DAILY SCIENCE
DÉCOUVREZ LA SCIENCE, LA RECHERCHE ET L'INNOVATION "MADE IN BELGIUM"

POP-CODE, UN PODCAST QUI DÉCODE LE NUMÉRIQUE

Publié le 26 mars 2024

par Laetitia Theunis

Depuis un an, Pop-Code vulgarise les enjeux clés du numérique exploités dans différents films de la pop culture. A la barre de ce podcast au rendez-vous mensuel, Benoît Vanderose et Anthony Simonofski. Tous deux sont professeurs à l'UNamur, le premier de génie logiciel et le second de transformation numérique et smartcities. Amis et grands fans de cinéma de science-fiction, ils ont monté ce projet durant leur temps libre, en parallèle de leurs activités de recherche.

« Ce qui nous plaît le plus, c'est de faire découvrir un film divertissant qui nous a plu. Mais aussi d'essayer de faire réfléchir nos auditeurs à l'impact du numérique sur la société, de leur faire acquérir un esprit critique sur cette thématique», explique Pr Simonofski.

Enrichissement par la littérature scientifique

Après avoir déterminé le film du mois, chacun le regarde de son côté et prend des notes sur les sujets qui lui semblent pertinents à mettre en avant dans l'épisode de podcast. Et développe son argumentaire sans en parler à l'autre. « On tient à ce que nos analyses et avis soient complètement individuels. »

« Personnellement, pour me nourrir, je fais des recherches par divers canaux : je regarde des making-of du film, ce que les réalisateurs et les acteurs en ont dit. Une fois les thématiques bien identifiées, je me tourne vers la littérature scientifique. Ainsi, le podcast se fait le relais de certains

résultats intéressants en lien avec les thématiques du film », poursuit Anthony Simonofski.

La pop culture comme outil de conscientisation

Prenons en exemple le film Her, traité dans l'épisode 9. C'est l'histoire d'un homme qui tombe amoureux d'une intelligence artificielle sur son téléphone portable.

« Cela nous a amenés à nous intéresser au phénomène bien réel des copines virtuelles façonnées par l'IA. Au féminin, car ce sont surtout de jeunes hommes hétéros qui y ont recours. Il existe toute une littérature scientifique sur le sujet analysant les interactions entre l'humain et l'être virtuel (l'IA est programmée pour plaire à son utilisateur). Ainsi que les conséquences sur les relations que l'humain a avec de vraies personnes, particulièrement avec les femmes. »

« Nous sommes convaincus que la culture populaire est un très bon vecteur pour sensibiliser et être un grand vecteur d'engagement. »

Exemples de films traités dans Pop-Code

Un projet de recherche dans les cartons

« Des podcasts sur le cinéma, il y en a des milliers. Notre valeur ajoutée, c'est notre statut de professeurs impliqués dans le numérique. »

« Nous envisageons d'ailleurs de pousser un cran plus loin et de lancer un projet de recherche scientifique sur les podcasts de vulgarisation dédiés à la culture populaire numérique. Alors que le nouveau référentiel de compétences pour les écoles primaires et secondaires dit clairement que les jeunes doivent améliorer leurs compétences numériques, nous voulons comprendre quelle est la meilleure façon de mobiliser la pop culture pour éduquer au numérique. Et déterminer si elle est réellement efficace vers des publics jeunes. »

En effet, lors du dernier salon SETT (School, Education, Transformation, Technology), une

chercheuse postdoctorale au Centre de Recherche Information, Droit et Société (CRIDS) au sein du Namur Digital Institute (NaDI) a fait part de son expérience négative : lorsqu'elle utilise des références de pop culture dans ses cours, ses étudiants trouvent que c'est un peu dépassé.

« Les jeunes sont peut-être moins habitués à consommer des films de la culture populaire ? Mais davantage Twitch ou TikTok ? Est-ce que le cinéma va rester le médium dominant de notre culture ? Ne va-t-il pas se faire supplanter par le jeu vidéo ? Quels impacts ce changement va-t-il avoir ? Répondre à ces questions nécessite de se plonger dans la matière. »

Pour mettre ce projet de recherche sur pied, Benoît Vanderose et Anthony Simonofski sont en discussion avec des collègues du master en cinéma du département de philosophie. Ainsi qu'avec des collègues spécialisés en éducation numérique, notamment Dre Julie Henry, cheffe de projet STEAM (sciences, technologies, engineering, art et mathématiques) à l'UNamur.

Davantage de diversité à venir

Durant la première saison de Pop-Code, seuls des blockbusters américains de science-fiction ont été au menu, ainsi que la série Black Mirror. « Pour la deuxième saison, qui débute en mars 2024, on s'est donné comme mission de diversifier la provenance des films, et de nous tourner également vers le cinéma européen et japonais. »

« Cela nous permettra dans le même temps de diversifier les sujets abordés. En effet, les films américains traitent essentiellement de l'IA. Et ce, car c'est la technologie qui suscite le plus de discussion actuellement. Mais, afin d'éviter de nous répéter et pour apporter davantage de variété, nous allons prendre soin de sélectionner à l'avenir des films traitant de sujets autres. Comme la réalité virtuelle, le métavers, la fracture numérique, la cybersécurité ou encore l'Internet des objets. » A vos écouteurs !