

Stéphane Natkin : "Une autre révolution va supplanter celle du numérique : le transhumanisme"

Interview de Stéphane Natkin, directeur de l'École nationale du jeu et des médias interactifs numériques (Enjmin)

Publié le 8 juin 2018 – Mis à jour le 15 juin 2018

Spécialiste du numérique et des médias interactifs, Stéphane Natkin porte un regard attentif aux évolutions de l'univers virtuel. Pour le *Cnam mag*, il revient sur les atouts et les dérives du numérique dans la société.



Qu'est-ce qui est en jeu avec la révolution numérique ?

La révolution numérique résulte de l'évolution des capacités de stockage, de transfert et de manipulation de l'information. Cette transformation a donc principalement engendré un changement dans notre rapport au savoir et remet profondément en cause les formes d'éducation et d'évaluation.

Un des livres les plus intéressants sur ce sujet est *Petite Poucette ou la génération mutante* de Michel Serres. L'auteur montre bien qu'une mutation complète s'est opérée en quelques années, depuis 1965-1975.

Que doivent apprendre par cœur mes élèves ? Ils disposent de presque toutes les connaissances au bout de leurs doigts et échangent les autres via les réseaux sociaux. Mais paradoxalement, alors que presque toute la littérature, la musique et le cinéma sont accessibles en ligne, tout ce qui a plus de vingt ans d'âge leur semble obsolète...

Cette révolution ne profite pourtant pas à tout le monde, puisque 13 millions de Français seraient encore éloignés du numérique...

Il existe une fracture numérique générationnelle qui se résoudra toute seule, il suffit d'attendre suffisamment longtemps. Mais il y a d'autres fractures économiques et sociales complexes à analyser. La situation est loin d'être aussi simple que lors des précédentes grandes révolutions, comme la révolution industrielle : même dans les zones défavorisées, au Bangladesh par exemple, les individus possèdent des téléphones portables ! Et on sait à quel point cet outil change la relation au monde. Je me souviens avoir observé voici quelques années au Brésil, des gens qui ne savaient pas compter mais... se servaient d'une calculatrice. Avec l'apparition des calculatrices de poche, ils n'apprendront plus jamais à compter, car ils n'en ont plus l'utilité.

Cette inclusion peut parfois aboutir à une exclusion. On peut aussi imaginer que certains ne sauront plus recevoir et utiliser l'information qu'au travers d'outils numériques manipulant images et sons. Mais ils ne sauront plus forcément lire un livre. Alors que certains continueront de maîtriser la culture classique et les outils numériques.

«
**On peut aussi imaginer que certains ne sauront plus recevoir et utiliser l'information
qu'au travers d'outils numériques**

»

Quels sont les dangers de cette société à deux vitesses ?

Dans les années à venir, tireront leur épingle du jeu les pays qui auront formé leurs citoyens au numérique et leur auront fourni des capacités critiques et d'adaptation. Certains seront capables de diffuser, d'anticiper et de contrôler l'information de façon beaucoup plus efficace que d'autres. Si un pays ne connaît pas la capacité d'évolution des médias, il sera sous la coupe de ceux qui créeront les moyens de diffusion. Rappelez-vous, le régime nazi a été le premier à avoir vraiment compris qui écoutait la radio et à quel moment. Ils s'en sont servis pour manipuler l'opinion en visant d'abord les femmes au foyer...

Le numérique a-t-il aussi contribué à l'émergence d'une société plus inclusive ?

Le rêve des fondateurs de l'Internet était une anarchie heureuse et généreuse de la communication : Internet comme lieu de diffusion de tous les possibles. L'usage actuel du net interroge sur le bien-fondé de cette vision. D'une part, l'anarchie n'est pas forcément heureuse ou généreuse : confèrent les *fake news*, théories du complot et autres cyberattaques russes. D'autre part, Internet est devenu un enjeu économique et politique majeur, ce qui mène à des tentatives de reprise en main par les États. Par exemple, le principe politique fondamental de neutralité du net a été remis en cause par le régulateur américain en décembre dernier. Selon ce principe, l'ensemble des contenus présents sur le Web doivent rester non identifiés et traités de la même façon : pas de censure, pas de traitement différencié des flux selon leurs valeurs économiques... Une vidéo de Netflix et celle de votre goûter d'anniversaire sont transportées de la même façon. Avec l'abrogation de la neutralité du net, ça commence à sentir la régulation dans l'anarchie. Mais, face à cette régression, on peut s'attendre à voir émerger une réponse de la part des internautes qui ont toujours été des bricoleurs numériques de génie.

Un exemple de jeux vidéo contribuant à l'inclusion ?

Il y en a de nombreux, par exemple ceux réalisés au Cnam autour du handicap et de l'accessibilité. Mais, j'aimerais citer le projet *Antura* qui a été porté par Emmanuel Guardiola. Emmanuel a soutenu sa thèse au Cnam et travaille actuellement en Allemagne au *Cologne Game Lab*. *Antura* est un jeu sur mobile pour apprendre aux enfants à lire l'arabe. Il est déployé au Moyen-Orient et en Afrique du Nord dans les zones en crises. Au *festival Games for Change*, de nombreux jeux de ce type ont pu être mis en avant.

Le jeu vidéo peut être un outil pour l'apprentissage et l'inclusion. Il y a quelques années, avec *l'association Fondation 93*, le département informatique et le *Musée des arts et métiers* montaient des séances dans des lycées et collèges de Seine Saint-Denis afin que les jeunes réalisent ensemble un jeu vidéo. L'objectif n'était pas tant de créer ce jeu que de générer un sentiment collectif d'appartenance dans les classes.

«
La façon dont nous naissons et mourrons, nos capacités physiques et mentales, vont être bouleversés d'ici moins de trente ans.

»

À qui peuvent bénéficier les innovations numériques ?

Si l'on prend l'exemple des jeux en ligne, comme *World of Warcraft*, certaines personnes timides, éprouvant de grandes difficultés dans les contacts directs avec autrui, révèlent de grandes capacités de leadership dès qu'ils opèrent derrière un avatar et via le net. On découvre ainsi des individus ayant une capacité importante à fédérer un groupe. C'est une façon, utilisée par les chasseurs de têtes de trouver, par exemple, un bon gestionnaire de communautés. Dans le domaine du handicap, les innovations sont aussi intéressantes pour permettre l'inclusion de personnes dans la société. Mais là, on touche à une autre révolution, qui, à mon sens, va supplanter la révolution numérique : le transhumanisme. La façon dont nous naissons et mourrons, nos capacités physiques et mentales, et de façon plus générale ce que nous sommes, vont être bouleversés d'ici, à mon avis, moins de trente ans.

Chaque jour nous apporte des exemples de cette révolution : depuis les prothèses d'Oscar Pistorius jusqu'aux lunettes de réalité augmentée, qui seront demain des lentilles de contact – en passant par la gestation de fœtus dans une couveuse artificielle. Donc tous les problèmes que nous nous posons sur l'inclusion, l'exclusion, les avantages et inconvénients du numérique ne sont rien par rapport à ce qui nous attend avec le transhumanisme. Suivez quelques séries, justement sur Netflix, et pensez que les auteurs de science-fiction finissent en général par avoir raison.

► Innovation Numérique Société

Le dernier Cnam mag'

LE CNAM MAG' #9

Société numérique, société inclusive ?

1 mai 2018

[+ Retrouvez tous les numéros](#)

L'Enjmin

Ces questions vous intéressent ? Vous souhaiteriez faire des jeux et médias interactifs votre métier ? Découvrez l'[École nationale du jeu et des médias interactifs](#).

Sur le blog : les articles de Stéphane Natkin

Retrouvez les précédentes contribution et interview de Stéphane Natkin sur le Cnam blog :

Les jeux vidéo engagés, nouvelle tendance vidéoludique
"Les jeux vidéos vont disparaître parce qu'ils seront partout!"

<http://blog.cnam.fr/technologie/jeux-video/stephane-natkin-une-autre-revolution-va-supplanter-celle-du-numerique-le-tr>