

Manifeste pour un numérique durable à visage humain

Comment techniques numériques et intelligence humaine peuvent-elles
cohabiter ?

Version 1.0.1 “Solo” - CC BY-SA · itopie informatique

Le manifeste

Les techniques numériques se développent de manière fulgurante. Ses progrès peuvent provoquer un sentiment de sidération, tant ils nous fascinent et nous bousculent, jusqu'à questionner intelligence et conscience humaine.

Ces **systèmes numériques anthropomorphes** peuvent être extrêmement efficaces. Souvent, ils sont inspirés par les neurosciences, sont fondés sur des algorithmes complexes et nourris par des quantités astronomiques de données. Ils peuvent imiter particulièrement bien certains comportements humains et simuler une grande créativité dans des domaines très variés.

Ces systèmes ne se limitent plus à réduire la pénibilité de tâches physiques ou à optimiser des fonctions répétitives. Leur développement et leur propagation dans la société s'accélèrent et ils influencent dorénavant de nombreuses activités et affectent en particulier des compétences d'**apprentissage**, le **langage**, et plus globalement, la **pensée**.

Acceptons-nous de voir la plupart des services que nous utilisons pris en charge par des machines alors qu'ils étaient opérés par des personnes formées pour ces métiers ? Sans débat démocratique ?

Voulons-nous d'une société qui remplace progressivement l'être humain par des écrans, des formulaires en ligne et des interfaces numériques ?

Une telle perspective est-elle simplement possible, compte tenu des limites planétaires ?

Où allons-nous positionner le curseur, entre une société numérisée à outrance et l'utopie d'une société sans technologie ?

Les êtres humains doivent pouvoir choisir leur futur technologique. Rien n'est gravé dans le marbre et tout le monde doit pouvoir contribuer à créer un avenir désirable et non subi.

Ainsi, itopie peut soutenir le développement de ces *systèmes numériques anthropomorphes*, à partir du moment où la société civile dispose des moyens de prévenir leurs effets indésirables sur les individus, la communauté et l'environnement.

De notre point de vue, ces systèmes sont acceptables pour autant qu'ils remplissent les cinq conditions suivantes :

1. Ils respectent les principes de **sobriété numérique**, en les mettant au défi, entre besoins réels et enjeux environnementaux (limites planétaires, changements climatiques, perte de la biodiversité, pollutions, raréfaction des ressources naturelles,...). Cela implique de réduire ses besoins, d'allonger la durée de vie des objets, de privilégier la basse technologie ou les solutions analogiques.
2. Ils sont **libres**, au sens des logiciels libres. Le corpus de données utilisées doit être libre et clairement identifiable. Les critères de filtres des résultats produits et les catégorisations des données d'entraînement doivent également pouvoir être audités.
3. Ils ne participent en aucune manière à la **surveillance**, protègent l'intégrité numérique des personnes impliquées et traitent toutes les parties prenantes avec dignité.
4. Il ne leur est pas délégué de **prise de décision** affectant directement ou indirectement des êtres vivants, si toutes les parties prenantes n'ont pas donné leur accord et si l'analyse a posteriori de la prise de décision n'est pas possible.

5. Ils n'entraînent pas de dégradation de nos **fonctions cognitives**, de nos **relations sociales** et plus globalement de notre **empathie avec le vivant**.

Sous réserve des conditions précitées, le développement des *systèmes numériques anthropomorphes* paraît souhaitable lorsqu'ils nous soutiennent dans la réalisation de tâches répétitives, complexes, fastidieuses ou qui requièrent des capacités de traitement que nul être humain ne peut avoir.

Par ailleurs, nous pourrions aussi avoir besoin de ces systèmes pour appréhender et gérer la complexité extrême des défis majeurs auxquels nos sociétés font et devront faire face.

Enfin, et compte tenu de ces défis existentiels majeurs, nous devons réduire massivement nos usages non-essentiels de ces techniques.