



Interview Anne Alombert (CNUM)

Maître de conférences en philosophie française contemporaine à l'Université Paris 8.

- **Vous avez participé à l'ouvrage du CNUM, « Civilisation numérique, ouvrons le débat ». Comment s'est déroulée sa rédaction. Quelle était la commande, l'intention du CNUM avec cette publication ?**

L'ouvrage *Civilisation numérique, ouvrons le débat !* est une synthèse des travaux effectués par le Conseil national du numérique durant l'année 2021, première année d'exercice de la présente mandature. Pour réaliser ces différents dossiers, nous avons travaillé sur cinq sujets qui nous semblaient cruciaux : la manière dont les technologies numériques transforment la circulation et la pratique des savoirs, la construction et la circulation des fausses informations en ligne, la transformation des institutions et de la vie démocratique à l'ère numérique, la manière dont la monnaie numérique et plus globalement les jetons transforment nos institutions et la question de l'économie de l'attention, c'est-à-dire la manière dont les technologies numériques affectent nos capacités cognitives et nos relations sociales. Les vingt membres du Conseil, issus de différentes disciplines (chercheurs en philosophie, en anthropologie, en sociologie, en économie ou en informatique, entrepreneurs, juristes, etc.) ont ainsi proposé des analyses et formulé des leviers afin d'apporter un éclairage sur les enjeux sociaux et politiques de la transformation numérique.

A travers cet ouvrage, le Conseil appelle à faire du numérique un objet de réflexion et de débat public : le numérique est trop longtemps demeuré un sujet discuté entre experts (ingénieurs ou entrepreneurs) alors qu'il constitue une mutation majeure de nos environnements techniques, qui, comme toute révolution industrielle, pose toutes sortes de questions à la fois existentielles, sociales, politiques, institutionnelles, anthropologiques, etc. Tout choix technique est un choix politique qui doit être soumis à l'exercice démocratique. Il est essentiel de poser ces questions aujourd'hui, pour permettre aux citoyens de se réapproprier les enjeux de ces transformations, dans un monde qui évolue de plus en plus rapidement, au point que l'accélération technique semble parfois court-circuiter nos capacités de penser, de discuter, de nous interroger et de décider collectivement de notre avenir. Le Conseil national du numérique met aujourd'hui en œuvre concrètement ce débat, en partageant ces analyses et en organisant une série de rencontres avec toutes sortes d'acteurs (l'État, les associations, la société civile, les acteurs économiques, les institutions publiques, les organismes de recherche, les tiers-lieux, les médiateurs numériques, etc.) à travers toute la France. C'est l'objet de l'initiative « [Itinéraires numériques](#) ». Cette démarche d'écoute est également une illustration d'un autre exercice démocratique, d'une relation ouverte entre citoyens et administrations, grâce à l'appui et l'engagement des acteurs locaux.

- **Plusieurs chapitres sont consacrés à l'éducation « au numérique », et un chapitre s'intitule même « une école de rêve à l'ère numérique ? ». L'éducation est un levier important pour le CNUM ? On se souvient du rapport Jules Ferry 3.0. Les choses ont-elles évolué depuis, dans l'école, dans la société, au CNUM ?**

L'éducation est une question fondamentale. Le problème que pose la révolution numérique est celui d'un déphasage entre le rythme de l'évolution technique et le rythme de l'évolution sociale et culturelle, donc de l'évolution des savoirs. Les technologies numériques se sont développées très vite et ont désormais pénétré toutes les sphères de la société (des sphères de la vie privée et intime aux sphères de la vie sociale, professionnelle et publique). Le problème est qu'elles ont pénétré les sociétés avant que les savoirs à leur sujet n'aient eu le temps de se développer (non seulement les savoirs théoriques, mais aussi les savoir-faire et les savoir-vivre). Comme nous ne possédons pas les savoirs permettant de comprendre les évolutions techniques, nous sommes obligés de nous adapter à des dispositifs qui nous sont imposés et que nous n'avons même pas les moyens de critiquer. Si la majeure partie des citoyens est désormais capable- d'utiliser les outils numériques et de les manipuler quotidiennement, très peu d'entre eux comprennent néanmoins comment ces dispositifs fonctionnent, quelles logiques économiques les sous-tendent ou quels sont leurs effets psycho-sociaux. Sur le long terme, cette incompréhension peut générer un sentiment d'inquiétude ou de désorientation, notamment concernant les processus d'automatisation qui accompagnent souvent ces évolutions, et qui semblent parfois déposséder les citoyens de leurs savoirs et de leurs habitudes traditionnelles. L'enjeu consiste donc à faire en sorte que le processus d'informatisation des sociétés devienne dans le même temps un processus de capacitation des citoyens, afin que ceux-ci ne deviennent pas des consommateurs passifs de services numériques, mais qu'ils comprennent les technologies qu'ils utilisent, qu'ils soient en capacité de penser et d'agir ou qu'ils produisent de nouveaux savoirs en pratiquant ces technologies.

Nous constatons aujourd'hui les effets nocifs de la domination de certaines plateformes, à la fois pour les économies européennes, pour les dynamiques politiques et pour la santé mentale des jeunes générations : si nous voulons promouvoir des dispositifs alternatifs à l'avenir, il est essentiel de donner aux élèves et aux étudiants d'aujourd'hui (qui sont les citoyens de demain) les moyens de comprendre la mutation actuelle afin de concevoir et de développer des technologies écologiquement soutenables et collectivement désirables. En ce sens, l'éducation a évidemment un rôle essentiel à jouer. Le rapport Jules Ferry 3.0, publié en 2014, préconisait déjà de mettre en œuvre une démarche de recherche transdisciplinaire visant à étudier la manière dont la numérisation des supports de savoirs affecte la circulation, la transmission et la production de ces savoirs : de telles recherches sont plus que jamais nécessaires, à l'heure de la désinformation et de l'économie de l'attention, si nous voulons que les technologies numériques deviennent des supports de mémoire et de savoirs collectifs, et non des instruments de contrôle des populations. Ce rapport suggérait aussi de développer une « littératie » numérique : là encore, nous nous inscrivons dans la continuité de cette proposition en insistant sur la nécessité de développer une « culture numérique », qui dépasse de très loin la pure acquisition de compétences techniques.

- Comme d'autres acteurs du monde numérique, vous estimez que l'apprentissage du code est nécessaire, mais insuffisant. Que proposez-vous comme apprentissages pour former le citoyen d'un 21ème siècle de plus en plus numérisé ?

L'apprentissage du code ou des bases de la programmation est sans doute nécessaire, mais ce n'est pas la véritable question. Le citoyen du XXIème siècle doit peut-être savoir coder, mais il doit surtout comprendre les enjeux (épistémiques, anthropologiques, sociaux, politiques, économiques, écologiques) de la révolution industrielle en cours : en ce sens, il semblerait tout aussi nécessaire d'introduire l'enseignement de l'histoire des techniques et de l'anthropologie des techniques dans les programmes scolaires. Comment se fait-il que l'histoire des techniques ne soit pas enseignée ? Comment imaginer que les futurs citoyens puissent se repérer dans un monde numérique s'ils n'ont aucune conscience des évolutions techniques qui ont conduit à cette actualité ? Comment imaginer qu'il puisse inventer les technologies de demain s'ils n'ont aucune conscience de l'histoire de l'informatique, des transformations du web qui ont eu lieu dans les trente dernières années et surtout, des alternatives possibles ? Comment réfléchir à l'impact environnemental du numérique sans être en mesure d'apprendre à déconstruire et à réparer son téléphone ? Les technologies que nous connaissons aujourd'hui (plateformes, réseaux sociaux, applications au service de l'économie de l'attention) ne sont pas une fatalité : il en existe beaucoup d'autres, et d'autres attendent encore d'être inventées. L'éducation devrait permettre une prise de conscience de la diversité des possibles techniques.

De plus, le citoyen du XXIème siècle doit être capable d'exercer son esprit critique face à la circulation d'une quantité massive d'informations de toutes sortes, et en dépit de la captation constante de son attention par les « technologies persuasives », qui détruisent ses capacités mémorielles et réflexives. En ce sens, l'éducation aux médias semble plus que jamais d'actualité. Mais il ne s'agit pas seulement de prévenir les risques, il s'agit plus fondamentalement de renverser la situation. Les jeunes générations sont maintenues dans une position de récepteurs passifs et soumis à toutes sortes de flux audiovisuels qu'ils n'ont pas choisis (qui leur sont la plupart du temps suggéré par les algorithmes), alors même que les technologies numériques pourraient leur permettre de devenir des producteurs de contenus de qualité. Non pas à travers l'exposition et la quantification de soi sur des réseaux sociaux comme Facebook ou Instagram, mais à travers une pratique cultivée d'instruments contributifs, qui permettent la création d'œuvres collectives (encyclopédie en ligne, annotation de documents partagés, écriture collaborative, publication d'articles, réalisation d'émissions pour des webradio, réalisation de contenus audiovisuels, etc.).

Bref, l'enseignement de l'histoire et de l'anthropologie des techniques, l'éducation aux médias et la pratique de technologies numériques contributives sont sans doute tout aussi importantes que l'apprentissage du code.

Enfin, dans le rapport sur le numérique et les savoirs, nous avons soutenu la nécessité de développer une « culture numérique », qui ne se limite pas au champ de l'école, mais qui pourrait aussi voir le jour à travers le développement de projets de recherche contributive, qui regroupent des chercheurs de différentes disciplines avec des acteurs économiques, des ingénieurs, des designers, des professionnels, des associations et des citoyens, pour les associer à la conception et à l'expérimentation des dispositifs technologiques en fonction de leurs besoins. Il s'agirait ainsi d'éviter le « solutionnisme technologique » et de mettre en œuvre une participation effective des citoyens aux projets industriels (et non une simple consultation sur les bons et les mauvais usages dans l'après-coup).

- **Le numérique, comme toute technique ou ensemble de techniques, est éminemment politique. Quelles seraient les bonnes manières de traiter d'un tel sujet au sein d'un monde éducatif qui se doit de garder une certaine impartialité ?**

Le fait même d'assumer la dimension politique du sujet est un premier pas. Il est sans doute utile aujourd'hui de rappeler que les technologies ne sont pas des moyens neutres au service de fins bonnes ou mauvaises, mais qu'elles constituent un milieu qui configurent en profondeur nos capacités psychiques et mentales, nos relations sociales et nos organisations collectives. En ce sens, les normes techniques et les modèles économiques sous-jacents aux dispositifs numériques dominants doivent être analysés et évalués par les citoyens. Il ne s'agit pas ici pour le monde éducatif de prendre parti, mais de donner aux citoyens les capacités de compréhension des dispositifs techniques qui les entourent, afin de leur permettre de les penser, de les discuter, et si nécessaire, de les critiquer (pas forcément au sens négatif, mais en en soulignant les limites, et en proposant des alternatives). Si le monde éducatif a pour vocation de développer l'esprit critique dans des sociétés numérisées, alors il est de son devoir d'aborder ces sujets.

Ressources

. Rapport du conseil national du numérique sur le numérique et les savoirs :

<https://cnnumerique.fr/nos-travaux/pour-un-numerique-au-service-des-savoirs>

. Articles :

A. Alombert, « Panser les écrans et les esprits : éducation et attention dans le milieu numérique », *The conversation*, 2022

<https://theconversation.com/panser-les-ecrans-et-les-esprits-education-et-attention-en-milieu-numerique-172569>

A. Alombert, « Qu'est-ce que les Lumières à l'époque des technologies numériques ? », *Implications philosophiques*, 2017.

<https://www.implications-philosophiques.org/quest-ce-que-les-lumieres-a-lepoque-des-technologies-numeriques/>