

Soirées à thème autour de l'éducation « Nouvelles technologies et vieux cerveaux » du mardi 6 mars

Partager nos expériences et amener nos solutions est le credo des soirées de rencontre et d'échange organisées par la Maison de Quartier des Eaux-Vives autour d'un « éclairé », expert en sa matière, et d'un public composé d'habitues et de nouveaux participants. La quatrième et avant-dernière des cinq soirées de cette saison 2017-2018, dédiée au thème « Éducation, hier, aujourd'hui, demain, quels récits », était consacrée aux « Nouvelles technologies et vieux cerveaux » avec Martine Nannini, philosophe, thérapeute, superviseuse, formatrice en approche centrée de solutions.

En introduction, Catherine Vionnet animatrice à la Maison de quartier, repose les enjeux de l'éducation dans un monde qui évolue, avec des modèles dans lesquels il est parfois difficile de se retrouver. Les nouvelles technologies en sont une illustration.

Catherine rappelle également les problématiques abordées lors des trois dernières soirées de la saison 2017-18. Elles ont tour à tour questionné « L'initiation, à contre-courant de l'éducation » ou l'arrivée à saturation de l'éducation dite traditionnelle ; « La vie, une suite de migrations » ou les meilleures conditions pour passer d'un moment de vie à l'autre ; et « Rendre la technologie humaine : la science-fiction comme aide à penser », une réflexion autour de la science-fiction, porteuse de messages et d'interrogations autour des changements et de l'avenir.

Et d'ajouter que les nouvelles technologies, thème de cette soirée, « génèrent tout autant d'interrogations. »

Martine Nannini prend la parole pour préciser qu'il s'agit effectivement d'un thème très controversé et propose à l'assemblée pour les aborder, composée d'une trentaine de personnes, de faire un tour d'horizon des nouvelles technologies et de procéder à un partage d'expériences.

Selon la philosophe, il s'agit effectivement, et surtout pour « les vieux cerveaux », d'un monde nouveau avec un langage spécifique qui impose un décodeur.

« Est-ce une nouvelle culture, un conflit de génération ou une affaire de spécialistes ? interroge-t-elle. Est-ce qu'il pourrait s'agir d'un point de rupture entre un progrès auquel on a le temps de s'adapter ou d'un progrès d'une autre nature qui provoque une rupture ? ».

Pour éclaircir son propos, elle met à disposition quelques définitions –jeux vidéo, réalité augmentée, réalité virtuelle, virtuel et entame le partage d'expériences.

Définir notre attitude vis à vis des nouvelles technologies

Vient ensuite le partage d'expérience qui consiste à interroger l'assemblée autour de questions clés ou d'expériences de pensées.

Elle interroge d'abord les participants sur leur perception des nouvelles technologies sur une échelle de 1 à 10. Une seule personne se revendique technophobe numérique avec un 1, « Je ne les utilise pas dans la vie pratique. Je suis rebuté par le côté linéaire de l'informatique contrairement à un livre ». Si quelques-uns sont technophiles convaincus, la majorité d'entre eux s'affirme autour du chiffre 6, « avec un intérêt manifeste bien que souvent motivé par l'inquiétude » commente l'animatrice de la soirée.

Vient ensuite l'expérience de pensée selon un modèle initié par Robert Nozick ou « la proposition de pénétrer dans la machine à bonheur d'extra-terrestres qui donne accès à tout ce qui fait plaisir ou envie de façon définitive ». Force est de constater que « la majorité des auditeurs ne souhaite pas y aller car « la réalité est supérieure à l'illusion » de leur point de vue.

La deuxième expérience de pensée consiste à imaginer que l'on découvre que l'on est déjà dans une machine à bonheur et que l'on vous propose d'en sortir ou d'y rester. Dans les faits, il s'avère que peu de personnes souhaitent en partir « par peur du changement et de l'inconnu » Et cet argument-là fragilise la première « raison » qui prônait la réalité comme valeur prioritaire.

Martine Nannini a ainsi posé les contours de nos perceptions vis à vis des nouvelles technologies : « ce progrès qui s'accélère beaucoup plus qu'auparavant et génère de l'inquiétude, de la peur, peut-être à juste titre ». Elle insiste sur « le rapport entre ce que l'on nomme l'illusion et la réalité ». Une question qui débouche sur la question de la définition de la « réalité ».

Jeux vidéo et Internet

Elle pose alors les changements de paradigmes auxquels nous sommes confrontés au quotidien au travers d'Internet, jeux vidéo, réseaux sociaux aux caractéristiques techniques, et autres réalité augmentée et intelligence artificielle, aux interrogations plus philosophiques

Les jeux vidéo d'abord. « Les joueurs sont en activité contrairement à ce qu'on pense. Ils retirent du plaisir de la construction et de la découverte de mondes plutôt magnifiés » Et de conclure sur leurs aspects « pas toujours négatifs et qu'on a peut-être tort d'avoir peur. »

En conclusion, Martine invite à « nuancer cette histoire de jeu, à ne pas rejeter ou préférer un imaginaire plutôt qu'un autre. » En effet, des études neuroscientifiques démontrent que les jeux vidéo développent l'attention. Bien que dans le même temps, l'OMS les ai classés dans la catégories des addictions.

Elle élargit alors le débat à la nature de ces jeunes et ados qui sont « immatures du point de vue neurologique, qui se maîtrisent moins facilement que les adultes. »

« Le danger est l'excès, mais on assiste plus à une dépendance psychologique que chimique. Enfin, interrogeons-nous sur l'attrait de ce que vivent ces jeunes, sur l'impact de cette culture sur les générations à venir et sur le fait qu'il ya peut être de bonnes raisons de vouloir fuir ce l'on nomme réalité aujourd'hui.

La culture Internet ensuite. « Elle engendre de la dispersion mais donne lieu à de la créativité. Il faut leur enseigner le discernement et donner des filtres » et de conclure : « C'est un train lancé à grande vitesse, il vaut mieux monter à bord que d'essayer de l'arrêter en se mettant en travers de sa route. »

Réalité virtuelle et intelligence artificielle

La réalité virtuelle ouvre d'autres questions : celle de la valeur de l'expérience qui y est faite. Certains philosophes proposant l'idée que cette réalité virtuelle pourrait un jour

constituer un monde alternatif tout aussi « réel » que celui que nous connaissons jusqu'à lors.

Il en va de même pour l'intelligence artificielle. Elle l'illustre par la notion de *deep learning* avec laquelle on développe les capacités des ordinateurs pour leur permettre de ressembler aux cerveaux humains et de créer ces ordinateurs d'aujourd'hui qui nous dépasseront peut-être demain et de s'interroger : « Est-ce qu'on peut inventer une intelligence supérieure à la nôtre et pourra-t-on la contrôler ? »

Et de conclure que c'est « toute la réflexion sur l'homme et l'humanisme, mais je ne crois pas qu'il sera possible d'arrêter le train »

Pour aider en cela, Martine Nannini met à disposition des informations pour aller plus loin sur le sujet.

L'assemblée impressionnée se hâte vers le coin bistrot de la MQEV pour croquer quelques réconfortantes cacahuètes ...

Isabelle FRINGUET PATURLE, journaliste