux compétences développées. Il se définit dans le présent, mais il est tributaire des passés personnel et professionnel de l'individu en contribuant à l'évolution de sa construction identitaire. On assiste ainsi à l'intégration de trois identités sous-jacentes "Self as a self directed, active human being; a self as a skilled professional; a self as a member of working community". Ces trois identités lient i) le Moi au Soi, ii) le Moi au professionnel, iii) le Moi au membre de la communauté de travail. Selon Puurula et Lofstrom 2003 ds St-Pierre, 2007 p. 213) cinq éléments influencent le développement de l'identité professionnelle. Ils énoncent 1) le sentiment de motivation grandissante, 2) l'expérience de la compétence 3) l'engagement au travail 4) l'importance de résoudre des conflits relationnels 5) la résilience à certaines frustrations inhérentes à la profession ». L'usage du numérique et ses faibles coûts, le collaboratif et la créativité (Beckouche, 2019 p. 33) oblige à une modification substantielle de la représentation de la profession. La force de l'instantanéité, le déclin du rapport espace-temps, la nouvelle marchandisation du travail et des idées professionnelles sont mis en évidence par la transition des outils sociaux vers les outils sématiques (Balangué et Fayon, 2016 p. 214).

L'axe psychologique (APS)

L'axe psychologique se rapporte au développement comportemental de l'être humain c'est-à-dire à l'attitude d'une personne qui manifeste de la finesse dans la compréhension de soi-même et d'autrui (Legendre, 2005). Il correspond aussi à la psychologie sociale dans le cadre de l'étude des e-MS et e-RS, car l'homme peut être considéré comme un « animal social » (R. Vallerand, 2006, p.5). En effet, selon G. Allport (1968, ds Vallerand 2006 p. 8), la psychologie sociale se définit comme la tentative de « comprendre et d'expliquer comment les pensées, les sentiments et les comportements des individus sont influencés par la présence imaginaire, implicite ou explicite de autres ».

Comment en ce XXI^e siècle peut-on ne pas ignorer tout l'aspect psychologique lié à l'utilisation des e-MS et le lien avec la construction et la transformation de Soi? De nombreux auteurs ont déjà débuté cette réflexion depuis plusieurs décennies et certaines recherches en psychologie telles l'étude de Duggan & Smith (2013) démontra qu'en 2013, 90% des adolescents utilisaient les réseaux sociaux, l'étude de Woods et Scott (2016) traitant des effets de l'utilisation des réseaux sociaux sur le sommeil, l'estime de Soi, l'anxiété et la dépression ou encore de Berge et Garcia (2009) traitant de l'impact d'internet sur la relation parent-enfant...¹⁵. Ainsi une étude britannique menée en 2017 par la Royal Society for Public Health (RSPH)¹⁶, démontre que « plus de 90% des jeunes âgés entre 14 et 24 ans ont un compte sur au moins un des réseaux sociaux suivant : Facebook, Instagram, Twitter, Snapchat ou YouTube » et celle-ci affirme que les taux d'insomnie et de troubles de santé mentale tels que la dépression et l'anxiété pour le même groupe d'âge ont augmentés d'environ 70% dans les 25 dernières années. Cependant on ne peut ignorer que ces études démontrent le fait que certaines communautés Facebook et Instagram, YouTube, ont tendance à avoir un impact positif sur les attitudes et les comportements de santé des jeunes.¹⁷

Mais comment s'orienter psychologiquement lorsque l'information circule librement, tout azimut et de plus en plus faussement (facknews). Comment parvenir à maintenir l'équilibre nerveux et psychique nécessaire à une saine utilisation des e-MS et e-RS? L'appropriation des différentes composantes mentales en présence dans cet univers du virtuel, de l'instantanéité, du partage et paradoxalement de solitude (Fogel et Patino, 2013 p. 33) est assurément une « clef de protection » lors de l'exercice de dévoilement de son identité virtuelle ou dans plusieurs cas de la fabrication « inventive » de celles-ci.

Dans cet univers virtuel du XXI^ees., l'individu et les groupes se retrouvent plongés psychologiquement dans un nouveau rapport homme-société vivant et agissant dans le cadre d'une réalité augmentée, du sur-mesure de masse et de la désinstitutionnalisation

¹⁵ <http://www.psych-experts.com/psychologie-pour-tous/ados-et-medias-sociaux> Consulté le 12-01-2021

¹⁶ <https://entite3.ca/effets-negatifs-reseaux-sociaux-sante-mentale/>

¹⁷ <https://entite3.ca/effets-negatifs-reseaux-sociaux-sante-mentale/> Consulté le 12_01_2021

(Beckouche, 2019). En effet, être présent sur Internet suppose un détachement du lieu géographique auquel l'individu appartient. Cette non-appartenance spatiale amène donc l'internaute à considérer le virtuel comme « Objet sur lequel projeter mon moi » (Pariante- Butterlin, 2018). De plus, dans le cadre d'une dualité temporelle à la fois immédiate et paradoxalement indéfinie, cette projection du Moi génère des dispositifs adaptatifs à la communication de masse. Il est nécessaire de partager les codes des réseaux afin de bien s'y introduire et d'être membre de communautés virtuelles non institutionnalisées non officiellement bien que Facebook, Twitter, Instagram et plusieurs autres sites apparaissent dorénavant comme la voie constitutive de l'échange communicationnel virtuel. Cette connexion quasi constante avec internet conduit donc l'individu à se développer une identité virtuelle réelle ou illusoire qui occupe son univers émotionnel. Ainsi l'individu grâce à cette connexion virtuelle peut développer son esprit créatif et créer des liens sociaux parfois sérieux parfois tout à fait illusoire. Ainsi selon Fogel et Patino (2013, p.33) « c'est dans cet univers de solitude et de partage que les identités numériques sont façonnés » et que l'internaute y tenant tous les rôles, la solitude, le partage, les maladies du stress ou la fatigue mentale, une attention partielle, un déficit de l'attention avec hyperactivité, le syndrome de la vibration constante, des troubles obsessionnels compulsifs et des états d'hyperattention constituent des menaces constantes et constitue une « identité éclatée » car il est lui-même dépassé par son « ombre numérique... constitué de données qui n'ont pas été produites par lui de façon volontaire ».

Les e-MS et e-RS suscitent aussi plusieurs enjeux psychologiques qui s'associent à la réputation et à la e-réputation. La réputation étant « la somme des éléments d'information que les autres traitent afin de se constituer une opinion et de prendre des décisions au sujet d'un individu ou d'une entreprise », la e-réputation « s'inscrivant dans une logique de flux d'informations nécessaires au déroulement des multiples interactions qui se déroulent dans l'espace constitué par le réseau » (Trudel, ds Charest et al. 2017 p. 97). En somme, la connexion permanente, l'immédiateté et l'universalisme des contacts virtuels par le E_MS et les e-RS crée un espace émotionnel ou un « théâtre des émotions » (Fogel et Patino, 2013, p.68). La très grande exposition de Soi permet de

rappeler les propos de la romancière Zoe Smith (2010 p.59 ds Fogel et Patino (2113 p. 41) « Notre moi dénudé n'a pas l'air plus libre sur les réseaux. Il a simplement l'air d'être plutôt la propriété d'autrui ».

L'axe relationnel (ARE)

L'axe relationnel traite de l'ensemble des liens multiformes de communication entre les acteurs; il met en évidence les dynamiques affectives et psychologiques et. l'ensemble des rapports personnels et collectifs entre les acteurs,

Cette capacité relationnelle conduit à la formation de réseaux sociaux d'individus pour lesquelles le respect mutuel, la confiance, l'honnêteté, le positivisme, l'authenticité et la pleine conscience constituent les prémisses de base à toute relation humaine. Les relations virtuelles à la base des échanges du web permettent la construction d'échanges globalisants entre tous des individus sans aucune différenciation. Les relations interpersonnelles traditionnellement construites en présence font place à des constructions relationnelles virtuelles à distance. Ces relations se développent de façon exponentielle et comportent des aspects constructifs et d'autres paradoxalement destructeurs (C. Biagini, 2012). Les e-MS et e-RS ont fait éclaté le champ du relationnel par la conception de nouveaux termes (Amis, Follower,...). Ils bouleversent les liens entre les individus qui par leur instantanéité, leur imaginaire, leur non-spatialité, leur non temporalité transformant leur « Soi » initial.

L'axe technologique (ATE)

L'axe technologique regroupe tout ce qui concerne l'ensemble des matériels, logiciels et services utilisés pour la collecte, le traitement et la transmission de l'information. La technologie informatique permet la mise en place et l'utilisation des plateformes véhiculant les e-RS et e-MS à titre d'objets et de systèmes. Cet axe traite des outils technologiques (téléphone cellulaire. ordinateur, I-Phone, I-Pad, I-Watch,) ainsi que « des savoirs et des pratiques, fondés sur des principes scientifiques dans un domaine technique » (Larousse, 1993) utilisés dans le milieu scolaire par l'ensemble des acteurs. Il est basé sur l'approche technocentriste qui « préconise que l'on examine les phénomènes

sociaux et individuels dans l'optique exclusive ou particulière de la technologie » (Legendre, 2004). On parle alors de la science du traitement rationnel, notamment par machines automatiques, de l'information considérée comme le support des connaissances humaines et des communications dans les domaines techniques, économiques, sociaux et professionnelle»¹⁸.

L'envahissement des technologies de la communication et de l'information, dont les e-RS et e-MS sont des vecteurs cruciaux, n'échappe à personne et fait surprenant, des dizaines de millions d'individus y adhèrent ou du moins y consentent. Tous y investissent temps et énergie, que ce soit pour recueillir de l'information ou faire partie de cette information, obtenir une reconnaissance personnelle ou associative, corporative ou institutionnelle. Détachée du lieu géographique et de l'espace-temps, la surface de l'écran devient de ce fait la « frontière du monde » (Pariente-Butterlin, 2018).

Conclusion

Ainsi, nous sommes parvenus à fournir des pistes de compréhension de la complexité de ce phénomène du XXIe siècle en mettant en relief neuf axes interreliés au sein de ce changement sociétal par le e-MS et le e-RS, mais aussi totalement indépendants de par leur essence et leur sens premier. Cette recherche a permis d'inscrire l'utilisation des e-MS et des e-RS au sein même d'un changement sociétal universel dans lequel la jeunesse et l'ensemble de la société définit le processus d'intervention communicationnel selon un mode personnalisé, c'est-à-dire non plus en présence mais à distance, non plus uniquement en dyade mais en un nombre infini de relations interpersonnelles.

Dans ce contexte, le développement et la transformation de Soi s'inscrit dans une culture socio-technique qui s'exprime par l'augmentation du pouvoir des individus par le numérique, par l'apparition de formes collectives que l'on peut associer au postmodernisme et à de nouvelles structures sociétales. « A l'encontre de l'individualisme qui fut la marque essentielle de l'économie moderne, la tribu, le clan, la communauté reviennent à l'ordre du jour. » (Maffesoli, 2018, p. 25).

¹⁸ https://fr.wikipedia.org/wiki/Histoire_de_l%27informatique

Pour conclure, au-delà d'un simple changement technologique liée à une nouvelle économie dite « collaborative » et bien au-delà d'un changement sociétal historique, Beckouche fait état « d'un tournant anthropologique, parmi les plus importants de l'aventure humaine avec la sédentarisation, l'urbanisation, l'apparition de l'État, l'invention de l'imprimerie, la démocratie moderne, la révolution industrielle et l'électrification....sans doute le plus rapide de l'aventure humaine» (2019, p. 11, 13). Peut-on croire que ce « tournant anthropologique » n'a aucun effet sur la construction et la transformation de soi? La réponse est évidemment négative. De ce fait, il apparaît donc essentiel de considérer tous les résultats de cette recherche, formulés en neuf axes, comme une riche base de données empiriques à ne plus ignorer dans le cadre de la formation et de la transformation de Soi en ce XXI^e siècle.

Bibliographie

- Balangué, C. et D. Fayon (2016). Facebook, Twitter et les autres (3^e éd.). Paris : Pearson.
- Beckouche, P. (2019). Les nouveaux territoires du numérique : L'univers digital du sur-mesure de masse. Auxerre : Éditions Sciences Humaines.
- Cardon, D. (2019). Culture numérique. Paris : Presses de Sciences Po.
- Charest, F, et F. Bédard (2009). Les racines communicationnelles du web. Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Crozier, M. et E. Friedberg (1977). L'acteur et le système. Paris : Le Seuil.
- Cohen, D. (2022). Homo Numéricus : La « civilisation » qui vient. Paris : Albin Michel.
- Dagnaud, M. (2013). Génération Y : Les jeunes et les réseaux sociaux, de la dérision à la subversion (2^e éd.). Paris : Presses de Sciences Po.
- Debord, G. (1992/1967). La société du spectacle. Paris : Gallimard.
- DeKonnick, T. (2000). La nouvelle ignorance et le problème de la culture. Paris : Presses universitaires de France.
- Doueïhi, M. (2013). Qu'est-ce que le numérique? Paris : Presses universitaires de France.
- Fogel, J.-F. et B. Patino (2013). La condition numérique. Paris : Grasset.
- Goffman, E. (1973a, b). La mise en scène de la vie quotidienne (1 et 2). Paris : Les Éditions de Minuit.
- Maffesoli, M. et B. Perrier (2012). L'Homme postmoderne. Paris : François Bourin.
- Maffesoli, M. et H. Fisher (2016). La postmodernité à l'heure du numérique. Paris : François Bourin.
- Mercklé, P. (2004). Sociologie des réseaux sociaux. Paris : La Découverte.
- Proulx, S. (2012). L'irruption des médias sociaux : enjeux éthiques et politiques. Dans S.Proulx, M. Milette et L. Heaton (dir.). Médias sociaux : Enjeux pour la communication (p.9-31). Québec : Presses de l'Université du Québec.
- Rieffel, R. (2014). Révolution numérique, Révolution culturelle. Paris : Gallimard.
- Rolland, J.-M. (2013). Manager les e-comportements : technopathes, technophiles, technophobes... Comment motiver les collaborateurs 2.0. Paris : Eyrolles.
- St-Pierre, M. (2021). E-réseaux sociaux et e-médias sociaux en éducation: qu'en penser? Enjeux et défis. Montréal : Presses de l'Université du Québec.
- Tap, P. (1985). Masculin et Féminin chez l'enfant. Toulouse et Saint-Hyacinthe : Privat et Édison.

Marjolaine
ST-PIERRE

e-réseaux sociaux et e-médias sociaux en éducation: qu'en penser?

Enjeux et défis

