

## A. Le point de départ de cette réflexion : la notion d'« extimité » chez Serge Tisseron

. En Avignon : découverte avec la Bande dessinée de la nécessité de prendre en compte le support de l'image pour analyser cette image (Cf « Le bonheur est dans l'image »)

. A Marseille : le passage des séries TV à la télé réalité : « Hélène et les Garçons », « Friends », « Urgences », etc permettent aux élèves de parler d'eux-mêmes au travers d'un personnage ou d'une intrigue de la série regardée. Cet univers leur permet de projeter leur vécu , d'y puiser des mots ou des itinéraires pour le dire

. A Versailles, la télé réalité du style Loft Story ou Koh Lanta captive. Serge Tisseron en développe la notion d'« extimité » : la mise à l'extérieur de soi pour trouver sa tribu, s'y singulariser en renforçant l'image renvoyée et se l'approprier en retour.

. A Marseille les réseaux sociaux donnent à tous les moyens que la télé réalité réservait à quelqu'un

## B. Les 4 piliers de la pédagogie ignatienne, nés de la rencontre d'Ignace avec la pédagogie de Dieu

Saint Ignace écrit lui-même que Dieu s'est comporté à son égard comme un maître d'école à l'égard d'un enfant. Dans son souci d'agir à la manière même dont Dieu agit, Ignace a invité ses premiers compagnons à entrer dans cette même dynamique. Ignace s'est comporté comme le pédagogue de la pédagogie dont Dieu avait usé avec lui. C'est donc tout naturellement que les premiers compagnons se sont révélés très à l'aise dans une démarche de pédagogie qui est comme la colonne vertébrale de leur vie intérieure.

1. La première grâce reçue par Ignace étant celle du discernement des esprits, l'expérience est le terrain premier de leur pédagogie. Relire ce qui s'y est déroulé, apprendre à laisser se dégager des lignes de forces de ce qui se répète, y déchiffrer ce qui s'y construit ou s'épuise, développent un apprentissage personnel des choses où ce qui importe n'est pas d'en savoir beaucoup, "mais de goûter intérieurement les choses". L'apprentissage expérimental, par ses essais et ses erreurs, ses hypothèses et ses vérifications, ses déconvenues et ses découvertes, a fourni son modèle à l'expérience spirituelle d'Ignace et se redéploie naturellement dans les Collèges. Plus qu'apprendre, il s'agit de s'exercer.
2. La seconde grâce reçue par Ignace étant d'accueillir le jeu des images qui se développent en nous comme la traduction du combat intérieur qui structure notre itinéraire d'humanité, le déploiement de l'imaginaire va être le moteur de leur pédagogie. Théâtre, littérature et spectacles, disputationes, concertatio et declamatio, nourrissent les "humanités". Dans le jeu des personnages, dans les postures imposées,

l'élève voit se dessiner les sentiers et les carrefours de sa destinée. Les masques empruntés démasquent ses propres masques intérieurs. Le collégien ne va plus jouer avec des images mais se laisser jouer par ces images, se déchiffrer au travers de ce jeu. C'est dans ce dynamisme que peut se structurer une pédagogie centrée sur la personne elle-même, la fameuse cura personalis.

3. La troisième grâce reçue par Ignace étant de vivre de façon unifiée ce que nous tenons généralement pour antinomique, leur pédagogie ne va cesser d'établir ponts et passages entre des extrêmes ou des opposés. Foi et raison, action et contemplation, vie intérieure et brio rhétorique, temps personnel et dynamique de groupe, émulation et politique des petits pas, fidélité au cœur de la foi et mission aux frontières de l'église : autant de facettes que les collégiens sont invités à investir à la suite du Christ, pleinement homme et pleinement divin. Le chemin de l'incarnation est un chemin d'unité et c'est ce chemin d'unité qu'ouvre le Christ pour ceux qui se mettent à sa suite.
4. La quatrième grâce reçue par Ignace étant celle d'une vie intellectuelle vécue comme lieu de l'expérience spirituelle, l'enseignement est le cœur de ce qui s'organise et c'est au travers des matières travaillées que va d'abord se déchiffrer et grandir une rencontre plus personnelle avec le Dieu dont Jésus est l'image. Astronomie, textes antiques, histoire sont enseignés à part entière et non comme un prétexte ou un habit pour attirer et influencer des jeunes. Ce n'est pas tant l'excellence qui est visée, comme on a eu tendance à le dire depuis la restauration de la Compagnie il y a 200 ans, que l'inculturation par une démarche intellectuelle à part entière. C'est dans l'enfouissement d'une matière, dans l'apprentissage de ses spécificités, dans l'assimilation de ses particularités que l'élève va trouver un terrain pour s'ouvrir à plus d'humanité, la sienne et celle des autres. En se plongeant dans le plus particulier il s'ouvre à l'universel.

## C. La place de l'image dans la spiritualité d'Ignace

Il convient de mesurer le bouleversement apportée par une telle expérience :

1. Une telle approche prend à contrepied l'interdiction des images communément colportée par des religions comme le judaïsme et l'Islam
2. Elle va à l'encontre de tous les textes de la tradition catholique, voyant dans les images un lieu d'illusion et de tromperie dont il convient de se défaire
3. Elle brise notre réflexe de placer l'image en un degré inférieur au langage verbal qui seul aurait sa rationalité. L'image ici n'est pas cantonnée dans une transmission aux petits ou aux illétrés. Elle n'est pas qu'une simple illustration.
4. Elle est un lieu d'appropriation, de cohérence, d'intelligence et d'accompagnement
5. Pour Ignace dans ses Exercices Spirituels, les images ramènent le retraitant à lui-même, à l'intelligence du combat qui est le sien, parce qu'il en est l'acteur, l'enjeu et d'abord le lieu. Il ne s'agit pas de créer un monde imaginaire mais de laisser jouer l'imagination jusqu'à ce que le retraitant trouve le lieu réel du combat auquel il est invité aujourd'hui.

La mise en image, loin de proposer un spectacle à imaginer, conduit le retraitant à affronter le monde de ses représentations, pour apprendre à y lire les pièges, les inversions, les manipulations dont son désir est le jouet. »

## D. Quelques exemples d'accompagnement de la place de l'image et du virtuel dans notre quotidien

1. Le rythme rapide des Séries Télévisées pour enfant et la quête d'assurance qui se cristallise sur un seul type de personnage,
2. Les Pokemons et la médiation du Professeur Cheng,
3. La première image d'échographie
4. Les jeux vidéos et leurs quatre invitations à : analyser l'information, manipuler les objets, être valorisé par les autres joueurs et créer des alliances.

## E. L'image et la construction de l'identité au travers des jeux vidéos

Questions du joueur	Forces attractives des espaces virtuels	Enjeux complémentaires	Quatre moments essentiels de la vie
Comment analyser les informations qui surgissent ?	<b>l'immersion</b>	<b>bain d'excitation multi sensoriel</b>	Réunir et donner du sens aux sensations nouvelles et étranges d'après la naissance
Comment manipuler les objets qui se présentent ?	<b>l'interaction</b>	<b>Objet transitionnel</b>	A quoi servent les objets qui nous entourent, de quelle façon les utiliser et pour quel usage ?
Comment faire reconnaître sa valeur par les autres joueurs ?	<b>la quête de soi</b>	<b>Enjeux du narcissisme</b>	Construire l'estime de soi

Comment créer, pour ceux qui jouent en réseau, des alliances ?	<b>les rencontres</b>	<b>épreuve de la rencontre</b>	L'angoisse pubertaire de la rencontre, notamment avec l'autre sexe
--	-----------------------	--------------------------------	--

## F. Conclusion : la métaphore de Sege Tisseron pour parler du virtuel : la pâte à modeler une identité

La pâte à modeler comme le virtuel

1. a de la consistance tout en étant malléable
2. a liberté de tout pouvoir représenter
3. a le pouvoir de nous « transporter », de nous embarquer dans l'imaginaire tout en étant en étant l'objet de nos transformations, de nos créations

Le virtuel est la pâte à modeler de notre vie intérieure.