



« Alors que nous nous installions pour dormir sous l'appenti de chaume de notre campement de chasse, sur les contreforts du volcan Sumaco, Juanicu m'avertit :
« Dors sur le dos ! Si un jaguar vient, il verra que tu peux le regarder en retour et il ne te dérangera pas. Si tu dors sur le ventre, il pensera que tu es *aicha*, soit une proie ou littéralement de la viande en Quichua et il t'attaquera. » Il disait que si un jaguar te voit comme un être capable de le regarder en retour - un soi comme lui, un toi - il te laissera tranquille. Mais s'il venait à te voir comme une proie - un cela - tu pourrais bien finir en viande morte.

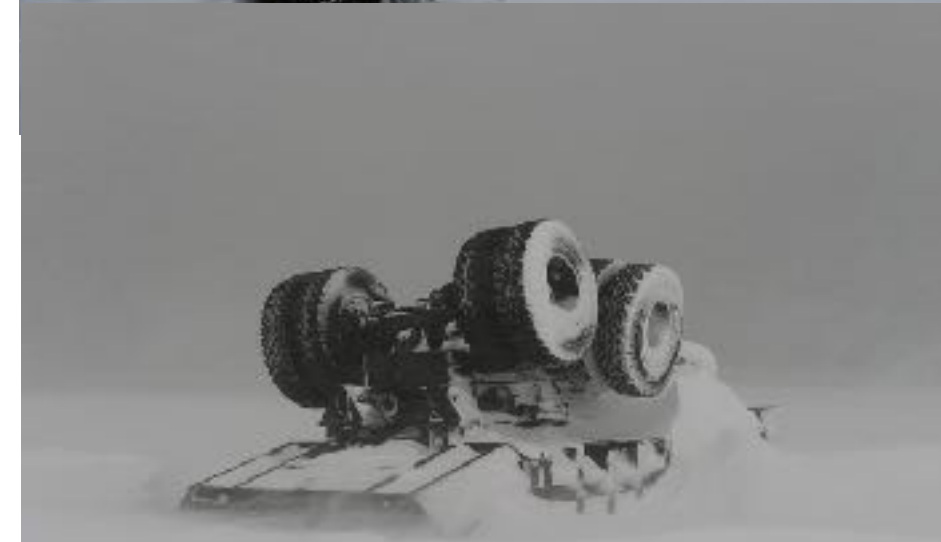
La manière dont les autres êtres nous voient importe. [...] »

Conversation dans un monde connecté



D'abord Un pas de côté

- Un auteur - JG Ballard, « A little too close for comfort » (« un peu trop proche de la réalité pour qu'on se sente à l'aise »)
- **Sécheresse** - Conséquence de l'activité humaine, une fine couche de pollution plastique recouvre les océans et empêche l'évaporation de l'eau. La pluie disparaît tandis que s'installe une sécheresse implacable...
- JG Ballard c'est toujours le moment où la malfeasance devient la règle, comme si l'homme, privé des apports de la société, de ses lois, de ses conventions, ne pouvait pas emprunter une autre voie. Pour lui, **la bonté et l'amour sont des valeurs superficielles vite balayées par les noirs desseins recelés au plus profond de l'humain.**





**Finalement,
l'humanisme dont on prône les
valeurs, n'est-ce pas ce qu'il y a
de moins présent dans l'humain ?**

Qu'est-ce qui nous sauvera ?



« Ne plus attendre,
Ne plus espérer.
Ne plus se laisser distraire, désarçonner.
Faire effraction.
Renvoyer le mensonge dans les cordes.
Croire en ce que nous sentons.
Agir en conséquence.
Forcer la porte du présent.
Essayer. Rater. Essayer encore. Rater mieux.
S'acharner. Attaquer. Bâtir.
Vaincre peut-être.
En tout cas, surmonter.
Aller son chemin.
Vivre, donc.
Maintenant. »



La Culture
Le Participatif
L'autre
Le monde connecté

« Nous devons considérer [la culture participative] comme un concept évolutif qu'il faut toujours interpréter selon les pratiques et les normes sociales et juridiques existantes. À chaque pas vers une culture plus participative, nous amplifions les enjeux et rehaussons les critères d'évaluation de nos pratiques réelles »

-Henry Jenkins

La culture participative existait bien avant l'internet



Les fans de science-fiction, leur capacité à prolonger les œuvres populaires dans des fan fictions, comme avec Star Trek dès la fin des années 60, l'existence de conventions dans lesquelles ils et elles se réunissent, la création de fanzines, la résistance à l'industrie et l'engagement des idées de la SF dans le monde contemporain en font un excellent exemple de **culture participative**.

Alors

- Ce qui est en discussion, **c'est la manière dont le réseau et le numérique viennent renouveler la façon dont on peut aborder et cerner les aspects multiples de la participation**, et de mesurer les nouvelles opportunités que cela offre pour construire une société de partage plus ouverte, vers une culture de libération, de prise en main de l'autonomie collective, de construction de communautés.
- On ne saurait vraiment parler de culture participative sans l'associer aux engagements civiques, aux formes d'entraide sociale dans lesquelles les plus aguerris assistent les nouveaux venus.
- On ne saurait parler de culture participative en oubliant l'autre.

« La véritable participation requiert de nombreuses qualités : agentivité, aptitude à comprendre assez bien une situation sociale pour s'engager de manière constructive, compétences pour contribuer efficacement, connexions avec autrui facilitant la constitution d'un public, résilience émotionnelle pour gérer le feedback négatif et un statut social suffisant pour s'exprimer sans conséquences. L'obstacle à la participation n'est pas la technologie, mais les types de privilèges qui sont souvent ignorés dans le discours méritocratique »

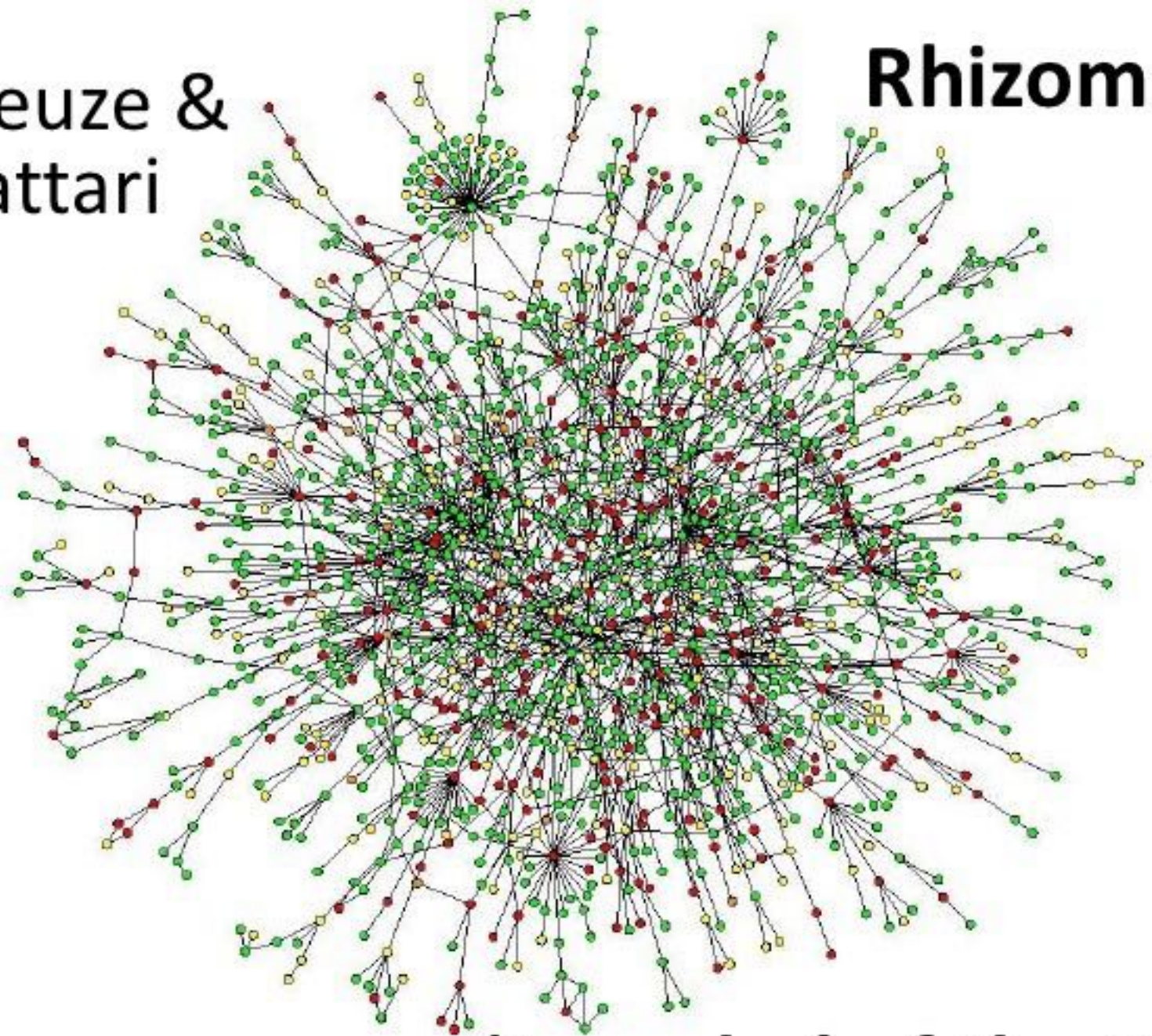
-Danah Boyd

Une question d'éducation

- Développer les qualités relationnelles
- Elles ne naissent pas spontanément de l'usage des plateformes ouvertes du web.

Deleuze & Guattari

Rhizomes

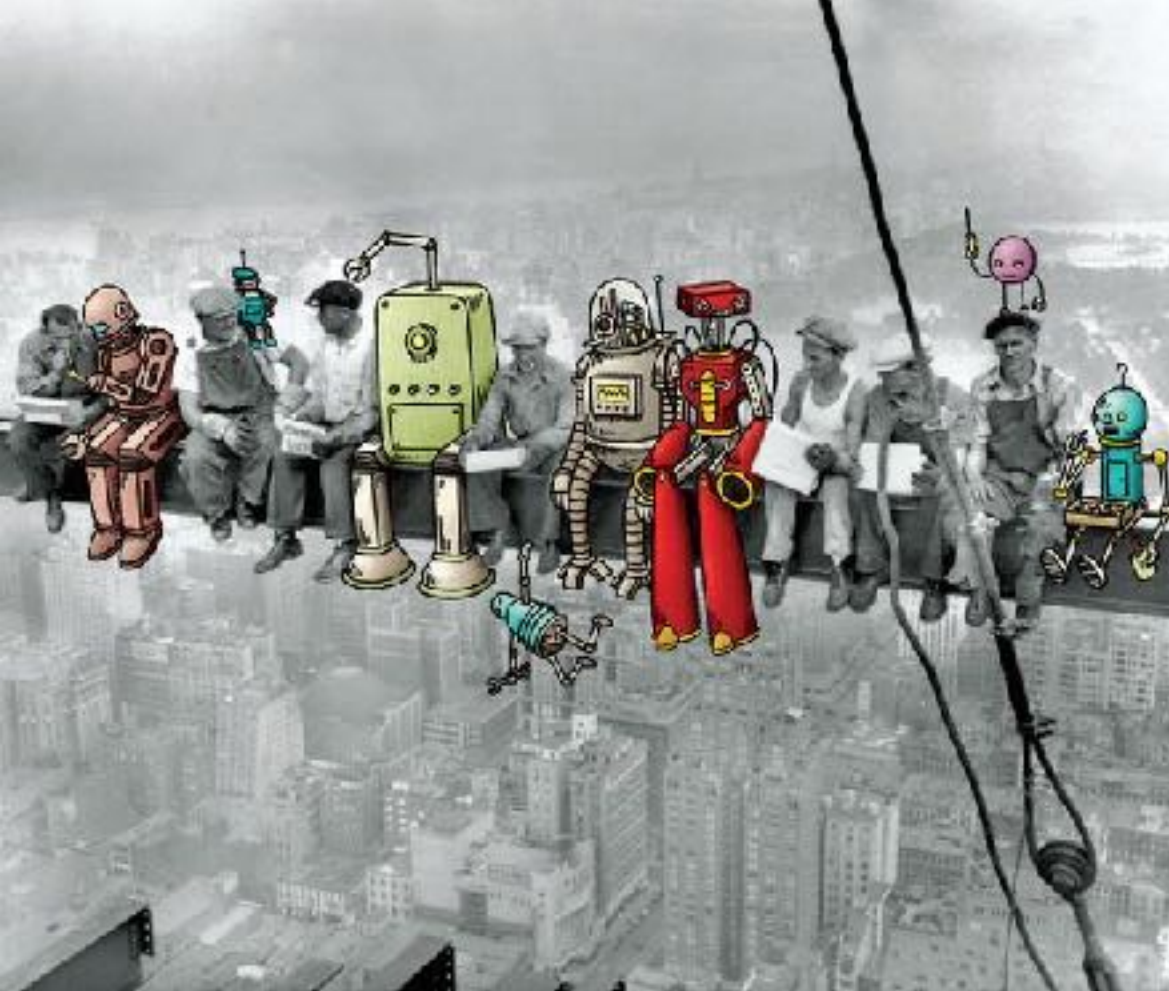


© Steve Wheeler, Plymouth University, 2011

- Les cultures ne sont susceptibles d'évoluer que lorsque leur langage possède les caractéristiques suivantes
 - Décourager la répétition et le par-cœur
 - Stimuler le changement et le progrès par le biais de l'humour, de la contre-culture irrespectueuse, du chaos, ...
 - **Encourager le métissage avec d'autres langues et d'autres cultures**
 - **Favoriser une forme de créolisation**

'Anarchy' of the Web

- Basculer de la conception d'un individu à qui il faut remplir le cerveau de connaissances, vers une logique constructiviste dans laquelle ce sont les activités développées dans le cadre d'une scolarité ouverte qui vont susciter l'envie, le besoin et l'acquisition de connaissances.
- L'objectif d'une école réinventée n'est pas de remplir des questionnaires d'évaluation de compétences, mais bien
 - d'organiser l'autonomie des élèves,
 - de leur permettre de devenir des individus et des citoyens confiants dans leurs ressources personnelles et capables de tisser des relations autour de projets, d'événements, que ce soit dans le domaine culturel ou dans l'action politique.
- « **Il n'est de frontières qu'on n'outrepasse** » - « Nous avons besoin des frontières, non plus pour nous arrêter, mais pour exercer ce libre passage du même à l'autre, pour souligner la merveille de l'ici-là. [...] la frontière est cette invitation à goûter les différences, et tout un plaisir de varier. »



**Développer une culture
participative par la prise
en charge des différences**

L'ouverture

**Le temps, donner du temps à
la pensée**

**Défendre une conception située,
connectée, de l'enseignement**

Humanités numériques





Vers
« l'apprentissage
connecté »

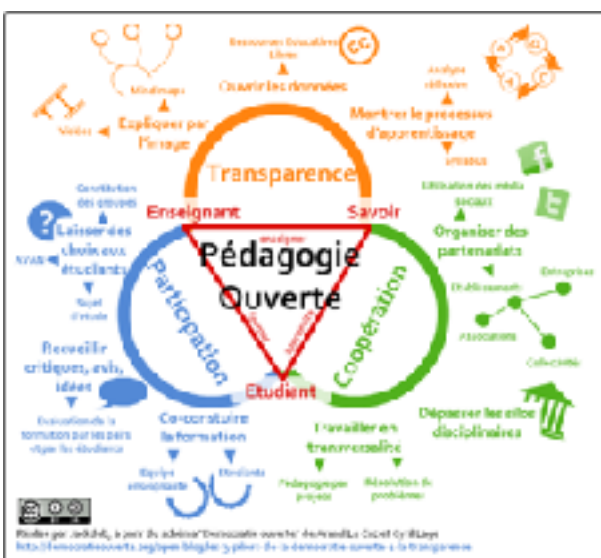
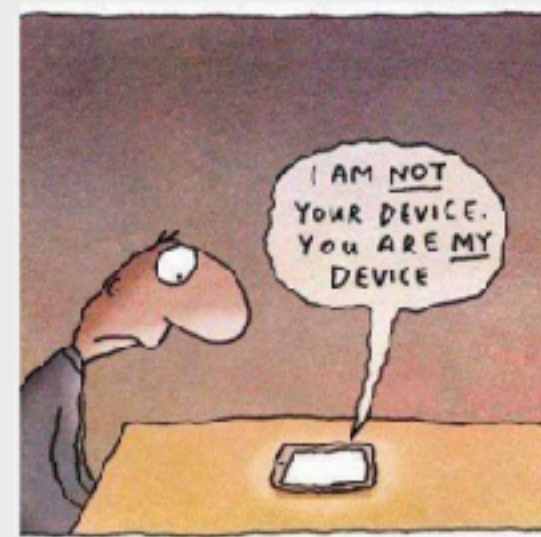
L'ouverture

Pédagogie

Publics

Outils

Société



Diversité

Abattre les murs

Rendre visible

Cultures

Repenser les espaces

Plus d'humain

Massification

Réseaux sociaux

Compétences

Parcours

Bien-être

transversales



La culture

- Les industries culturelles présentent souvent la culture légitime en la limitant à ce qui va d'un créateur, relayé par un appareil médiatique, vers un lecteur / auditeur / spectateur considéré comme réceptacle passif. La contribution de l'utilisateur se mesure donc à l'intensité de ses achats des produits culturels commerciaux.



- Important d'étudier et de valoriser l'autre face de la culture : ce qu'elle change chez les individus et les groupes lorsque ceux-ci s'en emparent.

- À la différence du simulacre d'interactivité du bouton « Like » de Facebook, la culture participative recouvre de nombreuses activités toujours en relation avec la construction de communautés, avec le désir de partage et la volonté d'élaborer, d'intégrer ou de détourner les productions culturelles commerciales.

- Savoir qui de la plateforme support (et des gains capitalistes qu'elle engrange des interactions de ses usagers) ou du projet subculturel qui s'inscrit sur la plateforme est le véritable bénéficiaire.

« Penser n'est pas construire des cathédrales
ou composer des symphonies. La symphonie,
si symphonie il y a, [l'humain] doit la créer
dans ses propres oreilles. »



Comment améliorer la démocratie ?

Les valeurs d'une démocratie ouverte



Schéma démocratie ouverte de Armel Le Coz et Cyril Lage
est mis à disposition selon les termes de la licence Creative Commons Attribution

Et aussi la société

Action publique, citoyenneté, gouvernance

- Entre
 - **Accélérationnisme** qui se plonge sans retour dans le monde des algorithmes, l'internet des objets, l'automatisation - Vers un socialisme régulé numériquement !!
 - **Désobéissance technologique**, de nouvelles structurations, de nouvelles mobilisations s'appuyant sur les outils de mise en réseau, et l'émergence des Zones Autonomes Temporaires, vers une nouvelle citoyenneté urbaine
- Vers une démocratie re-questionnée, dans la cité de la cité
« grecque » vers la cité
« romaine »
- Dans les entreprises, on teste l'**Holacratie**, gouvernance fondée sur l'intelligence collective, la **Sociocratie** fondée sur la liberté et la co- responsabilité des acteurs
- Le numérique vers les nouvelles formes de sociabilisations, les imaginaires, et les rêves des pionniers de ces technologies



Et le travail ?

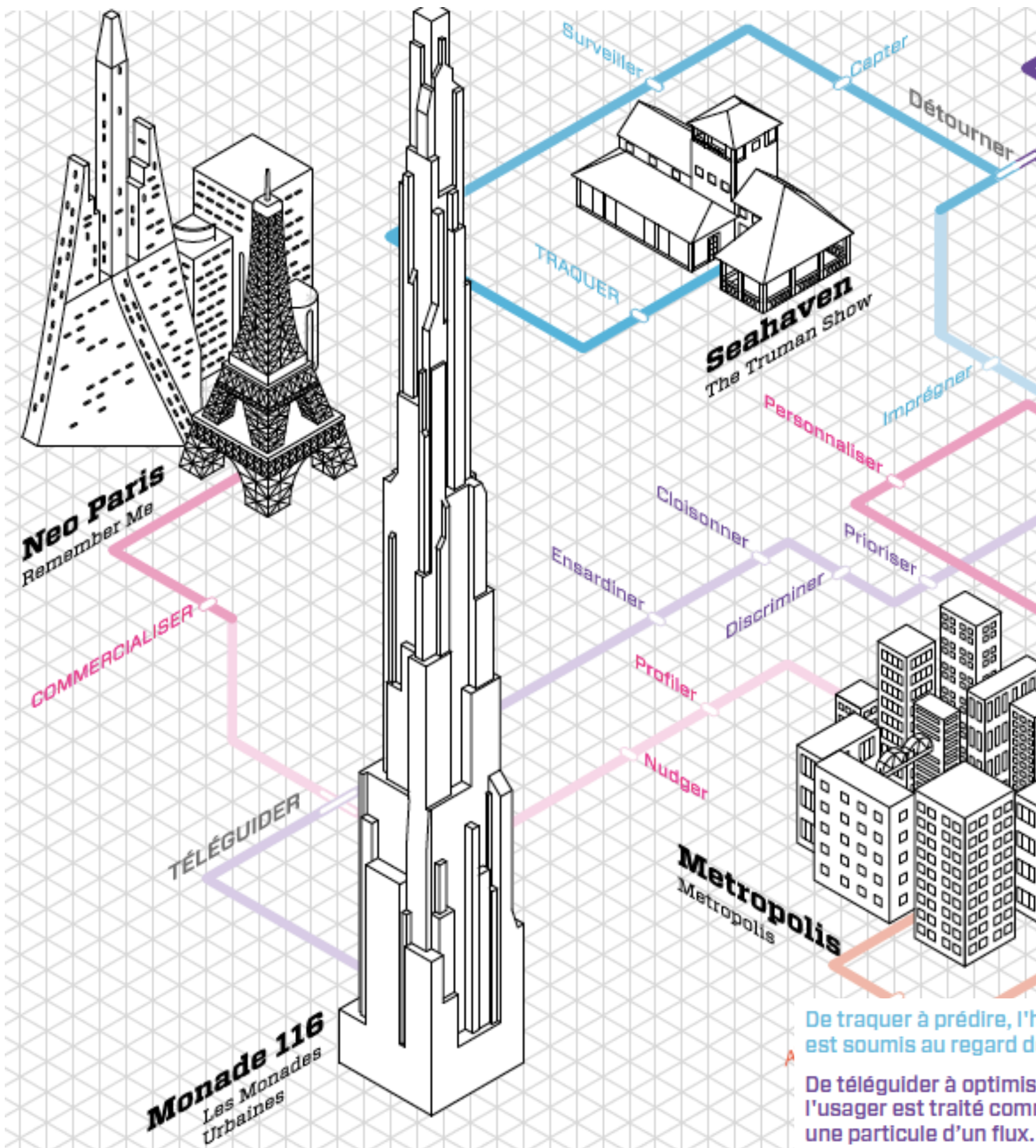


- **Playbor** : dans un monde où la limite entre vie privée et vie professionnelle s'efface, Playbor est la contraction de Play (« jeu ») et Labor (« Travail »).
- Le travail-jeu permet alors la collecte des données personnelles pour faire de nous les **ouvriers** non rémunérés et **invisibles** des grands sociétés de l'économie numérique
- Vers, de nouveaux modèles de production, de Recyclage, récupération
- Technologie au service de nouvelles pratiques basée sur la co-conception, la co-production, le partage, les Tiers lieux
- De nouvelles métriques du travail, de bien- être au travail, de libération de l'humain



La ville, la cité, la smart cité

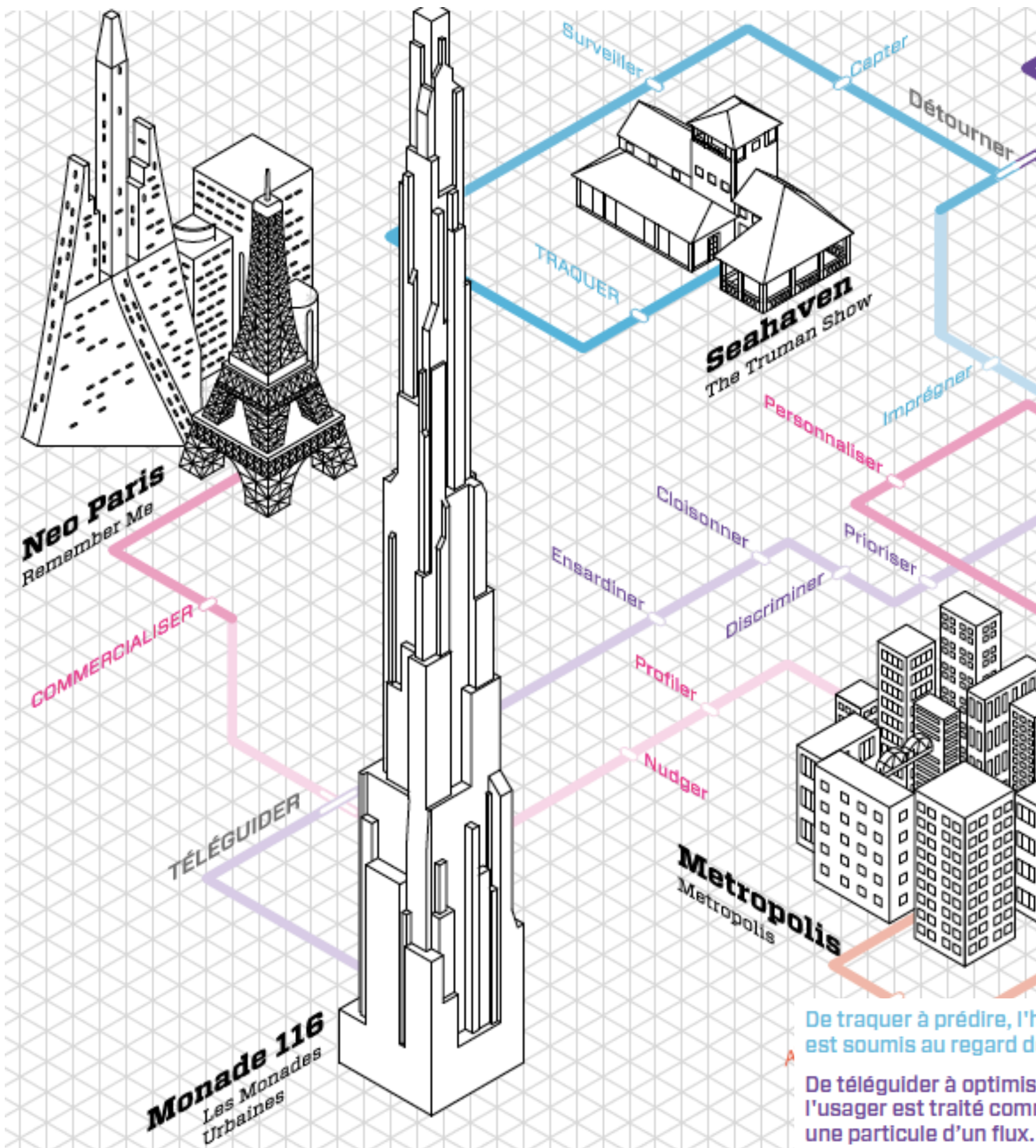
Villes en plateformes, plateformes de villes



Les lignes de force de la Smart city

De commercialiser à simplifier, l'utilisateur fait son marché dans cette ville servicielle.

D'atomiser à horizontaliser, le citoyen participe à la vie de la cité.

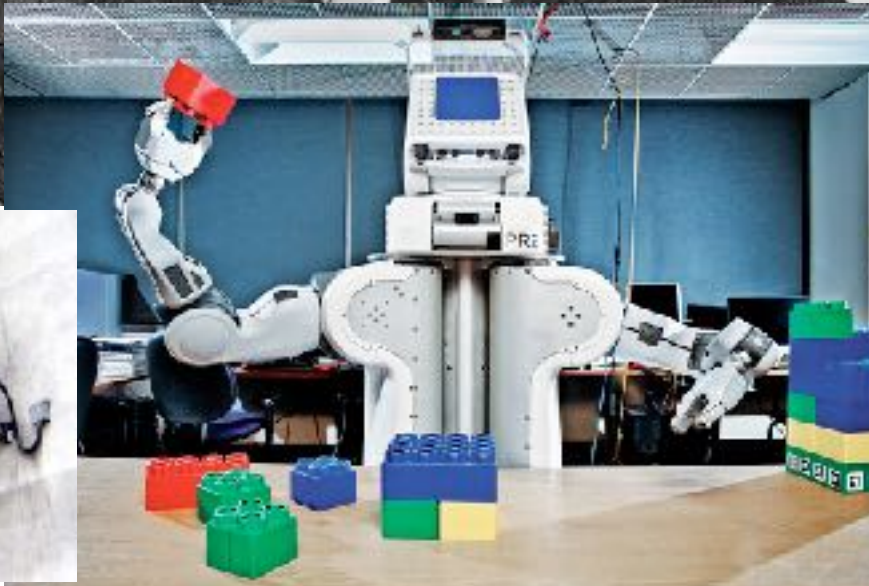


Les lignes de force de la Smart city

De commercialiser à simplifier, l'utilisateur fait son marché dans cette ville servicielle.

D'atomiser à horizontaliser, le citoyen participe à la vie de la cité.

ENCORE UN HUMAIN BATTU AU JEU DE GO



Et les mythes ?

**« Se demander si un ordinateur
peut penser est aussi intéressant
que de se demander si un sous-
marin peut nager »**

Edsger Wibe Dijkstra (1930-2002)

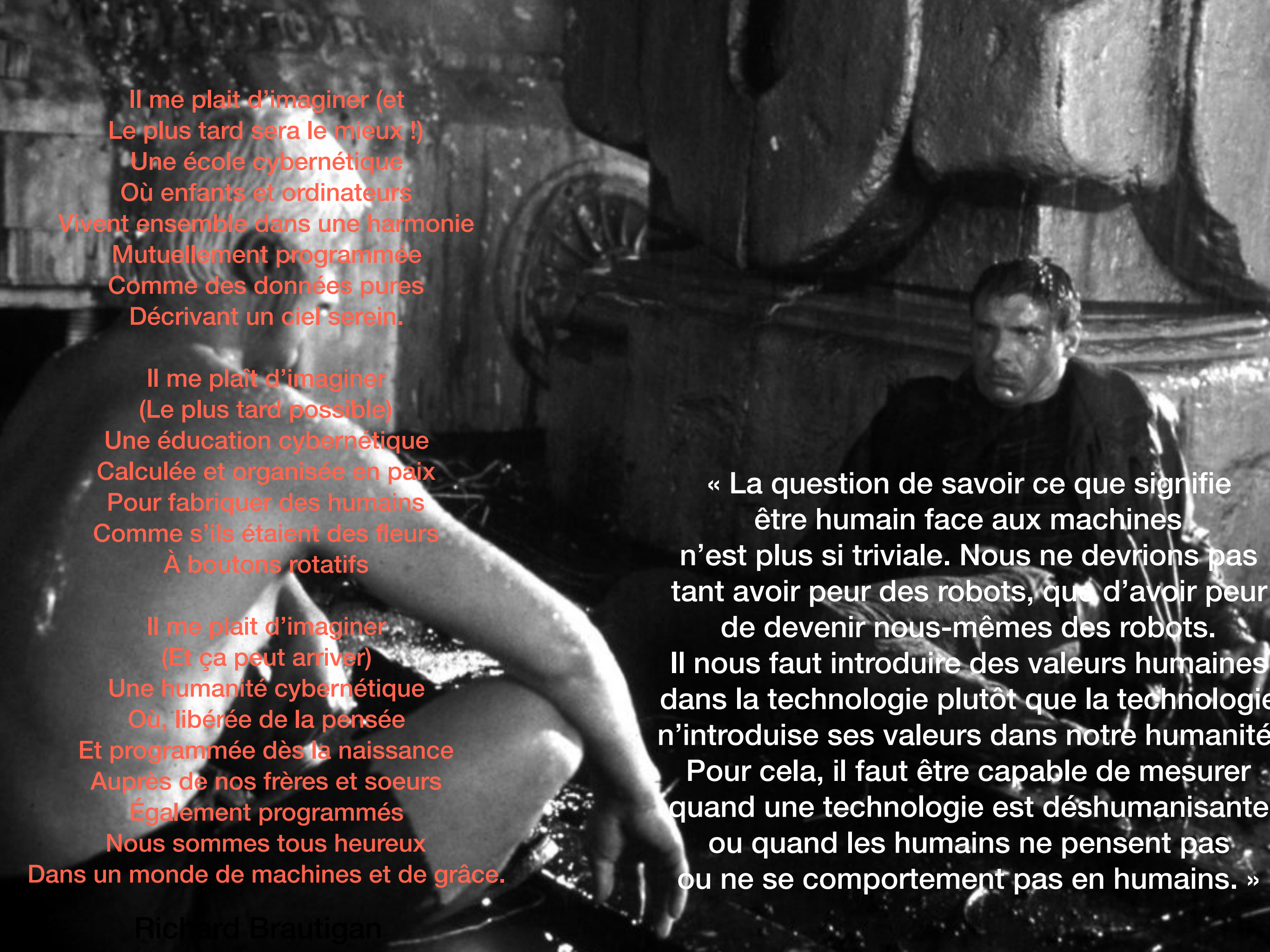
Mathématicien néerlandais pionnier de l'informatique connu pour un article réfutant la multiplication de l'instruction « GOTO » en programmation simple, lui préférant les instructions de « programmation structurée », plus précises que l'on trouve dans le langage ALGOL dont il fut un des concepteurs. Il a obtenu le prix TURING en 1972 et en 1974 le prix de l'article informatique influent, rebaptisé en prix Dijkstra en son honneur.

**Et donc les subjectivités
computationnelles**

- Si le sujet n'existe qu'à l'intérieur de mondes techniques sans extériorité, à quels types de subjectivités avons-nous à faire ?
- De « quelles subjectivités computationnelles » pouvons-nous revendiquer ?
- Que devenons-nous lorsque nous installons l'externalisation du calcul dans des machines « rationnelles » dans une volonté de se débarrasser des incertitudes de la « raison » humaine qui est faillible, imprévisible, soumise, soumise aux sentiments ?
- Why think if you can click

- Philip K. Dick : « Devenir [...], faute d'un terme plus convenable, [...] un androïde, [ce qui] veut dire, [...] se laisser transformer en instrument, se laisser écraser, manipuler, devenir un instrument à son insu ou sans son consentement - c'est du pareil au même. Mais on ne peut pas transformer un humain en androïde si cet humain a tendance à enfreindre la loi dès qu'il en a l'occasion. L'androïdisation exige l'obéissance. Et, par dessus tout, la prévisibilité. C'est justement lorsque la réaction d'une personne donnée à une situation donnée peut être prévue avec une précision scientifique que l'on ouvre grand les portes au cheval de Troie. Car à quoi servirait une lampe torche si, lorsqu'on appuie sur le bouton l'ampoule ne s'allumait qu'une fois de temps en temps ? Toute machine doit marcher sans coup férir pour être fiable. L'androïde, comme toute autre machine, doit marcher au doigt et à l'oeil. »

- Ce serait alors « comme dans cette histoire de Ray Bradbury dans laquelle un habitant de Los Angeles découvre avec horreur que la voiture de police qui le poursuit n'a pas de conducteur - et qu'elle le poursuit de son propre gré ! »
- Ce qui est horrible, ce n'est pas que la voiture possède son propre tropisme en poursuivant le protagoniste, mais c'est le fait qu'à l'intérieur de la voiture, il y a un vide. Une place vide. L'absence de quelque chose de vital!
- « La personne, une fois disparue, ne peut plus être remplacée d'aucune manière. Quels que soient nos sentiments vis-à-vis d'elle, on ne peut pas s'en passer. Et une fois disparue, rien ne peut la faire revenir. Qui plus est, si cette personne est transformée en androïde, elle ne reviendra jamais à l'état humain non plus. »



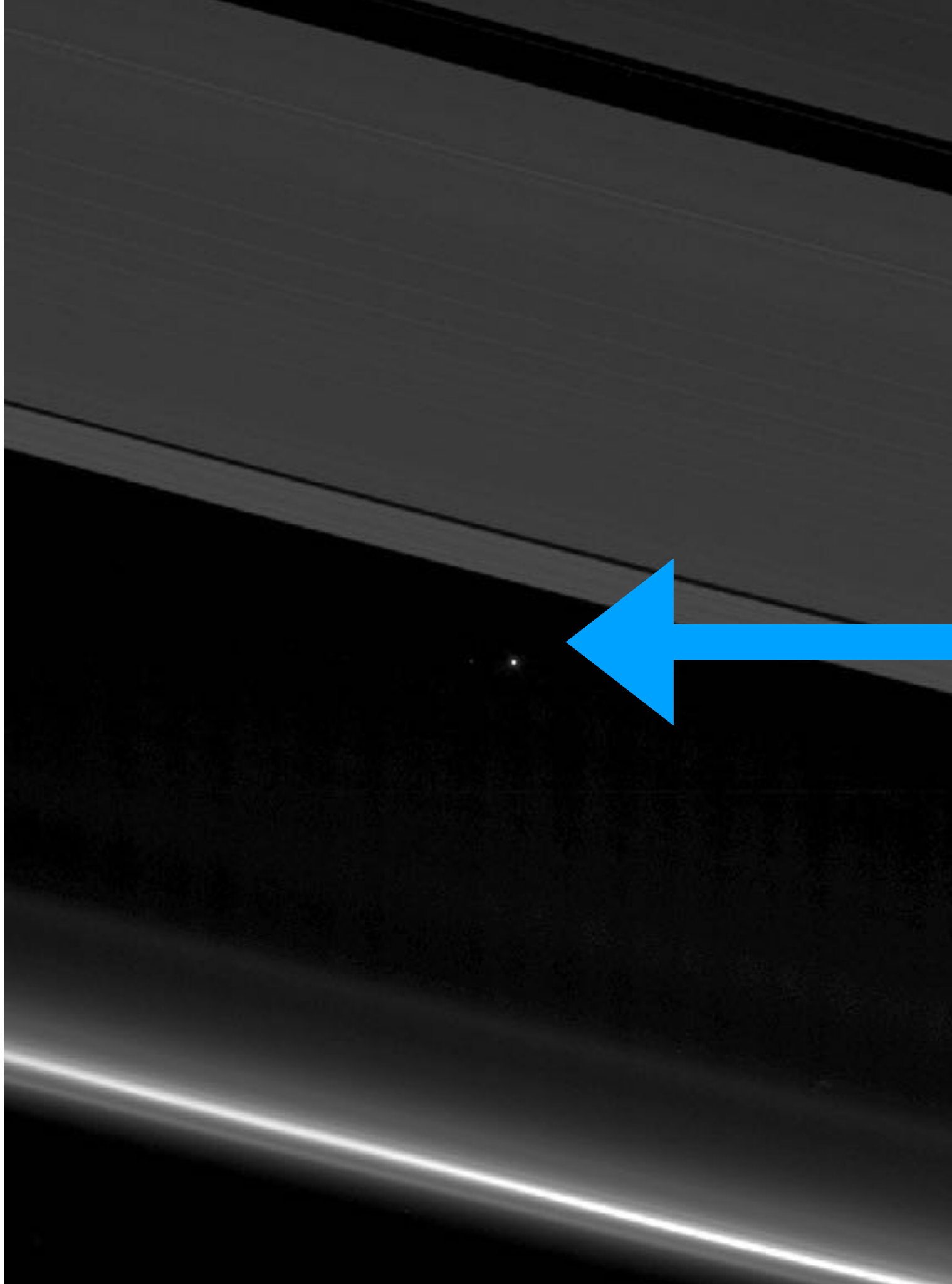
Il me plaît d'imaginer (et
Le plus tard sera le mieux !)
Une école cybernétique
Où enfants et ordinateurs
Vivent ensemble dans une harmonie
Mutuellement programmée
Comme des données pures
Décrivant un ciel serein.

Il me plaît d'imaginer
(Le plus tard possible)
Une éducation cybernétique
Calculée et organisée en paix
Pour fabriquer des humains
Comme s'ils étaient des fleurs
À boutons rotatifs

Il me plaît d'imaginer
(Et ça peut arriver)
Une humanité cybernétique
Où, libérée de la pensée
Et programmée dès la naissance
Auprès de nos frères et soeurs
Également programmés
Nous sommes tous heureux
Dans un monde de machines et de grâce.

Richard Brautigan

« La question de savoir ce que signifie
être humain face aux machines
n'est plus si triviale. Nous ne devrions pas
tant avoir peur des robots, que d'avoir peur
de devenir nous-mêmes des robots.
Il nous faut introduire des valeurs humaines
dans la technologie plutôt que la technologie
n'introduise ses valeurs dans notre humanité.
Pour cela, il faut être capable de mesurer
quand une technologie est déshumanisante
ou quand les humains ne pensent pas
ou ne se comportent pas en humains. »



Nous !

**Photo Sonde Cassini
Avril 2017**



« J'aéroflâne et je considère le soleil »
Aristophane

Samuel NOWAKOWSKI

samuel.Nowakowski@univ-lorraine.fr

@snowakowski

[https://www.linkedin.com/in/](https://www.linkedin.com/in/samuelnnowakowski/)

[samuelnnowakowski/](https://www.linkedin.com/in/samuelnnowakowski/)

<https://nowakowski.hypotheses.org>

<https://www.facebook.com/snowakowski2>