



HAL
open science

Empouvoirement et inclusion des communautés autistes sur Internet

Yasmine Guittard

► **To cite this version:**

Yasmine Guittard. Empouvoirement et inclusion des communautés autistes sur Internet. Mardi des Chercheurs, Mar 2024, Mons, Belgique. hal-04740330

HAL Id: hal-04740330

<https://uphf.hal.science/hal-04740330v1>

Submitted on 16 Oct 2024

HAL is a multi-disciplinary open access archive for the deposit and dissemination of scientific research documents, whether they are published or not. The documents may come from teaching and research institutions in France or abroad, or from public or private research centers.

L'archive ouverte pluridisciplinaire **HAL**, est destinée au dépôt et à la diffusion de documents scientifiques de niveau recherche, publiés ou non, émanant des établissements d'enseignement et de recherche français ou étrangers, des laboratoires publics ou privés.



Distributed under a Creative Commons Attribution - NonCommercial - NoDerivatives 4.0
International License

EMPOUVOIREMENT ET INCLUSION DES COMMUNAUTÉS AUTISTES SUR INTERNET

YASMINE GUITTARD
SOUS LA DIRECTION DU Pr. AMOS FERGOMBÉ

2002 : la **présence des communautés autistes sur Internet** est remarquée par le biais d'une étude scientifique. Leurs discours encourageaient notamment une **vision inclusive et anti-guérison de l'autisme**. (H. Molloy & L. Vasil, 2002) En France, la discrétion de ces communautés en ligne peut s'expliquer par la **présence plus tardive d'organisations auto-représentatives et la méconnaissance des disability studies**. Toutefois, des communautés autistes francophones ont commencé à se faire une place au cours de ces dernières années.

EMPOUVOIREMENT, COMMUNAUTÉS ET CULTURE AUTISTES SUR INTERNET

Empouvoirement : organisations ou des actions donnant la possibilité à un groupe social (le plus souvent opprimé/marginalisé) d'obtenir plus d'**autonomie**, de **pouvoir** et une certaine **indépendance**.

Dans le cadre de l'autisme, cette notion d'empouvoirement se constate particulièrement dans les communautés prônant la **neurodiversité** et la **culture autiste**.

La **neurodiversité** est un paradigme qui, plutôt que de pathologiser l'autisme et autres conditions neurodéveloppementales (TDAH, dys-etc.), propose de les percevoir comme la présence d'une **diversité neurodéveloppementale** chez l'être humain.

La **culture autiste** est un concept sociologique réunissant **plusieurs éléments caractéristiques de l'autisme** et des communautés autistes pour en faire un **ensemble d'attributs culturels**. La culture autiste peut répondre au paradigme de la neurodiversité, et se focalise notamment sur la **communauté**, les **qualités de l'autisme** et le **soutien** plutôt que la guérison (C. Farahar, 2022)

HISTORIQUE DE LA COMMUNAUTÉ AUTISTE SUR INTERNET

1992 : création de l'**Autism Network International (ANI)**, organisation pour les droits des personnes autistes. L'ANI s'installe notamment sur un forum de parents d'enfants autistes afin de pouvoir les aider.

1993 : Jim Sinclair (co-créateur-ice de l'ANI) publie son manifeste *Don't Mourn For Us*. Le succès de son **discours émancipateur** auprès de l'ANI entrainera des tensions dans le forum de parents d'enfants autistes, puis le départ de l'ANI du forum pour la **création de leur propre cyberspace**.

In My Language - Mel Baggs



PROBLÉMATIQUE

Quelle place les personnes autistes tiennent-elles sur Internet, et notamment sur des réseaux sociaux ?



Quels rôles les espaces numériques peuvent-ils avoir dans la culture autiste et l'empouvoirement des personnes autistes ?

Quels espaces les personnes autistes ont-elles pu créer, et agencer dans un contexte virtuel ?

CULTURE AUTISTE ET NUMÉRIQUE

Influence considérable de la culture et des technologies numériques dans l'émergence des communautés autistes sur Internet (Davidson, 2008).

- Groupes de discussion en ligne consacrés aux personnes autistes. Exemple : le serveur francophone *Spectrum* sur la messagerie Discord. **Modes de communication diversifiés** (écrit, oral...)

- **Twitter** et **Tumblr** : création de hashtags communautaires. Ex. : **#ActuallyAutistic**, ou **#Autizy** (réunit des personnes autistes et noires, reflète également des discriminations intersectionnelles vécues par ces dernières)

- **YouTube** et **TikTok** : vidéos de vulgarisation et de témoignages créées par des personnes autistes. Ex. : *In My Language*, de Mel Baggs (2007), comptes de Julie Dachez, HParadoxæ (YouTube), Chloe Hayden ou encore Simplement Autiste (TikTok)

- **Jeux vidéo** : création du serveur **Autcraft** sur *Minecraft* en 2013, qui **réunit principalement des enfants autistes et leurs familles**. En 2006, c'est sur *Second Life* que le serveur **Autistic Liberation Front** est fondé par et pour des personnes autistes.

2006 : création du serveur **Autistic Liberation Front** sur *Second Life*. Il est ouvert à tous, sous condition de **respecter les besoins et limites des membres autistes**. Le serveur contient notamment un musée virtuel sur **l'histoire de l'autisme** et le **militantisme autiste**.

2007 : mise en ligne de *In My Language* sur YouTube. Dans cette vidéo, on y voit Mel Baggs, personne autiste non-oralisante, **s'exprimer par le biais de stimming** (auto-stimulations), de sous-titres et d'un synthétiseur vocal. Mel Baggs considérait ses stimming comme **son propre langage**, et remettait en question la vision déficitaire dominante de l'autisme.

CONCLUSION : UNE COMMUNAUTÉ ACTUELLEMENT PRÉSENTE, MAIS VULNÉRABLE

Les contenus créés par et pour les personnes autistes se font **plus nombreux, moins de niche**. Néanmoins, les créateurs de contenu autistes peuvent être exposés à des violences en ligne : **cyberharcèlement, validisme, humiliation...** Des conséquences déjà remarquées entre les années 1990 et 2000 : **Jim Sinclair n'a jamais réussi à trouver d'emploi** dans son domaine à la suite de ses engagements.

Le harcèlement en ligne était pourtant la motivation principale derrière la création de certaines communautés autistes en ligne, comme c'était le cas pour le serveur **Autcraft**, créé par un père qui souhaitait **préserver les joueurs autistes de Minecraft des agressions validistes en ligne** dont ils étaient victimes.

