

Atelier discussion - Nos futurs

Atelier débat sur le futur sur la base d'imagerie de la culture populaire sous forme de jeu de cartes. Exprimer et analyser collectivement nos craintes et projections.

 Public Médiateurs

 Licence CC-BY-SA

Sommaire

Commentaires

Lien de la présentation, à imprimer éventuellement. Le lien est public.

[https://www.canva.com/design/DAFRd1_SOow/yN8hh-q_x0L_ukUiSExw2A/edit?](https://www.canva.com/design/DAFRd1_SOow/yN8hh-q_x0L_ukUiSExw2A/edit?utm_content=DAFRd1_SOow&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

[utm_content=DAFRd1_SOow&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton](https://www.canva.com/design/DAFRd1_SOow/yN8hh-q_x0L_ukUiSExw2A/edit?utm_content=DAFRd1_SOow&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton)

Introduction:

Montrer un deux ou les trois vidéos suivantes :

- Extrait de *Télévision l'oeil de demain* (1947, 4min) : <https://www.youtube.com/watch?v=ZKfOcR7Qbu4>
- Début de *Ready Player One*, S.Spielberg (2018, 5min) : <https://www.youtube.com/watch?v=1k71hdVcUao>
- Le court-métrage complet *Sight* (2012, 7min) : <https://www.youtube.com/watch?v=O1mIx8JQwMw>

Ensuite, chaque slide fait l'objet d'une discussion collective sur l'avenir, les usages et les dérives futures.

Questions pour alimenter la discussion : d'abord, la technologie est-elle possible ?

Les connaissances actuelles permettent-elles une telle chose ?

Possède-t-on la quantité de matière et d'énergie suffisante ?

La puissance de calcul ?

Le corps humain supporterait-il ?

Ensuite, est-elle souhaitable ?

Qu'en ferait une dictature ?

Un géant GAFAM ? (effet rebond?)

Un publicitaire ?

Qu'en ferait un harceleur, un charlatan, un parent angoissé ?

(Dérive politique, dérive commerciale, dérive sociale)

Quel impact sur le climat ?

Les slides à fond noir concernent des technologies futuristes qui sont déjà parmi nous. La question des dérives y prend de l'importance.

La médiation s'aide de l'onglet "notes" pour apporter des connaissances sur les technologies citées. Gardez le sens de l'humour, oui, *Dragon Ball* est un manga très pertinent sur plusieurs aspects futurologiques.

Pour la version jeu de cartes, distribuer quelques cartes dans des groupes de discussions (4 ou 5 personnes max). Les participants des questions citées ci-dessus (disponibles en slide 5) et du dos des cartes. Chaque groupe présentera rapidement ses prospectives en fin d'atelier.

NB: le but de cet atelier est de rassurer. Tout le monde ne fonce pas tête baissée dans les nouvelles technologies. Nos craintes sont souvent basées sur une dépréciation du genre humain, l'histoire a montré les échecs de nombreuses innovations. Ex : le métavers, si effrayant, qui nous condamnerait tous à un état végétatif sous un casque, est un échec.