

## Les esclaves psychiques d'internet ou la naissance de la «captologie»

**Author** : Thomas Flichy de La Neuville

**Categories** : [Science & Techno](#)

**Date** : 28 juillet 2020

**BONNES FEUILLES** : Si Internet nous offre de nouvelles libertés, ne nous conditionne-t-il pas tragiquement ? C'est la question que pose [Thomas Flichy de La Neuville](#) dans son dernier ouvrage, [Les esclaves psychiques d'Internet](#). L'historien y décrit le nouvel âge de l'aliénation mentale de l'homme par l'homme (et la machine), qui repose sur une nouvelle science, la «captologie».

---



*Docteur habilité à diriger des recherches et agrégé d'histoire, docteur en droit, ancien élève de l'INALCO en persan, [Thomas Flichy de La Neuville](#) est titulaire de la chaire de Géopolitique de Rennes School of Business et membre du Centre Roland Mousnier (Université Paris-Sorbonne). Longtemps enseignant à l'Ecole Spéciale de Saint-Cyr, il a notamment publié [Géoculture : Plaidoyer pour des civilisations durables](#) (Lavauzelle, 2015), [Géopolitique de l'Iran](#) (PUF, 2017) et dernièrement [Les esclaves psychiques d'Internet](#) (Dominique Martin Morin, 2020).*

Une nouvelle science est née à l'aube du XXI<sup>e</sup> siècle : la *captologie*. Ce néologisme désigne l'étude de la manière dont les ordinateurs peuvent être utilisés pour persuader les gens de changer leurs attitudes ou leurs comportements. Son concepteur n'est autre que Brian Jeffrey Fogg, élève du psychologue sicilien Philip Zimbardo. Ce dernier s'était rendu célèbre en 1971 par *l'expérience de Stanford*, au cours de laquelle, le professeur mit ses étudiants en situation carcérale en leur demandant de jouer de façon aléatoire le rôle de gardiens et de prisonniers. Cette expérience avait été financée par la marine américaine ainsi que par les corps des marines. Elle visait officiellement à comprendre la raison des conflits au sein du système carcéral.

**Lire aussi :** [Logique totalitaire et crise de l'Occident \(Jean Vioulac\)](#)

Le professeur Zimbardo, qui jouait le rôle de superviseur imposa des conditions particulières aux participants dans l'espoir d'augmenter la désorientation, la dépersonnalisation et la désindividualisation. Il donna comme conseil aux gardiens de répandre la peur afin de déshumaniser les prisonniers puis de les conditionner. L'expérience dura six jours et se solda par de graves abus. Philip Zimbardo, quant à lui, en tira d'intéressants enseignements sur l'orchestration du conditionnement humain en un temps très limité. En 2003, Brian Jeffrey Fogg publia un livre intitulé : *Technologies persuasives : comment utiliser des ordinateurs afin d'orienter ce à quoi nous pensons et ce que nous faisons*. Six ans plus tard, l'auteur mit au point le *Modèle comportemental de Fogg (FBM)* visant à modéliser le comportement humain. Ce modèle était fondé sur trois critères : la motivation du sujet, sa capacité à remplir la tâche voulue et l'actionnement d'un déclencheur.



Il ne fait aucun doute que les acteurs lucides de la *captologie* soient une minorité. Ces derniers ont en effet tout intérêt à confiner les opérateurs informatiques dans un rôle purement technique afin qu'ils ne perçoivent que de façon floue et diffuse la finalité des mouvements imperceptibles programmés à distance. Quant aux masses consommatrices, elles doivent demeurer naturellement dans l'ignorance grâce à la connexion permanente. Ce phénomène n'est pas nouveau. En effet l'histoire des transformations sociales est l'œuvre exclusive de minorités s'opposant les unes afin de faire triompher leurs intérêts propres. Mais, contrairement à ce que l'on pourrait penser, les maîtres de la *captologie* n'opèrent pas nécessairement depuis le haut. Ils œuvrent plutôt depuis *l'ailleurs*, c'est-à-dire depuis les cercles opaques situés immédiatement au-dessous du pouvoir. Si nous considérons en effet la pyramide sociale, nous remarquons en bas : une masse de conservateurs-inertes, utilisant 90% de leur énergie à protéger des micro-seigneuries et se fédérant ponctuellement afin de résister à tout changement.

Thomas Flichy de La Neuville

## LES ESCLAVES PSYCHIQUES D'INTERNET



DMM

Leur arme principale consiste à être présents et à retarder le plus possible les actions à mener. La conduite du changement leur échappe, ils y répondent par la stratégie de la tortue. Le cœur bureaucratique de cette masse est protégé par un cartel des centurions obtus. Au sommet, l'on trouve une petite minorité de décideurs d'opérette, faisant de la figuration. Leur présence correspond à une case transitoire sur leur *cursus honorum*. Ils pratiquent la stratégie de l'ambiguïté afin de pouvoir faire accepter à leurs subordonnés toute impulsion venant de leurs propres chefs, en prétendant qu'ils en sont les auteurs. Ce qui est important pour eux est de maintenir une opacité totale sur les instructions reçues d'en haut afin de jouer à la perfection leur rôle de faux-décideurs. Lorsqu'ils sont résolus, c'est généralement qu'ils sont assurés par le haut. C'est précisément entre ces deux strates que se glisse le monde interlope des agents d'influence. Ils ont un objectif très clair, fonctionnent en petits groupes complexes et fluides, aptes à toutes les recompositions. Ils fonctionnent comme une petite colonie de coucous cherchant à se substituer aux faux-décideurs. Pour se faire, ils jouent sur plusieurs pianos à la fois afin de faire avancer leurs intérêts.

**Lire aussi :** [Menace numérique : Big Mother is watching you \(Philippe Granarolo\)](#)

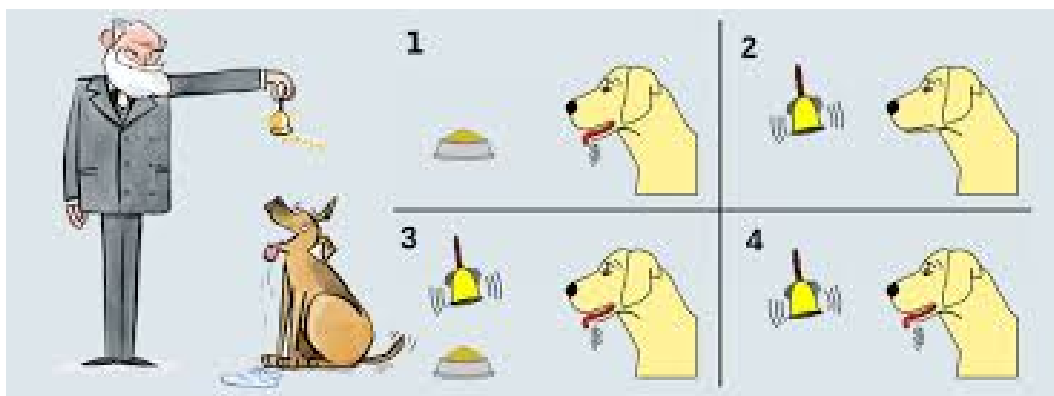
Très souvent leur objectif politique sert tout simplement d'habillage à leurs intérêts individuels, mais ce n'est pas toujours le cas. Ces agents d'influence forment des groupes concurrents les uns des autres. Pour être efficace, ils doivent avoir la primeur de l'information, coordonner le renseignement et utiliser leur intuition afin de décrypter les signaux faibles des faux-décideurs mystérieux. Ils doivent saisir les alignements de position afin de pousser leur pion en surprenant leurs adversaires qui sont doubles : les masses inertes et leurs concurrents d'influence. De tout ceci résulte que l'orientation de l'opinion se trouve hors du champ des masses bureaucratiques inertes comme du cercle des faux-décideurs. La *captologie*, issue de cet *ailleurs* opère en trois mouvements chirurgicaux successifs : hypnotiser, conditionner et enfin manipuler les esclaves psychiques fabriqués.

L'action hypnotique de la *captologie* serait parfaitement inefficace si elle n'intégrait un trait fondamental du comportement animal : la dominance. La *dominance* commune à l'ensemble des sociétés animales, permet de réduire l'agressivité du groupe. Chez les insectes tels que les bourdons, guêpes et frelons, la paix relative est due au contrôle exercé par le dominant. S'il est retiré de la colonie, l'agressivité augmente immédiatement. Des rivaux entrent en effet en concurrence pour s'assurer du contrôle de la colonie. Les combats incessants au sein des groupes de macaques ont pour but de préserver ou bien de modifier l'organisation hiérarchique de la bande, au profit du mâle alpha. La hiérarchie de la dominance est en effet fondée sur une pyramide de relations d'agressivité-soumission. La version la plus simple consiste en la domination despotique d'un seul animal sur tous les autres membres du groupe, sans distinctions de rang chez les subordonnés.

## Les leviers du conditionnement

Les biologistes du début du XX<sup>e</sup> siècle se penchent sur le conditionnement du sujet. Cette procédure d'apprentissage est expérimentée sur divers animaux, notamment le chien, le pigeon et

le rat. Elle permet à un stimulus neutre d'induire une réponse réflexe. Cette technique reproduit de façon artificielle, une mécanique qui existe dans la nature. En effet, une grande partie de l'activité extérieure de l'animal se présente comme une série de réflexes conditionnés. Le monde extérieur qui environne l'animal, provoque incessamment des réflexes, et en même temps les réprime. Ivan Pavlov s'est intéressé en particulier à la façon dont les réflexes pouvaient être inhibés. Il note que le plaisir et la douleur se présentent comme le langage de la vie organique et affective, l'expression d'équilibres satisfaits ou troublés de l'organisme. Ils représentent les moyens employés par la nature pour obliger les êtres à effectuer certains actes sans lesquels le maintien de l'existence serait impossible. Les travaux de Pavlov permettent de conditionner efficacement un chien.

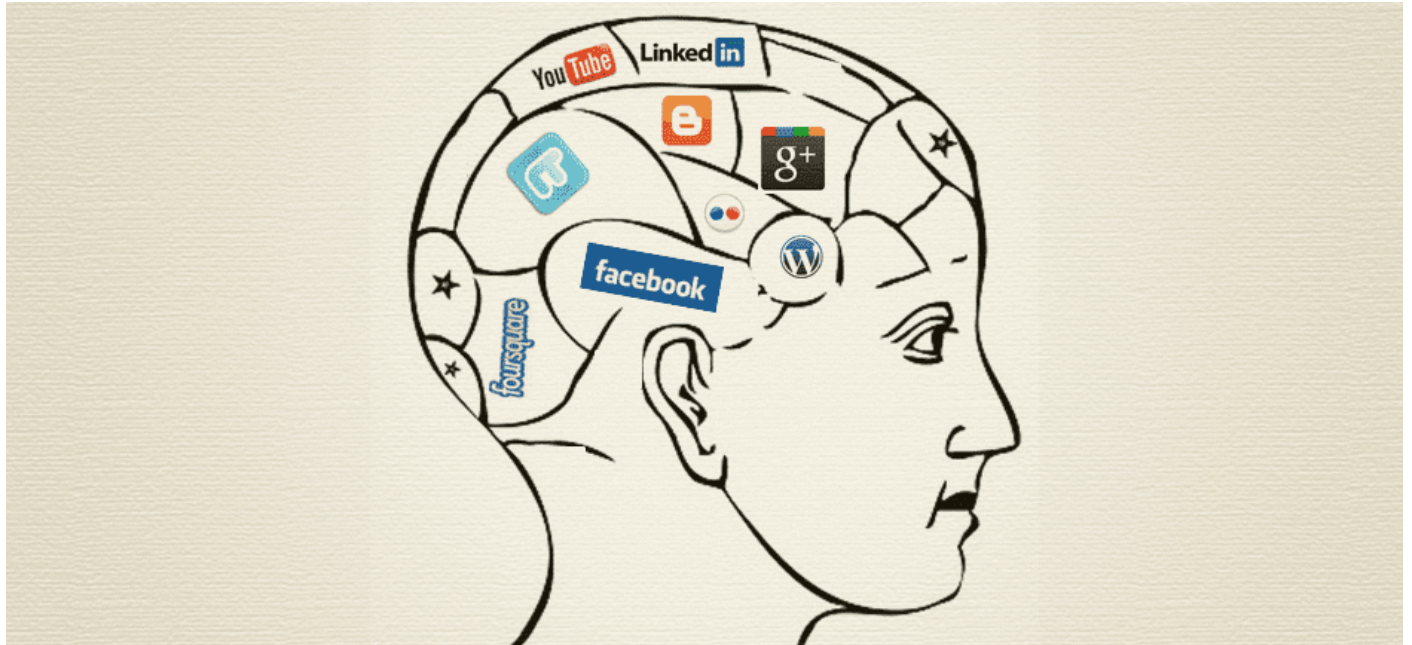


Le journaliste Clyde Miller, dont les recherches sur l'action de la propagande ont été utilisées pour la mise en place du *Plan Springfield* en 1940, identifie quatre leviers psychiques de conditionnement. Les leviers d'adhésion ou acceptation : leur but est de faire accepter des personnes, des choses et des idées en les associant avec des mots et des symboles tenus pour bons. Les leviers de rejet ont pour but de faire rejeter certaines idées, personnes, en les associant avec des mauvais mots et symboles. Les leviers d'autorité ou de témoignage emploient la voix de l'expérience, de la connaissance, ou de l'autorité, afin de nous faire approuver ou désapprouver des personnes, des choses ou des idées. Ils s'appuient sur le témoignage et l'avis des personnes bien connues. Enfin, les leviers de conformisation permettent de faire accepter ou rejeter des personnes, idées en faisant appel à la solidarité, à la pression des émotions ou des actions collectives, surtout de masse.

***Lire aussi : [Lorsque Paul Valéry imaginait le piratage d'un cerveau humain](#) (Thomas Flichy de La Neuville)***

Or, l'un des faiblesses du conditionnement est la difficulté d'opérer à distance. Pour y remédier, une série d'opérations contraignantes peut être envisagée. Ces opérations ont pour point de départ le filtrage du public en granulats identitaires nettement distincts les uns des autres. Ce fractionnement s'est renforcé aujourd'hui sur les réseaux sociaux en raison de l'emploi de *bulles de filtres*. Pour Eli Pariser, la bulle de filtres désigne à la fois le filtrage de l'information qui parvient à l'internaute par différents filtres et l'état d'isolement intellectuel et culturel dans lequel il se retrouve quand les informations qu'il recherche sur Internet résultent d'une personnalisation mise en place à son insu. Des algorithmes sélectionnant discrètement les contenus visibles par chaque internaute, en s'appuyant sur les différentes données collectées sur lui, chaque individu finit par accéder à une version significativement différente du web. Il est ainsi installé dans une bulle unique, optimisée à sa personnalité. Cette bulle est construite à la fois par les choix personnels de l'internaute. Des sites tels que Google, Facebook ou Yahoo n'affichent pas toutes les informations, mais seulement celles sélectionnées pour l'utilisateur, et de manière hiérarchisée selon ses prédispositions supposées. À partir de différentes données, ces sites prédisent ce qui sera le plus pertinent pour lui. La personnalisation algorithmique permettrait *in fine* d'installer l'internaute dans une sécurité virtuelle puis d'agir à son insu par le biais de messages publicitaires apparemment périphériques, mais constituant en réalité le cœur du web.





Le conditionnement humain, qui s'inspire des techniques de dressage des bêtes, a identifié des leviers psychiques particuliers. Ces derniers permettent un enfermement en douceur de l'individu. L'effet produit consiste à réduire la prévisibilité d'autrui. Tout se passe en effet comme s'il y avait équivalence entre prévisibilité et infériorité. L'enfermement mental de l'internaute génère en tout cas une dissociation entre sa personnalité réelle et virtuelle.

## **L'art de la manipulation et de l'intoxication**

Chez l'homme la manipulation est tellement répandue qu'elle a été intériorisée. Or, le goût pour la manipulation de soi a trouvé un champ idéal d'application sur le web. Pour Francis Jauréguiberry, c'est toujours parce que l'identité empruntée ne peut pas être réellement jouée dans la société qu'elle l'est virtuellement sur Internet. Ce recours à la manipulation de soi peut conduire à la dissolution de l'individu dans sa réalité virtuelle. Goûtant sans retenue aux délices de la reconnaissance de ses fantasmes par le réseau, l'individu risque de s'enfermer dans une pratique compulsive d'Internet, le conduisant à développer une attitude autistique. Toutefois, Internet n'est pas devenu un piège addictif par hasard. En effet, les sciences cognitives ont récemment éclairé les ressorts cérébraux de l'attention. Nos choix d'action passaient dans notre cerveau par trois



systèmes : les habitudes, le circuit de récompenses et le système exécutif. Le premier est un système de détection qui permet de repérer les objets en fonction de nos connaissances antérieures. Le deuxième relie l'objet à une sensation, il lui donne une note, plus ou moins bonne. Le troisième régule les pulsions produites par les deux premiers systèmes en formalisant et mémorisant les actions ponctuelles sous la forme : «*si je perçois ceci, alors je dois réagir comme cela*». Les systèmes ne sont pas toujours alignés et entrent fréquemment en conflit. Le système exécutif gagne en imposant la concentration sur une tâche, mais nous nous laissons aussi souvent distraire par les signaux qui actionnent les deux autres systèmes. Les publicitaires l'ont bien compris. Toutes les techniques modernes de persuasion, depuis la fabrique du consentement d'Edwards Bernays jusqu'à la publicité commerciale d'aujourd'hui en passant par le marketing, sont fondées sur une captation de l'attention. L'économie de l'attention traite cette dernière comme une ressource rare.

**Lire aussi :** [La déraison de l'économie \(Jean-Pierre Dupuy\)](#)

L'art du détournement de l'attention, central au sein des réseaux sociaux, n'est pas né du hasard. Il a en effet hérité de l'illusionnisme, qui consiste précisément à détourner l'attention du spectateur. Dans le jeu d'escroquerie du bonneteau par exemple, deux cartes sont tenues entre le pouce, l'index et le majeur d'une main, alors que la troisième, *qui ne sert qu'à distraire l'attention* est tenue dans l'autre main. Lors des numéros de prestidigitation, le magicien est parfois accompagné d'assistantes dont le rôle est uniquement de détourner l'attention du public. Parfois le tour est construit avec deux ou trois dénouements successifs de plus en plus forts. Les premiers pouvant laisser croire que le tour est terminé, concourent à faire baisser l'attention du spectateur. Le magicien désigne un objet sur sa droite pour opérer une action sur sa gauche, égalise un jeu de cartes pour effectuer une tout autre action. La cécité d'inattention, due au fait que trop d'éléments mobilisent l'attention du spectateur, est également exploitée par les illusionnistes afin de faire leurs tours.

Le rêve de manipuler l'opinion publique mondiale à partir d'un lieu secret, avait pris forme littéraire en 1627 lorsque Francis Bacon rédigea *La Nouvelle Atlantide*. L'auteur imaginait alors une île secrète apte à dévoyer tous les sens grâce à ses *maisons-à-perspective* créant des arcs-en-ciel artificiels ou ses *maisons-à-moteur* créant des sous-marins ou ses *maisons-d'illusion* générant de fausses apparitions. De fait, l'intoxication consiste à faire croire à l'adversaire ce qu'il faudrait qu'il croie pour être toujours surpris par la réalité, pour avoir constamment une vue fausse de la situation, afin qu'il mène sa guerre ou sa politique en aveugle, puis en paralytique. L'intoxication la plus dangereuse de toutes les armes subversives, est une agression intellectuelle contre l'esprit humain. C'est l'arme par excellence de l'intelligence. La manipulation peut ainsi prendre des formes plus ou moins graves allant de la simple influence jusqu'à l'intoxication. Celle-ci est décapitée par la collecte de données individuelles, rendue possible grâce aux espionlogiciels. En effet, le monde numérique est organisé de façon à ce que chaque individu émette le plus grand nombre de données possibles. Nous entrons ainsi dans l'ère de la *compliance without pressure*, c'est-à-dire de la soumission librement consentie. Ce procédé de persuasion donne l'impression aux individus qu'ils sont les auteurs de certaines décisions.

**Lire aussi :** [Cet imaginaire qui construit la «réalité»](#) (Philippe Granarolo)

La *captologie*, qui a hybridé les recherches anciennes sur l'animal avec les dernières avancées des neurosciences, permet ainsi d'opérer en trois temps : fixer, modeler puis infiltrer le sujet traité. Cette science a ses apologues. Ces derniers considèrent que l'influence, loin d'être aliénante, permet à l'individu de se construire. Après tout, l'influence ne peut se faire qu'avec l'assentiment de la victime. La *captologie* nous ferait ainsi revenir au monde de l'Iliade dans lequel toutes les actions des hommes étaient attribuées aux dieux. Être *capté* n'est pas une fatalité en effet. Il existe d'ailleurs des hommes comme Hubert Lyautey qui ont su capter pour libérer, être simultanément capté et libéré par une invitation à devenir soi-même.

**Pour aller plus loin :** [Thomas FLICHY de LA NEUVILLE, \*Les esclaves psychiques d'internet\*, éd. Dominique Martin Morin, 2020.](#)