

Animer la Toile du digital

Montrer le monde du bout des doigts

Du smartphone à l'intelligence artificielle, la Toile du digital invite à dresser la carte de la digitalisation de nos vies, pour mieux en cerner les contours et reprendre le contrôle de nos outils du quotidien

La Toile du digital, le numérique au bout de doigts

Développé par Arnaud Meillarec depuis 2021, et édité par Territoires vivants, la Toile du digital est un atelier d'intelligence collective de deux à trois heures, invitant à dresser la carte de la digitalisation de nos vies, du smartphone à l'intelligence artificielle, pour mieux en cerner les contours et reprendre le contrôle sur nos outils du quotidien.

Un outil pour quel besoin ? Mieux comprendre et échanger en groupe sur les tendances et les impacts de la numérisation.

Un outil pour qui ? Créé à l'origine pour des étudiants du supérieur, la Toile du digital s'adresse à des adultes souhaitant apprendre et partager des points de vue sur les enjeux de l'informatique.

Principe général des toiles

Les participants, en groupe de 6 à 8 personnes, disposent des cartes sur une table, afin de mettre en perspective les relations entre différents éléments. Les cartes sont distribuées par lots successifs. Une fois les cartes du lots positionnées un membre du groupe justifie les relations entre les concepts ou les objets, et synthétise les idées que les cartes ont fait émerger au sein du collectif. Le dispositif trouve son intérêt dans les discussions et questionnements qu'il suscite au sein du groupe. L'objectif de l'animateur est d'intervenir le moins possible.

Conditions légales d'utilisation

Publié sous licence CC By SA, la Toile du digital est librement modifiable aux seules conditions de citer l'auteur, Arnaud Meillarec, et d'appliquer la même licence d'utilisation aux modifications.

Synthèse

Internet repose sur une architecture matérielle allant de l'ordinateur aux silos de données (data center) des géants du web en passant par l'infrastructure du fournisseur d'accès à Internet. L'ensemble des outils informatiques fonctionne grâce à une architecture logicielle, interface entre l'homme et les machines. Les géants du Web, dont en particulier les Big Tech et les États, contrôlent une partie de ces architectures matérielles et logicielles. Les logiciels libres et ouverts garantissent eux la transparence du fonctionnement des algorithmes.

A la fin des années 90, avec l'essor du Web, l'idéologie portée par le monde du logiciel libre prône la libre circulation et la gratuité de l'information, une meilleure communication par une mise en relation directe des humains grâce à la suppression des intermédiaires. Le côté immatériel des données transitant sur le réseau, en rapport avec les supports papiers, donne une image écologique de l'utilisation du numérique comparativement aux anciens médias.

Malheureusement, les impacts matériels du numérique croissent rapidement, tant au niveau des ressources mobilisées que de l'énergie consommée, ce qui se traduit entre autres par une explosion des émissions de gaz à effet de serre.

De plus, un certain nombre de promesses d'émancipation ne sont pas tenues, et il apparaît que des dispositifs tels que les réseaux sociaux centralisés et que la captation généralisée des données chinois contrarient les principes de liberté privée et de démocratie. Internet ne deviendrait-il pas le Léviathan oppresseur dont rêvent les esprits aux tendances totalitaires ?

La narration

L'animation de la Toile du digital se décompose en six catégories disposée sur une grande feuille blanche consécutivement pour former une vision systémique des grands enjeux du numérique.

1- L'architecture matérielle d'Internet

Les participants commencent par placer les premières cartes pour visualiser les machines impliquées dans le cheminement d'une requête sur le web, depuis le smartphone ou l'ordinateur, jusqu'au centre d'hébergement de données en passant par les câbles sous-marins.

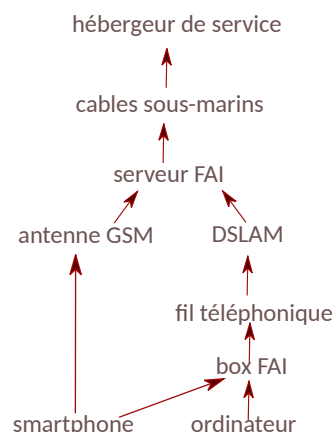


Figure 1: Positionnement possible des cartes

Premier constat : la dimension tout à fait matérielle des infrastructures d'Internet.

2- Les couches logicielles

Système d'exploitation, logiciel, application, données autant de dispositifs nécessaires au fonctionnement de chaque brique numérique.

Comment se répartissent-ils sur le réseau ?

3- Acteurs et enjeux géopolitiques d'Internet

Malgré la nature décentralisée d'Internet, des acteurs peuvent y exercer des positions dominantes en réussissant à imposer leurs produits ou services à d'importantes communautés d'utilisateurs. Qui sont ces acteurs, où se positionnent-ils sur les différents maillons matériels et logiciels, comment interagissent-ils entre eux et selon quels rapports de force ?

4- Les promesses du Web sont-elles tenues ?

Phase de débat au sein du groupe réuni. Retour sur les grandes promesses d'Internet : émancipateur, gratuit, immatériel, rapide, démocratique et renforçant les liens... qu'en est-il réellement ?

5- Les impacts matériels de la numérisation

Les infrastructures logicielles et matérielles du numérique pèsent lourd sur les stocks de ressources et d'énergie mondiaux. La croissance exponentielle des usages entraîne, malgré les optimisations perpétuelles, une explosion de l'empreinte écologique d'Internet.

6- Les points de vigilances sociétaux

Intelligence artificielle, capitalisme de l'attention, fracture numérique, monopole radical, transhumanisme, cybersécurité... les points d'inquiétudes ne manquent pas autour du développement tout azimut du digital. La numérisation du monde va de paire avec de grands sujets de société. Dans quel monde voulons-nous vivre ? Quels sont les acteurs en capacité d'influer sur nos évolutions futures ? Comment agir ?

Comment animer

Chacun reste libre d'utiliser les cartes à sa façon, conformément à la licence CC By SA autorisant la modification. Pour autant, si votre utilisation diverge grandement des préconisations de ce document, merci d'indiquer aux participants que vous proposez une variante de la version originale de la Toile du vivant.

Selon le public présent, le temps disponible et la sensibilité de l'intervenant, plusieurs animations possibles :

Groupes synchronisés

Si l'animateur ressent le besoin de cadrer les participants et souhaite inclure l'ensemble des personnes simultanément.

1. Constitution de groupes de 6 à 8 personnes.
2. Distribution d'un jeu de carte par groupe. Les participants de chaque groupe se partagent les cartes.
3. L'animateur explique la règle et dévoile les catégories. Chaque participant cherche à quelles catégories appartiennent ses différentes cartes.
4. L'animateur lit les descriptions des catégories dans l'ordre. Il demande à chaque groupe à tour de rôle si quelqu'un a une carte de la catégorie. Si la carte appartient bien à la catégorie, le groupe à un point. Le participant lit la carte et chaque groupe pose la carte sur la table, en décidant de son emplacement. L'animateur demande à chaque groupe une nouvelle carte jusqu'à épuisement de la catégorie.

Groupes autonomes

Les trois premières catégories architecture matérielle, architecture logicielle et géants du web sont jouées en autonomie par chaque table avec passage de l'intervenant entre chaque catégorie. Ne distribuez les cartes d'un lot qu'une fois que les cartes des lots précédent ont été placées par le groupe, après une restitution orale, afin que chacun justifie les positionnement et intègre la logique d'ensemble.

Pause éventuelle

Réflexion collective, tous les groupes ensemble sur les promesses du Web.

Chaque groupe reprend son autonomie sur les points de vigilance sociétaux.

Expression artistique et choix d'un titre.

Problématiques

Que vous inspire ces notions, en quoi auront-elles un impact sur votre avenir personnel et professionnel ?

Notation possible

Synthèse du groupe

Esthétique de la toile

Explication des concepts

Communauté

Retrouvez des photos et toutes les infos sur la Toile du digital et d'autres toiles sur le site de Territoires Vivants :<https://www.territoires-vivants.fr/>