

l'espace et puis ouvrait cette thématique. Et enfin, la B-D a aussi ses péplums dont une production pleine d'humour avec tous les « Astérix ».

E. Synthèse.

407. **La B-D est un art de la segmentation de l'enchaînement cinématographiques des images alors que le cinéma en est un de la continuité.** Dans les deux cas, ces arts reconnus et enseignés racontent des histoires dont parfois avec des visées globales. Ils ont des proximités en thématiques, modalités de représenter, mise en couleur, prise de liberté avec les formes, etc. **et dans les deux cas, on découvre des proximités avec des courants de peinture. Les auteurs de B-D, tout comme les peintres ou encore les cinéastes, ont cherché à y exprimer leur liberté créative mais cette tension semble moins intense que pour les peintres.** Peut-être est ce dû au fait qu'ils jouissaient déjà d'un état de liberté à la différence des peintres, qu'ils étaient un peu déconsidérés aussi (modalité pour divertir aux E.-U.; pour enfants en Europe) et aussi que certains se sont vite habitués à vivre dans une société marchande. Ils ont donc innové mais dans un cadre donné. Il faut dire que la force de présence des dessins animés à l'américaine en a probablement découragé plus d'un, de même que la dominance de « monstres » sacrés en style et couleurs. A partir de la décennie 80, cela change. La B-D marque de nouveaux territoires d'histoires, de peintures et d'actualités en favorisant plus les albums, d'ailleurs de nombreux magazines vont disparaître. **Quoi qu'il en soit, tout comme dans le cinéma, les auteurs de B-D supportent une contrainte de marchandisation de l'image renforcée par la globalisation des activités de production d'images dont le moteur est américain.** Dans ce cadre, ils doivent faire face, particulièrement en Europe, à une conquête de leur espace par les dessins animés américains (et les parcs d'attraction y relatifs) qui sont des outils de façonnage des rêves des générations qui viennent. En face de la production de B-D dans le cadre d'albums, une autre production continue d'exister quand des journaux attachent de l'importance à cette forme d'expression, une position fragile donc.

Chapitre XIII. L'image selon PC, supports associés et jeux vidéo ou l'image en mouvements et en sons pour chacun, chez chacun²²².

A. PC et supports associés.

408. De nombreux progrès ont eu lieu durant la seconde moitié du XXe siècle faisant passer les ordinateurs de « grosses machines » à « petits outils flexibles » ou PC. Ici aussi il y a productions d'images et mises en scène. L'image vient des PC et supports y associés. Tous ces outils sont non seulement dans les foyers (mais moins toujours que la télévision) mais aussi dans les entreprises, sur des lieux publics, etc. Dans ce cadre, le réseau mondial de communication « Internet » est là dès 1990. Il remplace la mondovision ou encore l'eurovision en étant accessible à tous de façon continue²²³. Il y a de tout sur le Net dans un cadre où la régulation de la production n'est pas simple du fait de la décentralisation de la toile et de l'entrée continue d'opérateurs et d'acteurs sur celle-ci. S'informer de façon objective n'est donc pas

²²² Mais à la différence de la télévision moyennant des apprentissages techniques : PC et supports n'ayant toujours pas la convivialité d'une télé.

²²³ Même la Chine est touchée.

simple. Acheter l'est mais toujours à condition de faire attention à la façon de payer. **A la maison, le PC et les supports y associés servent à d'abord à jouer et à acheter avant d'apprendre quand il est fait référence aux comportements américains plus étudiés que les autres.** Les gens se divertissent en regardant des films produits par une **industrie cinématographique et de télévision qui fait des images pour le quotidien de l'individu comme les boulangers font du pain** et en utilisant les jeux offerts par le PC! **Mais, depuis la moitié de la décennie 90, le divertissement à la maison a été conquis par les jeux vidéo.**

B. Jeux vidéo²²⁴.

409. **Jeux vidéo.** Aux E.-U. le chiffre d'affaires de ces jeux est ainsi passé de 4 milliards de dollars en 1996 à presque 8 milliards en 2004. Les joueurs sont de façon dominante de **jeunes adultes** (de 18 à 49 ans) à 43%, ensuite des jeunes de moins de 18 ans à 35%. La population plus âgée (plus de 50 ans) ne pèse que 19% et celle sans âge indiqué 3%. Les jeux vidéo sont considérés comme un sujet sensible aux E.-U. car ils sont vus comme des outils d'une culture de violence et aussi d'étalage de la sexualité mais de façon plus marginale. Il n'y a cependant pas assez d'études de long terme que pour convaincre les autorités et modifier la législation américaine. En outre, des exemples d'utilisation de ces jeux à des fins dites de bon sens et d'avenir sont mis en lumière.

Exemples. En voici quelques-uns venant du Special report: "Video gaming: chasing the dream" et de Leaders: "Video games: Breeding evil?", The Economist, 6 août 2005:

- **Potentiel de discussion de comportements moraux des parents face à leurs enfants :** les jeux issus de « Star Wars » (Lucas) offrent deux options de comportement, à savoir : être du côté clair de la force ou du côté sombre, ils développent les conséquences des choix effectués ; potentiel aussi de se mettre dans la « peau » des autres même peu attractifs : le jeu « Halo2 » demande d'être un « alien » (Ridley Scott) ou encore un ennemi du genre humain ;
- **Potentiel éducatif important que les jeux aient ou non des contenus éducatifs explicites :** les jeux sans ces contenus valoriseraient la prise de décisions, la construction d'hypothèses, l'étude des règles d'un univers intérieur au travers d'essais et d'erreurs, la recherche systématique de solution à des problèmes, le développement de stratégies ad hoc, la coopération avec les autres pour trouver solutions et stratégies,.... Pour certains trouver des solutions représente 90% d'un « iceberg de conséquences favorables » qui échappe à ceux qui ne jouent pas. C'est le plaisir de trouver des solutions et non pas la violence dite superficielle qui accompagne la recherche qui donne au joueur une expérience réellement satisfaisante ; les jeux avec contenus éducatifs permettent des expériences presque en vraie grandeur : contenus économiques des jeux « Sim City » ou encore « Rollercoaster Tycoon » ;
- **Potentiel d'amélioration des capacités intellectuelles effectives des enfants :** « Myst » utilisé par un professeur (T.Ryland) d'une école primaire de Bristol

²²⁴Références: Special report:"Video gaming: Chasing the dream" et Leaders:" Video games: Breeding evil?" The Economist, 6 août 2005.

(R.U.) pour aider ses élèves de 11 ans à écrire des descriptions et des réactions ce qui a amélioré leurs résultats en anglais ²²⁵ ;

- **Potentiel de formation des personnels des entreprises** : les joueurs seraient doués pour des tâches multiples et dans ce cadre bons pour la prise de décisions et l'évaluation des risques, ils seraient aussi flexibles face aux changements et plus enclins à traiter leurs « chutes » comme des « chances » de recommencer encore et d'apprendre ainsi. Pour certains comme J. Beck et M. Wade qui publient « Got Game » à la Harvard Business School (en 2005) les entreprises qui engageront ces joueurs gagneront des avantages compétitifs ;
- **Remplacer les simulateurs de situation dans certaines professions** : le pilotage par exemple et par extension former des personnels d'entreprises par des simulations de situation : le cas chez Nokia, Pfizer ou encore Price WaterhouseCoopers,...) ;
- **Doter de connaissances solides en « High tech devices »**. En effet les joueurs deviennent des maîtres en interface technique sinon jouer est impossible, etc.

410. « **Otaku** ». Malgré ce potentiel éducatif selon certains, d'autres aux E.-U. et dans l'U.E. mettent en avant un ravage majeur, celui d'une rupture volontaire avec la réalité. Ils prennent comme exemple le « otaku ²²⁶ » ou adolescent comme rompt son insertion dans la vie des autres pour rester nuits et jours enfermés avec ses jeux. Ce scénario qui n'est encore que marginal inquiète car des suicides d'adolescents en ont suivi. En plus des adolescents sont aussi tombés dans un coma léger, un en Belgique fin janvier 2008, sans que l'on sache pourquoi. Ces cas toujours marginaux inquiètent car ils montent en importance. En France, des médecins s'inquiètent et ont fondé un groupe de réflexion sur le sujet à Paris : le jeu y est vu comme une dépendance profonde de type drogue.

C. Monde virtuel.

411. « **Second life** », les mondes virtuels. Un autre scénario que celui de l'« otaku » monte en importance : « **vivre sa vie réelle de plus en plus en virtuel** ». C'est ce que propose la communauté virtuelle, un jeu spécifique donc, « Second life », lancé par la société californienne « Linden Lab. » en avril 2003, dont le nombre de résidents (joueurs) s'accroît sans cesse (entre 9 et 10 millions en ce début de 2008) au point que des médias, des grandes marques, en un mot des « marchands » du monde réel y investissent afin d'occuper les espaces disponibles du virtuel comme dans le réel. **Quelle est la signification de « Second life » ?** Personne ne sait. Il n'y a pas d'études. Un élément de réponse pourrait être, l'homme aime se regarder, se mettre en scène, l'attraction des productions d'images le montrent. Dans ce cadre narcissique, « Second life » est peut-être la dernière étape celle où la vie et le social deviennent image (avatar) et société. Incontestablement la percée de « Second life » mériterait des études. Mais quoi qu'il en soit ceux qui investissent dans cette « mondanité » n'imaginent pas que cette communauté soit appelée à disparaître. Peut-être pensent-ils que dans le futur, chacun habitera un univers virtuel. Pourquoi ? De toutes façons les potentialités marchandes de « Second life » sont importantes. En effet, si un grand nombre des vendeurs actuels du Net choisissent d'y aller, cela voudra dire que le commerce

²²⁵Ce professeur a reçu un prix pour son action de Becta une agence gouvernementale britannique pour l'éducation.

²²⁶ Informaticien fou tout d'abord et puis « consacré à » au sens presque divin de cette orientation.

électronique se délocalisera pour aller «résider» dans l'univers virtuel. On passera du « e-commerce » au « v-business ». Une autre potentialité : y mettre des projets d'entreprises, scénario en cours déjà. Une troisième potentialité : des espaces pris par des agences d'information, le cas de Reuter déjà ou encore carrément par des journaux télévisés à la carte, déjà le cas de « News at Seven » (voir avant: télévision). Dans ce cadre le PDG d'IBM ne doute pas qu'il s'agit d'une entrée dans quelque chose de nouveau : la preuve : un investissement qui devrait être de 10 millions de dollars pour pousser du « v-business » mais aussi le « v-distance training » et « v-distance learning », etc. De même l'Université d'Harvard songe à proposer des cours (de droit en premier exemple : l'économie américaine est aux mains d'hommes d'affaires et d'hommes de lois) conduisant à l'obtention de diplôme, une quatrième possibilité. Toutes ces évolutions sont prises au sérieux par les gouvernements américains, australiens et britanniques qui réfléchissent au comment taxer les transactions générées dans l'univers virtuel²²⁷. Et enfin, il faut indiquer la potentialité en cours de réalisation des églises virtuelles, une cinquième donc.

412. **Démocratie virtuelle.** Mais cela n'est pas tout la multiplication des univers virtuels est en marche. C'est pourquoi la start-up américaine « Multiverse », fondée par les anciens de Netscape, veut démocratiser ces mondes en créant une plateforme technologique libre qui permette à tout un chacun de concevoir son environnement et d'utiliser un navigateur unique pour visiter l'ensemble des espaces. Et enfin pourquoi ne pas imaginer dans cet univers virtuel dupliquant beaucoup du réel, des partis politiques et des modalités de vote avec comme dans les autres potentialités des effets sur le monde réel. Cette dernière potentialité est facile puisque le vote électronique existe déjà. Il n'y a qu'un petit pas à franchir : faire voter les avatars comme des humains. Dans le passé, certains ont cru qu'Internet serait leur démocratie. Mais Internet n'était pas formaté pour ce but. Internet était dans une transition du scientifique vers le marchand et le spéculatif aussi. Avec « Second life », le format est là : celui d'une communauté virtuelle dont les résident peuvent faire naître des sociétés voire une grande société en agissant selon leur libre-arbitre. **Si la communauté virtuelle devient le lieu privilégié d'échanges électroniques relativement propres²²⁸ d'une masse de gens, le marchand effectif en sera tributaire car la création de valeur sera induite par le monde virtuel. Or, l'argent est pouvoir, donc, un scénario de pouvoir politique virtuel est à anticiper. La démocratie libérale en serait modifiée.** Compte tenu de la crise de la démocratie évoquée au début de cette recherche que répondre à la question : « **Sera-ce mieux alors ?** ». Personne ne sait, mais **cela forcera les démocraties à bouger du fait de la masse de personnes impliquées et se parlant par ailleurs dans le monde des objets nomades.**

413. **En conclusion,** pour ceux qui avancent des potentialités éducatives (soutenus par les industriels produisant les jeux vidéo qui essaient d'étendre leurs marchés), **ce sont les usages et les comportements qui vont avec qui diront si les jeux vidéo sont bons ou mauvais dans l'avenir.** Pour ces thuriféraires, le phénomène serait à l'identique du passé, par exemple, quand le rock a commencé son développement dans les années 50. Il y aurait un choc de génération qui devrait

²²⁷Ces informations viennent de « Bonjour, Monde virtuel », une enquête de L. Belot et G. Fraissard, Le Monde-Hors série : « Vivre en 2020 », Paris, 2007, page 68.

²²⁸ Les casinos ont été interdits de la communauté virtuelle par « Linden Lab ». En outre, ce dernier lutte contre la pornographie. Mais quant est-il du blanchiment de l'argent sale ?

se résorber quand ceux qui ne jouent pas ou peu s'en « iront ». Toutefois aujourd'hui ces potentialités ne convainquent pas encore les décideurs publics aux E.-U. C'est pourquoi le classement de ces jeux reste toujours différent et plus restrictif en moyenne que celui des films alors que certains films sont plus dangereux et progressivement influencent toute la production cinématographique. En outre, il ne faut pas oublier qu'un adolescent américain de sexe masculin passe en moyenne 25 heures par semaine devant la télévision et 13 devant les jeux vidéo (5 seulement pour les filles), l'imprégnation des esprits jeunes par les images communiquées est donc sans commune mesure avec l'impact que le rock eut dans le passé. **Quoi qu'il en soit ce qui précède doit faire réfléchir. En effet, moyennant des encadrements appropriés, les jeux vidéo pourraient être des moyens d'apprendre pour de nombreux publics.** A titre d'exemple, ils pourraient aider à « vivre » les ruptures que suivre ses idées ou son libre-arbitre impose et donc favoriser créativité individuelle et innovation au lieu de pousser la violence et l'étalage du sexe. Mais il ne faut pas se le cacher cet encadrement est difficile puisque les jeux vidéo se développent dans un contexte de « reality shows » soit de production d' « une humanité » à la place de l'humanité. Des générations baignent dans cette substitution. **Et finalement, il ne faut pas oublier la question posée dans le cas de « Second life » : « Pourquoi va-t-on habiter dans un univers virtuel ? » Et de même ne pas oublier les évolutions en cours : monde virtuel de création de valeur pour le monde réel, démocratie virtuelle doublement connectée puisque aussi par l'univers des objets nomades.**

D. Internet et l'outillage de la peur et le partage de l'intimité.

414. **Peur.** Face à la production de divertissement ou devrait-on dire d'endormissement, à celle des « reality shows ou films faisant (endoctrinement) « humanité », il y a une production d'images pour frapper les esprits partout dans le but de rassembler pour faire la guerre ou encore de provoquer un changement de valeurs à grande échelle. De nombreux sites Internet informent avec des visées politiques d'autant plus redoutables que les chaînes de télévision retransmettent les images de ces sites. En outre, il y a aussi des chaînes dites militantes. Dans ce cadre, les spectateurs assistent à la préparation des candidats à la mort et aux attentats pour les autres comme en cas de « reality shows ». Des messages pour après la mort des « martyrs » sont même diffusés. Les images pour frapper et aussi transformer, maintenir en format de arrivent donc dans les ménages par la télé et Internet. **En cause, il n'y a pas que les sites de groupes terroristes musulmans.** Sous cet éclairage **Internet est devenu un outillage puissant d'intoxication et de manipulation. L'humain y devient comme une glaise pétrie par un sculpteur prométhéen, le pouvoir de communication. Les gouvernements s'occupent de réglementer la pornographie, la pédophilie en oubliant cet état. Les T.I.C. ont été poussés partout sans réflexion sur leur portée de transformation des hommes et donc des sociétés dans un univers d'images faites hommes, une « Genèse » moderne.**

415. **Intimité.** Et puis, il faut aussi indiquer qu'avec la mise des agendas privés ou « blogs » sur le Net afin de les partager en images et autres informations avec des amis, etc, une partie de la vie privée est étalée et finalement violée puisque des opérateurs marchands et autres accèdent facilement aux blogs avec des logiciels ad hoc. Pourquoi de nombreux adolescents partagent-ils de plus en plus ce qu'ils

croient être eux ainsi ? Cette question devrait être étudiée d'autant que récemment des adolescents ont commencé à partager leurs suicides ! A remarquer que la perte d'intimité est générale du fait de la surveillance des lieux publics, bien dotée en moyens d'actions, et souvent aussi en budget, au motif de sécurité et de prévention du terrorisme ou encore du placement d'outils de contrôles simplement afin de faire respecter les règles. Les gens apprennent ainsi de plus en plus à vivre sous les yeux des « caméras » de tiers, pouvoirs politiques et autres. Ils sont les acteurs pas payés du film américain bien connu « Eyes wide shut » (Kubrick) ! En synthèse, **les gens apprennent à vivre sous le dit réducteur de la communication et sous les yeux des caméras de metteurs en scène pas toujours bien connus. Leur vie devient comme un « reality show » en continu.**

E. Synthèse.

416. **Internet est devenu un puissant outil d'intoxication et de manipulation en plus d'une modalité de vendre et de s'informer.** Quant aux nouveaux médias comme les jeux vidéo, il ne faut pas les « emballer » dans les habits du passé pour ne pas agir car leur présence dans le quotidien des gens dont des jeunes est sans commune mesure avec ce qui s'est passé avant eux. Il faut donc être prudent avec les jeux vidéo. Oui, ils ont un grand pouvoir d'imprégnation des esprits des jeunes aujourd'hui et de façon vraisemblable peuvent devenir un outil pour apprendre moyennant un encadrement approprié mais sans oublier qu'ils se développent dans un contexte de confusion entre une réalité et la réalité. Dans ce cadre, ils pourraient être au service d'une nouvelle culture de créativité individuelle et d'innovation. Par exemple, en faisant vivre les contraintes pesant sur la poursuite d'idées personnelles ou libre-arbitre. De même, ils pourraient aider à résister aux dérives de la communication. Il ne faut donc pas diaboliser les jeux vidéo. En outre, ils sont déjà trop présents pour être « oubliés ». Il faut donc apprendre à les utiliser.

417. **Avec « Second life », il faut imaginer au moins deux Internet ou plutôt la coexistence d'un monde virtuel voire de plusieurs avec la réalisation de nombreuses potentialités dont la création de valeur du monde réel dépendra et d'un Internet assez classique mais plus sécurisé dans lequel les informations sur le monde virtuel circuleraient en plus de celles sur les systèmes du monde physique. Ce dernier contiendrait toutes les routines des deux mondes, leurs ossatures en quelque sorte. Et puis en face, un Internet « fourre-tout » dans lequel les exclus des deux mondes auraient droit d'expression. Un « fourre-tout » cocote-minute ou casserole à pression donc.**

418. **Internet est aussi entré dans un partage de l'intimité qui devrait être étudié.**

Chapitre XIV. Conclusions sur les trois premières parties: La communication est une Genèse stérilisante : il faut changer son poids dans la démocratie en éclairant l'univers de la pensée économique dominante car il est plein de ruses dangereuses.

A. Première partie et enchaînement du développement.

419. **Rappel** .On ne **dit** pas on **parle** mais il n'y a pas que ce seul biais pour exprimer ce que l'on vit .De plus en plus chacun vit dans un univers de communication qui dit le sens global à partager avec les langues et images de mise en scène qui conviennent. Une mise en scène sociétale au profit des marchés. Les sociétés de démocratie libérale vivent un déficit de sens global partagé. Il faut y remédier mais, pour agir, il faut comprendre comment on en est arrivé là. Par conséquent, « découvrir » la communication en logique conceptuelle (la deuxième partie) et moyens de mise en scène (la troisième partie) et éclairer son idéologie de valorisation individuelle et collective (la quatrième partie). Dans ce cadre, on peut agir pour résister (la cinquième partie). Voici donc les synthèses des parties deux et trois. Elles seront suivies par un chapitre XV reliant les synthèses aux questions de la première partie donc revenant sur liberté et sens global à partager.

B. Deuxième partie : de la Communication soit plus précisément de l'imitation.

420. Historiquement, **la communication est une mobilisation assise sur l'imitation valorisée qui rassure et qui contamine**. Elle est donc dans une posture paradoxale : mobiliser pour changer mais en imitant. Ou encore elle est comme une frontière ténue entre certitude et peur. Dans ce cadre, **elle met davantage en avant ce que tout le monde a que l'opposé mais en même temps l'exemple à imiter crée un lien hiérarchique** : la copie n'égalera jamais le modèle, **à intensité d'imprégnation variable**. C'est ce qui explique la force de la tradition. Cette dernière est le temps des modèles alors que le présent n'est que celui des copies. Dans les pays moins développés, toute la modernité est hypothéquée ainsi car « le père vaut mieux que le fils ». Dans les autres pays, le lien hiérarchique survit dans le statut que le personnel politique conserve face aux citoyens nonobstant les différences de fait culturel.

421. Mettant davantage en avant ce que tous possèdent, **elle mobilise d'autant mieux si elle propose un modèle général de valorisation individuelle plutôt qu'un très spécifique**. Donc **elle n'est pas naturellement conduite à mettre les talents individuels en lumière (tableau 1 au chapitre II)** : le savant est donc seul comme l'artiste ou le prophète ou encore le guide. Dans ce cadre de **normalité collective**, l'inventeur est fou parce qu'il est seul. De même l'artiste est un mal aimé pour cause de disgrâce individuelle soit être hors normes collectives et l'intellectuel, le bohème aussi. Il en est de même de la femme qui n'attire pas : elle est une veille fille soit en disgrâce de féminité donc de jeunesse (puisque la femme doit être éveillée à l'amour dans sa jeunesse généralement) et d'enfant (la femme est mère en nature et valorisée ainsi dans des sociétés soucieuses de traverser le temps). Par contre, il y a des artisans, des travailleurs et des bourgeois soit des genres renvoyant à des biens collectifs qui rassemblent (font norme), soit respectivement l'excellence normée par des corporations, la force physique et l'argent. Le meilleur exemple de normalisation collective est « le prolétaire » des régimes totalitaires socialistes : là c'est la perte commune de la norme collective du genre (perte du fruit du travail) qui fait identité d'aliéné, la seule qui reste, alors un acteur dit le capitaliste est l'aliénateur car celui qui s'est approprié la norme. C'est d'ailleurs dans ce cadre que surgit le terme « robot » (travailleur forcé en tchèque) qui fait genre lui aussi. Là la perte d'identité est totale, l'homme est machine. En ce qui concerne l'entrepreneur, il y a ambiguïté quand la prise de risque est à mettre en avant. Cette ambiguïté est d'autant plus forte que la communication a lieu en Europe une terre de classe à

laquelle il manque le cow-boy emblématique de l'Amérique, a fortiori devenu président. Dans ce cadre de normalisation collective, les meilleurs modèles de mobilisation sont aujourd'hui ceux de père et mère. On l'on l'a bien vu en Belgique lors de la marche blanche qui suit la mise en prison de M. Dutroux. Dans ce pays agité de divisions, la marche unit ceux qui ont en commun d'être parents, ils font face ensemble au prédateur d'enfants.

422. Invention et innovation. Oui, il existe une communication sur les inventeurs et les innovateurs (sens large artistes, personnes talentueuses inclus) **mais sous une logique de succès faisant norme anticipée.** Seuls les succès (soit les valorisations) sont mis en avant sous le modèle de l'imitation. Or l'histoire des inventions, des innovations, des arts et des talents révèle que ceux qui les portèrent, souvent, vécurent des ruptures avec les idées reçues, les habitudes,... en fait face aux autres. **Suivre ses idées signifia donc souvent être face aux autres dans une singularité difficile²²⁹ sur laquelle il est peu ou pas communiqué.** Le langage économique est révélateur de cette situation de singularité. En effet, en cas de recherche de financement pour faire aboutir les idées suivies, il parle de risques pour le système bien sûr. Par conséquent, dans les pays très marqués par la pression à aboutir par le « neuf », les E.-U. par exemple, les dispositifs institutionnels de financement des investissements privés furent naturellement complétés par des marchés dits à risques et puis par des apports privés d'anges des affaires (business angels). Par contre en Europe, continent plus d'inventions que d'innovations marchandes, les dispositifs ad hoc manquèrent et durent être montés parfois dans l'urgence au fur et à mesure que l'accent était mis sur la nécessité d'innover. Toutefois le risque n'est jamais totalement oublié. En effet, d'une part il est imposé des normes de rentabilité standard alors qu'une idée n'est comprise qu'avec le temps inconnu d'un apprentissage et de l'autre en cas de crise de croissance il est trop attendu des porteurs d'idées. Il leur est demandé des innovations marchandes avec une probabilité élevée au motif qu'ils sont financés par la société. Or, dans cette dernière, il y a beaucoup d'acteurs responsables de dépenses improductives, directement ou indirectement. Pourquoi donc transférer un poids trop élevé de responsabilité sur les porteurs d'idées ? Dans ce cadre, il y a des manipulateurs soit des acteurs qui laissent croire qu'ils apportent du marchand. Les décennies 80 et 90 le montrent (voir chapitre XVI).

423. En synthèse, la communication norme les comportements et « suivre ses idées » signifie toujours un peu « être singulier ». Cet état n'est pas loin d'être comme une folie via la production d'images, folie réelle d'un Van Gogh et qui marque tout le courant des impressionnistes, folie ou anormalités dans le comportement quotidien pour le professeur Tournesol d'Hergé, idem avec des inventions sans suite pour LaGaffe de Franquin, folie parfois meurtrière au cinéma dans « docteur Strange Love » de Kubrick (1963). Souvent d'ailleurs, c'est dans les films orientés vers des valeurs militaires que des inventeurs réellement fous sont montrés. Ils font naître des possibilités de destruction insupportables sur le plan politique et qui sont arrêtées au dernier moment car des héros sont toujours là ! **La normalisation sociale venant de la communication nuit à l'innovation à vaste échelle car la force mentale (à tout le moins) qu'il faut pour « suivre ses idées » n'est pas mise en lumière. Il n'est pas communiqué sur ce qui précède le succès et encore de quelques-uns seulement.**

²²⁹ Cette thématique est longuement abordée dans le papier de l'auteur : « Médit-Créativité », bibliographie.

424. **Et enfin, la communication véhicule davantage un univers masculin que féminin.** Ceci vient de la **première globalisation vécue par l'Occident : le christianisme ou plutôt un christianisme.** Or, l'avenir a non seulement besoins des créativités et représentations de toutes les cultures mais au sein de chacune de celles des hommes et des femmes. La réconciliation des grands monothéismes avec « la femme » s'impose dans ce cadre.

C. Troisième partie : de l'Image.

425. **Images d'une culture marchande.** Au XXe siècle, sous des techniques ad hoc et leurs diffusions, la communication est devenue un pouvoir de mise en scène puissant et omniprésent. A l'opposé du cheminement lent de la peinture vers la liberté de signifier et donc l'universalisme de la créativité individuelle et aussi vers le marché et la spéculation artistique, la production d'images par delà la peinture a vite été dominée par une culture marchande qui, progressivement, est devenue une culture de pouvoir dans les démocraties libérales. Non seulement, ce pouvoir modifie les représentations des gens mais il crée de l'humain et il explique aussi ce qu'il crée comme réalité avec les langages qui conviennent. En somme, la communication fait office d'éducation, d'autant plus pernicieuse que cette dernière est en crise. Au nom de l'emploi, on la réforme en l'orientant sur de l'utile alors qu'elle doit aider à prendre de la distance tout en transférant des savoirs et cela d'autant plus que l'éducation elle aussi utilise l'imitation. **Beaucoup de citoyens n'ont pas les moyens d'être bien éduqués et, en outre, n'en comprennent pas les enjeux de liberté. Face à cela, ils « acceptent »²³⁰ de dépenser pour recevoir une communication abondante en images qui les manipule et les intoxique.**

426. **Réalité d'une non réalité : une non humanité.** De façon graduelle, au XXe siècle, les citoyens sont entrés dans un univers où on ne communique plus sur la réalité ou mieux l'humanité. On communique sur des **formats, pour faire mouche**, établis par des experts, des consultants, des coachs, etc. Par conséquent, ils vivent dans un monde où tout est problème saisissant car hors format ou encore inexistant avant dans la communication. Mais, en outre, dans le monde de la communication règne la peur, une peur communiquée par cinéma, télévision et même B-D, une peur objective liée à des événements précis et puis une peur subjective, celle du hors format. La seconde se nourrit de la première pour devenir la réalité en dehors de la protection des formats. Finalement, la peur est omniprésente car tout fait peur en dehors du cadre communiqué. Et plus encore, la peur devient le pire au fur et à mesure que des événements ad hoc surviennent plus régulièrement car des comportements de violence sont progressivement intégrés par des strates de population, des jeunes, par exemple. La communication les monte alors en épingle comme la ménagère monte ses blancs en neige ! Par conséquent, en dehors des formats, on passe du « le pire peut toujours arriver » à « le pire arrivera » : il n'est plus un scénario marginal mais normal en potentialité. Mais face à cette peur, les héros des productions d'images sont tous « bons » au service d'un vaincre ce qui arrive. Il n'y a plus d'acteurs « noirs » et même les rôles « noirs » deviennent compréhensibles, finissent pas être dédouanés à l'opposé de la société...de loin

²³⁰ Ont-ils d'ailleurs le choix de payer ou de frauder la redevance de la télévision ? Ont-ils assez de forces de caractère que pour résister aux tentations des jeux vidéo ou des sites Internet de divertissement ?

encore monstrueuse mais pour combien de temps ? **La peur surgit de la réduction opérée sur la réalité et de l'enfermement des gens en son sein, du recul du sens global explicite partagé face à un sens implicite privilégié.** A défaut de peur, il y a le malaise qui vient du fait des émotions, des passions, qui n'ont plus droit de cité face au professionnalisme demandé par le pouvoir économique mais qui sont toujours là. Le malaise vient aussi des besoins d'être avec les autres, de partager avec eux autre chose que de l'économique soit donc d'être en compétition avec eux. La télévision le révèle. Que faire alors face à peur et malaise ? **La réponse communiquée est accepter d'être protégé et de n'agir que dans ce cadre même si la liberté individuelle sans cesse mise en avant en pâtit. Par conséquent, certains ont intérêt à ce que la société reste de loin monstrueuse. Quand « les caméras » en montreront des plans rapprochés, être protégé n'en sera que plus légitime !**

427. **Stérilisation, dissuasion et contagion.** La conséquence de ce qui précède est que **la communication est graduellement stérilisante car l'énergie humaine vient de tout ce qui fait l'homme. Par conséquent, un régime de dissuasion en naît tout naturellement alors que le monde est habité de talents** (qui pourraient bien être une façon intelligente de traduire ses émotions, ses passions soit de s'éclater face au monde) **variés qui sont sa richesse et aussi une modalité profonde, un universalisme fécond pour que la peur ne déferle pas.** Cette dissuasion est d'autant plus paradoxale que l'économie sans cesse met en avant la prise de risque pour innover et gagner des profits et des marchés. **En plus d'être stérilisante, la communication entraîne des effets de contagion, les scénarios de création de peur étant peu à peu intégrés dans des comportements d'adolescents, voire de jeunes enfants incapables de faire la différence entre images de la réalité et images communiquées.** Mais, en outre, dans de nombreux jeux télévisés, les questions dites de culture posées aux candidats intègrent des repères de feuilletons, de cinéma, en fait de la communication qui laissent croire que tous les faits communiqués ont la même signification culturelle. Dans ce cadre, il n'y a plus de différence entre information et manipulation et intoxication. Quand il n'est pas communiqué sur la diversité du réel (donc du sens des perceptions, interprétations et finalement représentations), ou rarement en mettant la peur en scène comme universalisme de la diversité, c'est ce qui est communication qui devient réalité pour certains dont le nombre grandit malheureusement. En outre, **cette masse reçoit cette communication sans bonne éducation et projet de recherche d'universalisme. Par conséquent, elle ne peut qu'avoir peur du monde dans lequel elle vit. Quand cette masse est composée de beaucoup de jeunes, un crime contre l'espoir est commis ! Peu se rendent compte de ce qui peut en sortir ! Il en sort certainement beaucoup de violence quand l'émotion, la passion non économique n'ont plus droit de cité face au professionnalisme devenu une norme comportementale !**

428. **Jeux vidéo.** Toutefois au sein de la culture de communication actuelle il existe des outils qui peuvent favoriser de nouveaux apprentissages. **Les jeux vidéo sont critiqués mais ils sont là. Il faut donc apprendre un autre monde avec eux : un monde de créativité, d'innovation et de libre arbitre.** Mais il faut aussi se poser des questions dans le cas de l' « otaku » et de « Second life ».