

# Transmettre, entre anciens enjeux et nouvelle culture

Serge Tisseron

Le mot de transmission est un mot magnifique, mais c'est un mot piégé. Pourquoi ? Parce qu'aussitôt que nous l'employons, nous sommes prisonniers de l'image d'une transmission à l'identique. C'est particulièrement vrai dans le domaine des télécommunications : le récepteur doit recevoir le message qui a été émis sans aucune modification. Mais aussitôt que nous abordons le modèle humain, les choses ne se passent plus du tout ainsi. On le voit dès que deux personnes parlent ensemble : leurs expériences du monde font qu'ils comprennent rarement les choses de la même manière. Entre les jeunes et les adultes, certains mots peuvent même avoir un sens différent : ce qui est une insulte pour un l'un peut ne pas l'être pour l'autre. À tel point qu'il faudrait toujours demander à l'interlocuteur auquel nous tentons de transmettre quelque chose : « Qu'est-ce que tu as compris ? ».

Ce flottement explique qu'on transmette parfois le contraire de ce que l'on souhaite... et que l'on transmette souvent des choses à son insu. Le film de Michaël Haneke *Le ruban blanc* en est une illustration : les punitions corporelles utilisées pour transmettre à un enfant le goût de la pureté et de l'obéissance lui donnent finalement le goût de la violence.

## 1. Les conditions d'une transmission réussie

Alors, que faut-il faire pour avoir des chances de « bien transmettre » ? La première condition est évidemment que notre interlocuteur soit disponible et réceptif. Un contenu a d'autant plus de chances d'être transmis que celui auquel il est destiné est attentif, curieux et que ce contenu correspond à ses attentes. C'est pourquoi tout ne se transmet pas à tout âge de la même façon.

La seconde condition pour que la transmission soit réussie est que le contenu à transmettre soit correctement symbolisé. Or l'être humain dispose de trois moyens complémentaires pour y parvenir : les mots, les images, et l'ensemble des gestes et des mimiques correspondantes.

Un événement correctement symbolisé l'a été avec chacun de ces trois moyens. Il peut alors être transmis à la fois par des mots - c'est à dire des récits -, des images partagées et des gestes ritualisés, en particulier à l'occasion des fêtes commémoratives. C'est à cette condition que sa transmission crée du lien et nourrit la mémoire.

Mais lorsque le travail psychique et social de symbolisation n'a pas pu se dérouler correctement – en particulier lorsque l'événement a été traumatique –, la symbolisation est tronquée et souvent réduite à des mimiques et des gestes. Le problème est que ces manifestations sont énigmatiques pour l'entourage parce qu'aucune parole prononcée ne vient leur donner du sens. En outre, ces commémorations mystérieuses sont souvent douloureuses : celui qui est en proie à la reviviscence de souvenirs traumatiques pleure ou se met en colère sans raisons.

La transmission est bloquée. L'enfant confronté à des discordances entre les mots, les images et les attitudes par lesquelles on lui transmet une information réagit d'abord par de l'insécurité psychique. Puis, selon la façon dont il gère celle-ci, il peut développer de la culpabilité, de la honte, une attitude conformiste ou encore une propension à la cachotterie et au secret<sup>1</sup>.

Parallèlement, un autre mécanisme apparaît : les enfants qui grandissent dans une culture où un événement vécu par la génération précédente a été mal symbolisé vont tout faire pour en avoir une représentation. Cette tentative peut être consciente et passer par des questions et des formulations verbales. Mais elle est aussi souvent inconsciente, et passe alors par des formes de répétition plus ou moins larvées. Ces répétitions – qui ne sont jamais « à l'identique » du fait de l'évolution sociale – sont en réalité des tentatives pour comprendre ce qui a été vécu par les générations précédentes. Dans les deux cas, on peut dire que l'événement traumatique inaugural mal symbolisé par une génération fait « ricochet » sur les suivantes.

Enfin, la dernière condition pour qu'un savoir soit correctement transmis est de ne pas le confondre avec la vérité. Il nous faut avoir la modestie de transmettre ce que nous savons comme autant d'hypothèses, et cela est vrai pour les connaissances familiales comme pour les connaissances historiques<sup>2</sup>. L'avenir est ouvert et imprévisible, mais le passé l'est aussi. De nouvelles découvertes peuvent toujours en changer la signification.

<sup>1</sup> Voir à ce sujet mon ouvrage *Secrets de famille, mode d'emploi*. Paris : Ramsay, 1996 (rééd. Marabout, 1997)

<sup>2</sup> *Ibidem*

## 2. Du livre aux écrans

### 1. Une rupture anthropologique

Venons en maintenant à la question qui nous préoccupe tous : la rupture culturelle actuelle. Nous sommes passés en quelques années d'une culture du livre à une culture des écrans. Cela ne signifie pas qu'on lise moins, mais on lit autrement. En fait, ces deux cultures s'opposent sur trois points essentiels.

Le premier concerne la possibilité de la contradiction. Dans la culture du livre, les contraires s'excluent alors que dans la culture des écrans, ils coexistent. La culture du livre est celle du « ou bien, ou bien », alors que la culture des écrans est celle du « à la fois, à la fois ». Les informations contradictoires se juxtaposent sans problème sur nos écrans alors que cela serait inacceptable sur la page d'un livre.

La seconde différence entre culture du livre et culture des écrans porte sur la place de la durée. La culture du livre est une culture du sens et de la narration. Au contraire, on ne commence ni ne finit jamais un écran. C'est l'espace qui compte. C'est pourquoi la question principale de chaque internaute est de savoir quelle place il occupe sur la toile. Cette logique trouve même une extension supplémentaire avec la possibilité de géolocaliser dans l'espace réel ceux de nos interlocuteurs qui l'acceptent.

Enfin, la culture du livre privilégie la clôture – sa couverture qu'on ouvre et qu'on ferme fait d'ailleurs image – alors que celle des écrans fonde le principe d'une navigation sans limite. Ce n'est pas pour rien qu'on compare l'Internet à un océan que rien ne borne. Nous pouvons y aller partout à partir de n'importe où – principe qui est un peu l'équivalent de la « téléportation » dans les jeux vidéo.

Les bouleversements qui en résultent affectent quatre domaines principaux : la construction de l'identité, les attentes vis à vis d'autrui, le rapport aux images et les formes de l'apprentissage.

### 2. Le jeu avec les identités multiples

Pour l'adolescent, jouer avec plusieurs identités – notamment en créant plusieurs blogs –, est d'abord une façon de se chercher. Cette attitude a même un rôle central dans la construction de soi. Elle permet à l'adolescent de cerner ce que Levi-Strauss appelait « le foyer virtuel de la personnalité ». Nous n'avons tous qu'une seule personnalité, mais nous sommes condamnés à l'ignorer. Seule existe la possibilité de tenter de la cerner à travers des identités successives que nous endossons et soumettons à notre entourage.

### 3. Un désir d'extimité élargi à la planète entière

J'ai appelé « désir d'extimité » le désir de montrer des fragments de son intimité jusque-là gardés secrets pour les faire valider par un tiers. Aujourd'hui, cette attente n'est plus limitée à la famille, mais élargie à la planète entière, ce qui contribue évidemment à donner aux jeunes une conscience planétaire que leurs parents et grands-parents n'avaient pas... Ce désir est guidé par le souci d'être aimé autant que par celui de se découvrir, mais il est parfois éclipsé par celui d'être remarqué à tout prix. C'est ce que j'appelle le risque de « googlelisation » de l'estime de soi. Tout comme le système Google classe les informations en fonction du nombre de fois où elles sont consultées, les jeunes préfèrent parfois bénéficier d'un grand nombre de commentaires ironiques plutôt que d'un petit nombre de commentaires élogieux...

Les attentes des jeunes vis-à-vis des adultes changent aussi. Une récente étude de l'Université de Berkeley montre qu'ils attendent plus de leurs pairs que des adultes pour les aider à apprendre. En revanche, ils attendent des adultes qu'ils leur fixent des objectifs<sup>3</sup>.

### 4. Une relation différente aux images : « Ni vrai, ni faux, c'est moi qui décide »

Nous sommes passés en quelques années d'un monde où les images des écrans étaient indicelles à un autre où elles sont fabriquées sur le mode digital. Hier, elles donnaient à voir le monde, aujourd'hui, elles construisent le/un monde. Du coup, les parts de réalité et de fiction contenues dans toute image sont devenues indécidables et les parents doivent en informer très tôt leurs enfants.

En même temps, les jeunes produisent de plus en plus tôt leurs propres images, notamment les *Machinima* (filmés à l'intérieur d'un jeu vidéo ou d'un univers virtuel) et les *Pocket films* (tournés au téléphone mobile). Il faut évidemment encourager et valoriser ces productions, et ne pas hésiter à confier aux jeunes des responsabilités et des budgets pour organiser eux-mêmes des festivals et des

<sup>3</sup>. <http://digitalyouth.ischool.berkeley.edu/report>

rencontres qui les mettent en valeur. C'est la meilleure manière de lutter contre le risque de fracture générationnelle !

### **5. Une relation nouvelle aux apprentissages**

Le virtuel modifie enfin le rapport aux apprentissages. L'hypothèse n'y a plus de place, chacun est invité à tâtonner et à essayer toutes les possibilités qui s'offrent à lui. Le raisonnement n'est plus hypothético-déductif, mais constamment intuitif. Il ne s'agit plus de comprendre une réalité complexe, mais d'agir sur elle. L'erreur ne signe pas l'échec, mais elle est valorisée comme partie intégrante du processus d'apprentissage. Le conflit entre ces deux pédagogies ne sera évidemment comblé que lorsque l'institution scolaire acceptera d'introduire des jeux « pour apprendre ». Il en existe déjà : on les appelle *Serious game*<sup>4</sup>

En attendant, et pour éviter tout quiproquo, il vaut mieux expliquer cette différence aux enfants...

### **3. Que transmettre aujourd'hui ?**

De la même façon que les apprentissages hypothético-déductif et inductif ne s'excluent pas, la culture du livre et celle des écrans se complètent. Elles correspondent même à deux nécessités psychiques distinctes. La première correspond à un pôle plus paternel de la vie psychique, avec ses limites bien posées et son principe d'exclusion des contraires. Au contraire, la culture des écrans, avec son ouverture à l'infini des possibles, correspond à un pôle fantasmatique plus maternel. Nous avons besoin des deux et nous devons travailler à leur coexistence.

Dans ce cadre, plusieurs axes me semblent devoir être privilégiés.

La culture est d'abord affaire d'appropriation personnelle. C'est pourquoi nous devons encourager l'utilisation des nouveaux outils – comme les consoles de jeux, les téléphones mobiles et les iPod – dans l'appropriation des savoirs. La création de *Serious game* correspond aussi à ce projet.

La distinction entre espace intime et espace public est de plus en plus malmenée dans les médias et sur Internet. C'est pourquoi il est important d'élever les enfants dans l'idée que « Tout ce qui est mis sur Internet peut tomber dans le domaine public ». Et il serait même bienvenu que cela soit écrit au-dessus de chaque ordinateur, et pas seulement dans la famille ! Cette éducation passe aussi par la reconnaissance du droit à l'image. Il est important de le valoriser auprès des enfants en leur apprenant à toujours poser deux questions lorsqu'ils voient un appareil photographique ou une caméra tournés vers eux : « Pourquoi ne me demandes-tu pas mon autorisation ? » et « Qu'est-ce que tu vas faire de mon image ? »

En troisième lieu, la culture des écrans nous fait passer progressivement d'un fonctionnement psychique dans lequel le refoulement est central à un autre dans lequel le clivage domine. Or le danger du clivage est de faire se juxtaposer des identités sans lien entre elles. Le remède est d'encourager la narrativité, centrale dans la culture du livre, mais beaucoup moins dans la culture des écrans. La narrativité permet de créer des liens, entre les éléments disparates d'une histoire d'abord, entre les diverses parties de soi ensuite. Celui qui raconte se construit comme le lieu de rassemblement des fragments d'écrans. Et elle est aussi un moyen de créer des liens entre les personnes. La construction de multiples histoires personnelles est le tissu d'Arlequin à partir duquel peut se construire la mémoire collective. Mais à condition de ne jamais oublier que chacune de ces histoires est une hypothèse susceptible d'être transformée par de nouvelles découvertes. Le futur change parfois le passé !

Enfin, n'oublions pas que la culture des écrans menace le jeu. La plupart des enfants, entre deux et quatre ans, ne jouent plus : ils passent la moitié de leur temps d'éveil à regarder la télévision et l'autre moitié à débiter des apprentissages formels : tenir son crayon, repérer les formes, les lettres... Ils n'apprennent plus le « faire semblant » et le « comme si », qui sont essentiels au développement de l'humour et de la capacité d'empathie. Les enfants doivent être encouragés à jouer, notamment dans la période la plus propice à cette construction, c'est-à-dire entre deux et quatre ans. C'est pourquoi j'ai proposé la règle « 3, 6, 9, 12 ». Cela signifie « pas d'écran avant 3 ans ». « Pas de console de jeu personnelle avant six ans » (les jeux numériques ont en effet un très fort pouvoir attractif, et aussitôt qu'ils sont introduits dans la vie de l'enfant, ils accaparent toute son attention aux dépens d'autres activités nécessaires à cet âge, notamment des apprentissages manuels indispensables) ; « Pas d'Internet accompagné avant neuf ans » (avant cet âge, la toile brouille des repères essentiels dans le développement psychique, notamment la notion d'intimité et la

---

<sup>4</sup>. Deux importants colloques internationaux consacrés à ces nouveaux jeux se sont tenus à Lille le 26 novembre 2008 et le 16 novembre 2009.

notion de point de vue.) ; et pas d'Internet seul avant douze ans protégé par un logiciel de contrôle parental.

### **EN CONCLUSION**

Nous voyons qu'il existe à la fois une crise dans la transmission et une autre dans la culture. Mais la première de ces crises n'est pas liée à la seconde. La crise dans la transmission est chronique, même si elle est considérablement aggravée par les transformations culturelles actuelles qui désorientent nos repères.

La question principale est alors évidemment « Que transmettre ? ». Il me semble que la valeur qui doit l'emporter sur toutes les autres est la nécessité de rendre l'enfant autonome, c'est-à-dire capable à la fois de s'auto-diriger et de s'auto-protéger. Et pour cela, il faut lui apprendre à rester curieux et à penser par lui-même. Et comme on transmet finalement moins ce qu'on sait que ce qu'on est, c'est d'abord pour notre propre compte qu'il faut cultiver ces valeurs...

Serge Tisseron