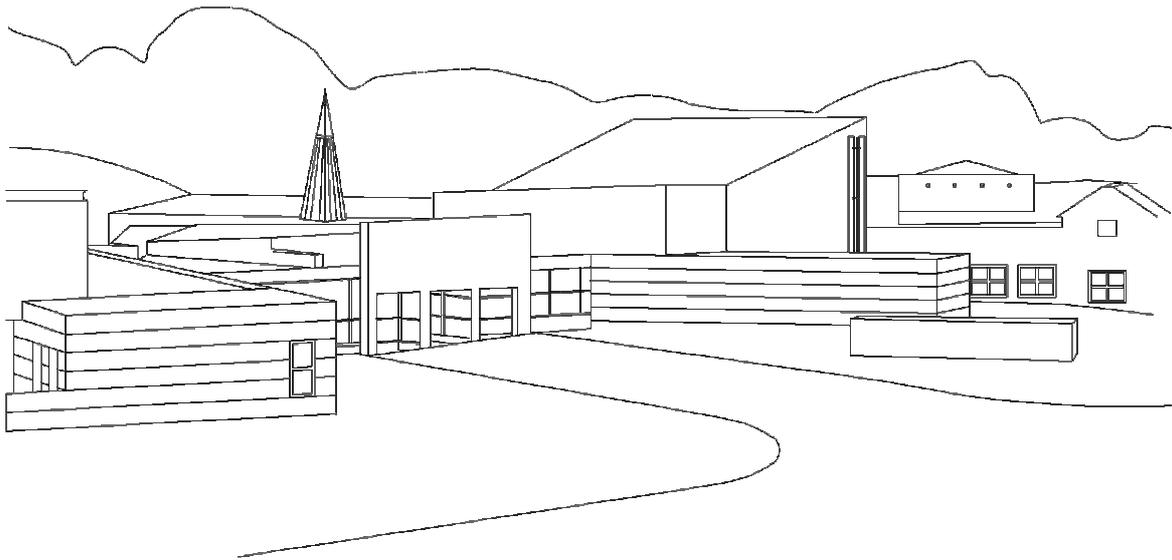


**CONCOURS D'ENTREE
EN 2^{ème} ANNEE
ANNALES 2007**



ESCIP
School of International Business
BP 60 039 - LONGUENESSE
62967 SAINT OMER CEDEX
Tél. : 03.21.38.85.34 - Fax : 03.21.38.85.21
e-mail : virginie.parenty@escip.fr
WWW.ESCIP.FR

ANALYSE ET SYNTHÈSE
DE TEXTE

Durée : 1 heure 30
Coefficient : 1

SOMMAIRE DES TEXTES PROPOSES

THEME : Nouveaux outils de communication, libération ou asservissement ?

Document 1

Nicole Aubert, « Urgence et instantanéité : les nouveaux pièges du temps », *Modernité : la nouvelle carte du temps*, Ed. de l'Aube-DATAR, 2003.

Document 2

Dan Schiller, « Illusoire liberté, immense marché. Esclaves volontaires du téléphone portable », *Le Monde Diplomatique*, 2005.

Document 3

Serge Tisseron, « Les nouvelles Technologies modifient la manière de voir les autres et soi-même », *Le Journal du Net*, 2003.

Document 4

Marc Valleur, « Cyberdépendance : le danger, in fine, est la solitude », *L'Internaute*, 2006.

QUESTIONS D'ANALYSE

QUESTION 1

Dans le document 1, pour quelles raisons « [ce] bouleversement du rapport au temps s'est étendu aussi à la vie personnelle » ?

QUESTION 2

Expliquez le paradoxe souligné par Dan Schiller à la fin du document 2.

QUESTION 3

Serge Tisseron utilise à plusieurs reprises le mot « avatar ». Quelle définition donneriez-vous de ce terme tel qu'il est utilisé par l'auteur, dans le document 3 ?

QUESTION 4

Dans le document 4, d'après Marc Valleur, en quoi l'outil de communication Internet peut-il devenir cause d'isolement ?

QUESTION DE SYNTHÈSE (réflexion personnelle)

Nos relations interpersonnelles ont considérablement changé ces dernières années, à cause ou grâce aux nouveaux outils de communication.

Selon vous, les nouveaux outils de communication permettent-ils la multiplication de rencontres ou favorisent-ils plutôt un repli de l'individu sur lui-même ?

Nicole Aubert, « Urgence et instantanéité : les nouveaux pièges du temps », Modernité : la nouvelle carte du temps, Éd. de l'Aube-DATAR, 2003.

L'urgence semble omniprésente : il n'est que de voir le nombre et le succès des émissions de télévision fondées sur ce concept (*Urgences, États d'urgence...*) pour comprendre combien cette notion a envahi le champ médiatique et, en amont, le champ social. Il ne s'agit pas pour autant de dénier le fondement réel de l'urgence sur un plan humanitaire, social ou même économique. Sur ce dernier plan, par exemple, il est clair que les entreprises de ce début de siècle, sans cesse en danger d'être dépassées et anéanties par d'autres dans un contexte de mondialisation et d'intensification extrême de la concurrence, sont confrontées à la nécessité de devoir fournir toujours plus vite des réponses appropriées. Il semble néanmoins que la pratique de l'action en urgence déborde souvent les limites du nécessaire et ait fini par s'ériger en idéologie. En cela, elle constitue un symptôme qui traduit le désarroi d'une société ne sachant plus où donner de la tête pour panser les plaies ou réduire les fractures d'un monde qui « craque » de partout, sous le poids des problèmes qu'il faudrait parvenir à régler à « temps », avant qu'ils ne dégénèrent encore davantage.

Dans l'univers concurrentiel auquel l'entreprise doit faire face, l'immédiateté des réponses constitue, en effet, une règle de survie absolue, d'où un raccourcissement permanent des délais, une accélération continue des rythmes et une généralisation de la simultanéité.

Mais - et c'est là un premier glissement - ce fondement s'est souvent érigé en un véritable système d'action qui valorise l'urgence en tant que telle, l'idée étant qu'une entreprise vraiment efficace est censée vivre sous une pression temporelle permanente. Une sorte d'idéologisation de l'urgence imprègne alors toute l'entreprise, une urgence qui a pour but de « recentrer les humains, supposés trop lents, trop mous, trop complexes par rapport aux machines, vers un effort de célérité », et de les entretenir dans une sorte de disponibilité permanente, permettant à l'entreprise d'être sans arrêt à l'affût des opportunités pour traiter le plus rapidement possible. D'où ces innombrables témoignages que l'on entend dans toutes les entreprises situées dans des secteurs concurrentiels, concernant l'obligation d'« immédiateté » et d'hyperréactivité dans la réponse à apporter aux demandes internes de l'entreprise comme à celles, externes, du marché dans lequel elle est plongée. « Si mon patron me téléphone, témoigne un cadre, je suis tenu de lui apporter la réponse dans l'instant. Il y a une espèce de nécessité de la réactivité immédiate : on doit être capable, les uns et les autres, sur n'importe quel sujet, d'analyser très vite les éléments essentiels et de donner son avis. » « On nous dit sans arrêt : laissez tomber ce que vous faites, explique un autre, et on passe son temps comme ça à sautiller d'un sujet à l'autre en parant au plus pressé en permanence. »

Ce bouleversement du rapport au temps s'est étendu aussi à la vie personnelle, d'abord parce que la logique qui sous-tend l'économie - recherche du maximum de rentabilité, d'utilité, d'efficacité, exigence d'immédiateté des réponses - s'est étendue à l'ensemble des sphères de la société et à l'univers de la vie privée, ensuite parce que, dans cet univers-là aussi, l'instantanéité a fait son apparition. Ainsi, tandis que le mode de fonctionnement professionnel et les canons de la rationalité économique se diffusent inexorablement dans l'univers des occupations privées, de la gestion du temps libre et des relations interpersonnelles, on assiste, comme en réponse à l'instantanéité du temps mondial qui sous-tend les échanges économiques et financiers, à l'émergence d'une instantanéité du « temps relationnel » qui structure dorénavant le champ des relations entre les individus et crée la même exigence d'immédiateté des réponses aux sollicitations de l'autre : ne pas consulter son mail ou son téléphone portable plusieurs fois par jour paraît, sinon irresponsable, au moins suspect : « Comment ! Tu n'es pas au courant ? Mais je t'ai envoyé un mail ce matin... »

Introduction de L'« Illusoire liberté, Immense marché. Esclaves volontaires du téléphone portable. », Dan Schiller, Professeur à l'Université de l'Illinois, *Le Monde Diplomatique*, février 2005.

A la fin de l'année 2004, plus de 600 millions de téléphones portables avaient été vendus dans le monde. Les abonnés américains ont passé plus de 15 milliards d'heures sur leur téléphone cellulaire ; les Européens ont envoyé 113 milliards de SMS (*Short Message Services*), et la Chine, avec 220 milliards de messages texte, se classe en tête de cette catégorie. Grâce au « sans-fil », nous avons « coupé le cordon », et nous voilà étourdis de liberté. Téléphoner est devenu une nouvelle dimension de l'individualisme moderne, un attribut de la liberté personnelle dans sa version XXI^e siècle. Et si c'était aussi, paradoxalement, un nouvel esclavage ?

"Les nouvelles technologies modifient la manière de percevoir les autres et soi-même", Serge Tisseron, psychanalyste, *Le Journal du Net*, septembre 2003.

JDN. Comment analysez-vous l'appropriation des nouvelles technologies de communication par les jeunes ?

Serge Tisseron. Ce qui me frappe, c'est l'encouragement que les jeunes trouvent sur Internet à adopter des identités d'emprunt pour entrer en relation avec leurs pairs. Jusqu'ici, les gens étaient obligés d'entrer en relation à visage découvert. Certes, on peut cacher son statut social ou ses intentions, mais pas son apparence. A travers la pratique de l'Internet (chat, forums, jeux en réseau), on peut entrer en relation en masquant son âge, son sexe, sa couleur de peau, bref, toutes ses caractéristiques visibles. Cela explique en grande partie cet engouement extraordinaire. Mais cela s'accompagne aussi chez les jeunes d'une relation différente à leur identité et leur image. Ces technologies modifient la manière de percevoir les autres et soi-même. J'en veux pour preuve qu'aujourd'hui, le préadolescent et l'enfant ont une plus grande distance par rapport aux photographies qui les représentent. Ils acceptent qu'une image d'eux-mêmes ne soit rien d'autre que l'équivalent d'un avatar utilisé pour les représenter, sans aucun souci de ressemblance.

Quel est intérêt de l'Internet dans la rencontre avec l'autre ?

Jadis, il existait des rites de rencontre entre les sexes qui étaient instaurés par le groupe. Par exemple, lors du conseil de révision, les garçons se voyaient décerner un badge "bon pour les filles" qui les incitait à aller ensuite tous ensemble au bordel. A notre époque, la difficulté est de gérer seul la rencontre avec l'autre sexe. D'où l'intérêt des rencontres anonymes sur le Net. L'avantage est qu'il permet à chacun de se retirer à tout moment de la relation engagée sans avoir de compte à rendre. On apprivoise ainsi petit à petit l'idée de la rencontre réelle. On part d'une identité masquée, puis on réajuste au fur et à mesure la présentation que l'on donne de soi et celle qu'on a de l'autre, jusqu'au moment où l'on décide éventuellement de se voir "pour de vrai". A ce moment là, on est obligé de jouer carte sur table et de se décrire tel qu'on est en réalité afin de pouvoir se rencontrer. Internet permet donc à certains jeunes aujourd'hui de lutter contre la peur de s'engager trop rapidement dans une relation dans laquelle ils craignent de se sentir "prisonnier", et d'apprivoiser la relation peu à peu. Dans certains cas, il est vrai, ces rencontres "virtuelles" peuvent aussi se substituer aux rencontres réelles, mais c'est assez rare.

"Le Net provoque l'isolement des jeunes". Pour vous, c'est une idée reçue ?

Oui, le passage par le Net est souvent un prélude à la rencontre réelle. D'ailleurs, les jeunes qui participent à des jeux en réseau ou qui se rendent dans les forums et les chats ont envie de se rencontrer dans la réalité. Le grand danger du Net est plutôt lié au risque de laisser croire à des jeunes fragiles que leurs interlocuteurs sont tels qu'ils se présentent à eux sur le réseau. C'est sur cette naïveté que jouent les pédophiles qui

draguent par Internet. C'est pourquoi ce n'est pas en interdisant aux jeunes l'usage du Net qu'on les mettra à l'abri, mais bien plutôt en les aidant à mieux comprendre les règles qui le régissent. Le Net est une vaste machine à faire se rencontrer des avatars bien plus que des personnes réelles. De ce point de vue, c'est un peu comme dans la vie réelle, mais poussé beaucoup plus loin. La question de l'identité est au coeur de la problématique de la vie sociale : un artiste ou un homme politique se construit une image médiatique qui ne correspond pas forcément à sa réalité. Internet surfe sur ce désir de tromper notre entourage, mais ne le crée pas. En plus, je trouve que les jeux en réseau sont formidables pour comprendre ce mécanisme, et pas du tout dangereux comme les chats, parce que le risque de confondre le joueur avec son avatar est d'emblée écarté. On sait bien qu'on n'a pas affaire à un sorcier ou à un chevalier " pour de vrai " ! Ces jeux apprennent aux plus jeunes une règle majeure du Net.

Toujours dans la lignée des faux débats, l'univers virtuel du Net coupe-t-il les jeunes de la vie réelle ?

Non. C'est le même faux procès que l'on a fait aux jeux de rôle. Les jeunes qui sont en crise identitaire grave et qui confondent l'autre et eux-mêmes vont évidemment courir le risque de se confondre aussi avec les personnages de fiction, mais il ne faut pas généraliser. La technologie de l'Internet est plutôt annexée par les jeunes dans leur désir de résoudre ce malaise et de renforcer leur repère identitaire plutôt que pour s'y perdre un peu plus.

Cyberdépendance : "Le danger, in fine, est la solitude"

Marc Valleur, Psychiatre et chef de service au centre de soins des pratiques addictives de Marmottan, *L'Internaute*, Décembre 2006.

Qu'appelle-t-on cyberdépendance ? Comment définiriez-vous cette expression ?

Marc Valleur : ce qu'on appelle cyberdépendance est en fait plusieurs choses. D'une part, de bonnes vieilles addictions, comme le jeu d'argent et de hasard, d'autre part, de nouvelles dépendances, comme celles des jeux en ligne.

En fait, "cyberdépendance" recoupe plusieurs réalités différentes.

Existe-t-il un profil des accros au Web (jeux notamment) ?

Pour le moment, oui. Ce sont surtout des jeunes (17 à 25 ans) et des hommes. Et, à ma connaissance, il n'y a pas de vrais accros aux SIMS (jeu de réalité virtuelle).

L'addiction est-elle un phénomène physique ? Peut-elle être simplement psychologique ?

Pour nombre de "scientistes", l'addiction vraie implique une modification durable des circuits cérébraux (dopaminergiques notamment). Pour eux, elle est donc toujours "physique". Cette position est discutable.

Y a-t-il des prédispositions à l'addiction ?

L'addiction est toujours une rencontre entre une personnalité, un moment socioculturel et un produit.

Donc il peut y avoir une part de prédisposition, mais celle-ci est complexe, et au cas par cas.

Y a-t-il un signal d'alarme qui doit nous faire penser qu'il est temps d'arrêter de passer son temps sur l'ordinateur à se prendre pour son personnage... ?

Plusieurs signaux sans doute. D'abord, quand le jeu commence à devenir lassant. Ensuite, quand votre entourage commence à se lasser aussi. Enfin, quand vous avez l'impression que le jeu prend la place d'activités qui commencent à vous manquer.

Comment expliquez-vous cet attrait pour le virtuel, est-ce pour ne pas affronter la réalité ?

Oui, pour le moment, c'est le constat général chez la plupart des accros. Ils disent ainsi échapper à un contexte oppressant, familial ou social. Un problème apparent est que beaucoup prétendent fuir les contraintes, la compétition, les hiérarchies. Or, ce qu'ils trouvent dans les jeux y ressemble beaucoup : hiérarchies en béton, luttes permanentes, compétition effrénée...

Quel est le danger principal à être dépendant d'Internet ou de jeux vidéo ou d'achats en ligne ?

Le danger, in fine, est la solitude. C'est le développement d'une conduite au détriment de tous les investissements affectifs et sociaux.

Internet a aussi un rôle de lien social (faire des rencontres, ne pas rester isolé, partager ses passions...) en quoi est-ce mal ?

C'est très bien. Le fait qu'une pratique puisse donner lieu à une addiction n'en fait pas quelque chose de mal. Mais les socialisations diverses et particulières permises par Internet peuvent aussi, paradoxalement, devenir des instruments de solitude.

Vous dites que le danger est la solitude, mais n'est-il pas préférable d'être seul(e) chez soi mais en réseau avec le monde que seul(e) chez soi tout cours ? En effet, Internet et les réseaux ne sont-ils pas au contraire un lien à l'autre, un outil d'échange et de communication ?

Ce sont les deux à la fois. Internet est un formidable outil de socialisation, et il faut penser aux personnes isolées. J'ai rencontré des "accros" heureux, par exemple des handicapés qui avaient découvert des liens qui leur étaient jusque là impossibles. Mais une socialisation restreinte à un groupe d'amis, en "tribu", ou aux "collègues" de jeu est parfois une forme d'isolement à plusieurs. Comme on a pu parler de solitude à deux, dans le cas de certains couples.

Pourquoi parler d'accro au net, de workaddict etc. ? Ce n'est quand même pas aussi dangereux que l'alcool ou le tabac ou les autres drogues...

C'est vrai, d'une façon générale. Le danger est au niveau existentiel, dans l'isolement et le désinvestissement qu'entraîne la dépendance. Pour la dépendance aux jeux d'argent : la dépression, le surendettement sont un peu l'équivalent du cancer du fumeur ou de la cirrhose de l'alcoolique.

Les plus jeunes, "la génération Internet" est-elle plus concernée par la cyberdépendance ? Des études américaines récemment publiées sont alarmantes à ce sujet, qu'en pensez-vous ?

Les jeunes sont en avance sur la pratique d'Internet, et surtout sur celle des jeux en réseau. Mais l'alarmisme de certains auteurs américains est tout à fait excessif.

Je pense que tout comme la lecture, la télé ou le cinéma... passer du temps sur le net est un loisir. Je ne vois pas en quoi cela peut être dangereux. Certaines personnes peuvent rester des heures plongées dans un bouquin, non ?

Oui. Une fois de plus, la pratique en soi est positive, et potentiellement utile. C'est l'abus et la dépendance qui posent problème. Le cas du livre ou cinéma est intéressant. On avait eu peur, à une époque, que les romans détournent les jeunes filles de leurs devoirs domestiques. C'était la crainte du "bovarysme". Mais rester des heures devant un bouquin n'a pas le même sens si c'est un roman Arlequin ou du Dostoïevski.

Peut-on dire que les compulsions se sont renforcées avec Internet ? Qu'est-ce que l'on peut en dire ?

Plutôt les impulsions : la compulsion serait une chose contre laquelle on lutte, mais qui s'impose à nous (comme dans les T.O.C). L'impulsion est le désir irrésistible de faire quelque chose, parce qu'on en attend du plaisir, même si on essaie de lutter, parce que ce plaisir n'est pas, par exemple, socialement admis. Internet est aussi un lieu de tentations...

Des gens viennent vous consulter pour des cyberdépendances ? Que leur conseillez-vous ?

Si l'on pense qu'il y a un réel problème de dépendance, on propose une psychothérapie.

Dois-je interdire à mon fils de 15 ans de jouer sur Internet des heures entières ?

Si ça vous rend folle, oui. On a le droit de se protéger, même de ses enfants, et même si ce n'est pas uniquement pour leur bien. Pour le reste, il faut voir si cette pratique lui nuit, s'il travaille correctement, s'il a toujours des amis, etc..