

ATELIER PHILO

COLLEGE de CHAMPOULANT L'ISLE D'ABEAU

Compte rendu de l'atelier du 12 et 19 octobre 2017 – N° 60

Première partie : Choix de la Question (jeudi 12 octobre)

Présentes : Claudia, Maëva, Océane, Tom, Maxence, Deaclan, Ruben, Christopher, Benjamin, Enzo D., Hugo, Enzo J., Léo, Louis et Yvann
Animation : Sylviane et Jean-Pierre Moreau

Le fonctionnement d'un atelier-philos est expliqué : son objectif est de réfléchir, d'exprimer ses pensées, d'apprendre à confronter ses idées avec celles des autres et de développer son esprit critique. La première partie de l'atelier est consacrée à la collecte des questions et au choix de la question qui sera débattue. Les questions proposées doivent être d'ordre général, elles ne doivent être ni techniques ni scientifiques et la réponse ne doit pas être connue de tous.

Pour parler on demande la parole. On n'est pas obligé de parler. On écoute et on respecte la parole de l'autre.

Pour lancer la réflexion, il est proposé de lire une petite fable : Nasr Eddin et le veau sans queue. (Extrait du livre : Peux-tu décider d'être heureux ? de Jeanne Boyer – collection Philofolies)

Après un échange sur le texte, des questions sont formulées :

- Est-ce que les esprits existent ? **(10 voix)**
- Pourquoi se fait-on du souci pour rien ? **(6 voix)**
- Pourquoi les croyants pensent que c'est leur religion qui a raison ? **(3 voix)**
- Qu'est-ce que la vie ? **(2 voix)**
- Quelles sont les différences entre les humains et les animaux ? **(4 voix)**
- Pourquoi certains apprécient-ils plus le virtuel que la réalité ? **(13 voix)**
- Quel est notre rôle sur la terre ? et quel est le vrai rôle de l'humanité ? **(6 voix)**
- Pourquoi sommes-nous tellement angoissés ?
- Pourquoi on cherche à nous imposer des vérités ? **(4 voix)**
- Pourquoi avons-nous des opinions différentes ? **(5 voix)**
- Pourquoi certaines personnes n'ont pas d'amis ? **(7 voix)**

La question sur le souci et celle sur l'angoisse sont regroupées.

Après un premier vote à choix multiples (nombre de voix entre parenthèse), le groupe décide de faire un second tour à choix unique en reprenant les trois questions ayant reçu le plus de voix. Après ce vote la question sur le réel et le virtuel obtient 7 voix, celles sur les esprits obtient 5 voix et celle sur les personnes sans amis obtient 2 voix (il y a eu une abstention). C'est donc la question « Pourquoi certains apprécient-ils plus le virtuel que la réalité ? » qui est retenue pour la semaine prochaine.

Deuxième partie : (jeudi 19 octobre)

Présentes : Maëva, Tom, Maxence, Benjamin, Hugo et Mickael

Animation : Sylviane et Jean-Pierre Moreau

« Pourquoi certains apprécient-ils plus le virtuel que la réalité ? »

Le groupe s'est d'abord interrogé sur ce qu'on appelle « le virtuel » : Ce sont les jeux électroniques sur les consoles, les vidéos, les tablettes, sur internet, la télévision...toutes les images...

- Le rêve c'est aussi virtuel puisque ce n'est pas la réalité.
- Ce qui se fait dans notre imagination, quand on joue...
- Les acteurs jouent un rôle, au théâtre, au cinéma...Ils racontent une histoire qui n'est pas réelle, mais eux, ils sont réels.
- La télé réalité, c'est un drôle de nom : cela n'a rien de la réalité puisque tout est préparé d'avance pour être filmé.
- Dans les jeux vidéo on peut vivre des aventures, c'est amusant. On peut tester des sports qu'on ne peut pas faire en vrai, le parapente, le jet-ski, le golf, le tennis...
- Cela nous donne des sensations, des émotions...
- Oui mais ce n'est pas pareil qu'en vrai : j'ai joué au parapente et j'ai aussi pu en faire en vrai ; on ne ressent pas du tout la même chose. En vrai tout nos sens réagissent, on voit l'environnement, on entend les bruits, on a les odeurs, l'air frais...
- Dans les jeux on s'enferme, les parents crient pour qu'on arrête, on s'isole, se replie sur soi...
- Mais le virtuel c'est aussi une compensation, on découvre et on teste des choses, on n'est pas obligé de faire toujours le même, on peut changer...
- Mais quand on est à un spectacle réel, c'est autre chose, au cirque par exemple, on voit tout ce qui se passe autour de la piste, les autres gens, les personnes qui préparent, l'environnement, les émotions sont plus fortes...
- Je suis allé à un spectacle qui a été télévisé en direct, eh bien, quand je l'ai revu à la télé ce n'était pas du tout la même chose, c'est très décevant.
- Avec la virtualité, on peut modifier artificiellement sa personnalité, par exemple se transformer en héros, avoir plusieurs vies, augmenter sa puissance...
- Cela dépend des « goûts et des couleurs », mais ce ne sont pas nos vrais sens !
- Les écrans ça fait mal à la tête et il faut se protéger les yeux. Et aussi l'exposition aux ondes et à une musique trop forte...
- Les casques de réalité virtuelle, c'est pareil, c'est une expérience particulière mais on se sent bizarre quand cela s'arrête.
- Dans certains jeux, la virtualité copie le réel, éventuellement en l'améliorant. C'est plus confortable, on ne prend pas de risque, même si on sait qu'il manque quelque chose...
- Avec la console Wii, on peut tester des sports. Il y a une sorte d'imitation des gestes qu'il faut faire pour marquer un point...
- Mais on n'a pas les sensations, par exemple le vertige ou bien ce qu'on ressent quand on fait de la spéléologie...