



MINISTÈRE DE L'ÉDUCATION NATIONALE ET DE LA JEUNESSE

*Liberté
Égalité
Fraternité*



N°14

Juin 2023

La discipline philosophie contribue aux [Lettres ÉduNum thématiques](#) que la Direction du numérique éducatif (DNE) publie depuis 2015



sur différents sujets d'actualité transversaux. À la différence des [Lettres ÉduNum philosophie](#), qui sont disciplinaires et s'adressent aux professeurs de philosophie, ces thématiques sont pluridisciplinaires et s'adressent à tous les professeurs du premier et du second degré.

Cette quatorzième lettre disciplinaire présente ces contributions, ainsi que les pratiques pédagogiques associées et quelques courtes bibliographies pour aller plus loin et inspirer d'autres productions. Les six dernières contributions philosophiques aux *Lettres thématiques* ont porté sur la cybersécurité, l'immersion, l'hybridation, l'intelligence artificielle, le corps et la ludification. Leur rédaction fait l'objet d'un appel à communiquer diffusé sur le compte [@eduscol_philo](#) auquel les professeurs intéressés peuvent répondre.

SOMMAIRE

<i>NOTIONS ET THÈMES</i>	2
L'immersion	3
Extrait	3
L'hybridation	3
Extrait	4
L'intelligence artificielle	5
Extrait	5
La ludification.....	6
Extrait	6
Le corps.....	7
Extrait	7
<i>PRATIQUES PÉDAGOGIQUES</i>	8
<i>USAGES ET EXPÉRIMENTATIONS</i>	8
<i>POUR ALLER PLUS LOIN</i>	9

NOTIONS ET THÈMES

Les thèmes abordés sont liés à l'actualité du numérique et sont traités dans chaque lettre par différentes disciplines aux programmes d'enseignement du 2nd degré. Outre les cinq livraisons présentées ci-dessous, on peut consulter celles consacrées à l'impact du numérique sur le vivant ([N°16](#)), à la créativité ([N°15](#)), à la malinformation ([N°12](#) et [N°13](#)), aux compétences numériques ([N°11](#)) et à la citoyenneté ([N°8](#)). On peut aussi [s'abonner](#) directement aux lettres publiées sur le site [éduscol](#).

S'abonner à la lettre
ÉduNum thématique

Les professeurs de philosophie que ces thèmes intéressent peuvent toujours proposer des scénarios pédagogiques, qui seront indexés à [Édubase](#) suivant la procédure décrite dans la Lettre ÉduNum philosophie [N°13](#), ou signaler directement au réseau des interlocuteurs académiques pour le numérique ([IAN](#)) des ressources à valoriser via le compte [@eduscol_philo](#). Cela vaut aussi pour les lettres disciplinaires, dont les prochains numéros porteront sur l'enseignement de spécialité [HLP](#) et les agents conversationnels.

L'immersion

La contribution de la philosophie à la Lettre ÉduNum thématique N°18 sur [les technologies immersives](#) dresse un bref état de l'art du sujet, renouvelé par les travaux de **Jean-Marie Schaeffer** sur la fiction et ceux de **Mathieu Triclot** sur les jeux vidéo. Les lecteurs peuvent aussi consulter le numéro [52](#) de la revue *Klésis*, où **Alexandre Declos** examine les problèmes ontologiques que pose la réalité virtuelle, qu'il vulgarise aussi dans une émission diffusée sur **France Culture** accessible à tous les publics : [les jeux vidéo nous aident-ils à vivre ?](#)



Métaverse, PxHere, CC0

Cette thématique croise différentes notions au [programme de philosophie](#) – comme l'art, la science et technique en terminale ou l'expression de la sensibilité et la pluralité des cultures en [HLP](#) – où les professeurs peuvent puiser des exemples qui intéresseront sans doute leurs élèves.

Extrait : « Platon fit dès l'Antiquité un usage métaphorique du concept d'immersion en comparant notre condition à celle de poissons immergés dans l'eau, s'apercevant avec



Mere rouge, PxHere, CC0

étonnement qu'il existe une réalité au-delà de la leur. Mais c'est le développement du numérique et de la réalité virtuelle qui permet aux philosophes de caractériser plus précisément ce concept dans les années 80. Jean-Marie Schaeffer l'a notamment distingué de l'illusion, en s'appuyant sur les sciences cognitives dans son ouvrage sur la fiction. Il l'a défini

en 1999 comme un état mental scindé, caractérisé par la scission du traitement préattentionnel et attentionnel des représentations. À la différence de l'illusion, qui ne se dissipe pas lorsqu'on en prend conscience, les effets des leurres préattentionnels inhérents aux dispositifs mimétiques sont neutralisés dans l'immersion au niveau de l'attention consciente. La connaissance du cadre fictionnel bloque les réflexes moteurs induits par les stimuli et distingue cognitivement ces deux états. » [Lire la suite](#)...

L'hybridation

La contribution philosophique à la Lettre ÉduNum thématique N°17, consacrée à l'[hybridation](#), insiste sur l'importance de ce concept dans le socioconstructivisme de **Bruno Latour**, récemment disparu. Les lecteurs qui n'admettent pas les conséquences ontologiques de son

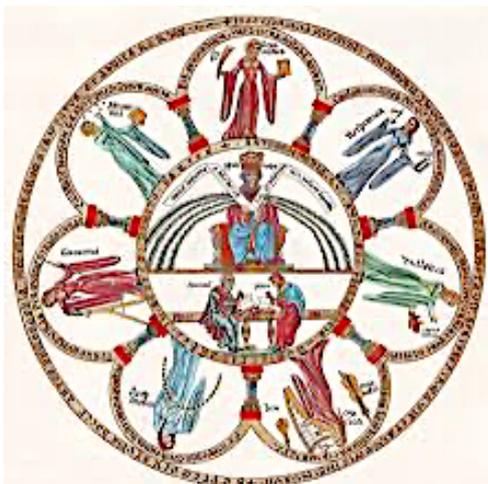
antiréalisme trouveront dans l'ouvrage de **Pierre Livet** et **Frédéric Nef** sur les [êtres sociaux](#) une réponse qui concilie le réalisme et le constructivisme. Ceux qui s'intéressent aux enjeux écologiques du débat peuvent encore réécouter la [leçon inaugurale](#) de Bruno Latour à Sciences Po. Où atterrir dans un monde peuplé d'hybrides ?

Outre la nature et les notions du programme de philosophie précédemment évoquées, le thème de l'hybridation croise celui de [l'humain et ses limites](#) en [HLP](#), ou la perspective de [l'existence humaine et la culture](#) dans l'enseignement de tronc commun, qui ouvrent aux élèves différentes pistes à explorer.

Extrait : « Le terme d'hybridation est apparu récemment en philosophie. Si l'on peut hybrider des espèces, des composants électroniques ou des orbitales atomiques, peut-on aussi hybrider des concepts, des sciences, des disciplines ou des enseignements ? Qu'est-ce qu'un hybride en philosophie ? De quoi notre monde est-il fait, sinon de leur infinie variété ? Un hybride est en un sens un produit de synthèse. En philosophie, une synthèse est une opération dialectique qui consiste à dépasser une opposition logique en trouvant l'unité non-contradictoire de concepts contraires. La notion de « proportion » unit par exemple en une seule idée les concepts d'identité et de différence qui sont logiquement opposés ; de même, le « début » et la « fin » coïncident sur la circonférence du « cercle », qui unit et dépasse leur opposition. Peut-on



Chimère, PxHere, CC0



Les arts libéraux, [Hortus deliciarum](#), CC BY-SA

considérer l'hybridation comme une sorte de synthèse ? Que dire alors de l'interdisciplinarité, qui constitue des objets et de nouvelles disciplines au carrefour d'anciennes ? L'auteur de l'article « chirurgien » de l'Encyclopédie explique en 1751 par exemple que la chirurgie est née du monstrueux croisement des métiers de barbier et de médecin. Le sociologue Joseph Ben-David a plus récemment montré que la physiologie et la psychologie sont des hybrides issus de couplages disciplinaires. Des échanges entre différentes spécialités en ont produit d'autres, irréductibles dans les deux cas à celles dont elles émergent. Le physicien Peter Galison a introduit le concept de zone de libre-échange, trading zones, pour suivre ces processus d'hybridation dans le champ des sciences et techniques. » [Lire la suite](#)...

L'intelligence artificielle

La contribution disciplinaire à la Lettre ÉduNum thématique N°14 sur [l'intelligence artificielle](#) interroge les enjeux éthiques et juridiques de la concurrence entre les hommes et les machines dont les performances égalent ou dépassent parfois celles de leurs inventeurs. Les professeurs qui se soucient du développement des agents conversationnels peuvent lire la publication du [Comité national pilote d'éthique du numérique](#) sur le sujet ainsi que les recommandations de l'UNESCO sur l'IA et l'éducation. [Comment enseigner dans un monde où l'intelligence peut être artificielle ?](#)



IA, M.Hassan, CCO

Le site de l'académie de Créteil propose [six petites leçons de pédagogies philosophiques sur l'IA](#) ; on trouvera aussi dans une rubrique de celui d'Aix-Marseille l'ensemble des articles du dossier sur la [philosophie et le numérique](#) publié par *Implication philosophiques* en réponse à l'appel à communiquer du réseau des IAN de la discipline. La DNE vient aussi de publier une brochure sur le thème : « [IA et éducation : apports de la recherche et enjeux pour les politiques publiques](#) » en appui des formations nationales ou académiques.

Extrait : « En juin 2020, une chaîne YouTube consacrée aux échecs était bloquée par « le système », c'est-à-dire par les algorithmes de contrôle appliqués par l'entreprise mère aux images et à leurs contenus textuels ou sonores. Motif ? Il y était question de l'opposition de « blancs » et de « noirs », vocables « inappropriés » dans le contexte de certains débats contemporains et du contexte sociétal qu'ils dessinent. À peu près dix



Algorithme, Idem, CCO

ans plus tôt, en 2011, le compte d'un utilisateur français était censuré et bloqué par Facebook au motif de la mise en ligne d'une reproduction de L'Origine du monde de Courbet. D'abord résolu au plan de la forme en mars 2018, le différend entre l'internaute et l'entreprise n'a trouvé d'issue définitive qu'en juillet 2019. Peu de temps auparavant, Le Portrait d'Edmond de Belamy, une toile réalisée de manière exclusivement algorithmique par le collectif – d'informaticiens – Obvious, est vendue près de quatre-cent mille euros chez Christie's à New York. Le « sensationnel » de tels événements n'en fait pas des épiphénomènes médiatiques insignifiants. Bien plutôt, il expose de manière crue un authentique problème contemporain, une sorte d'invasion du monde et des pratiques par les machines informatiques et par leurs algorithmes, qui ne sont pas de simples outils destinés à servir à des fins diverses et bien définies, mais

bien amenés à forger ou à répliquer nos représentations de la réalité, tout en accompagnant l'émergence, la consolidation ou la destruction de valeurs de vie, culturelles, sociales, politiques. » [Lire la suite...](#)

La ludification

La contribution de la philosophie à la dixième Lettre ÉduNum thématique sur la [ludification](#) dresse un bref état de l'art de cette notion, en la distinguant de celles de *gamification* et de [ludicisation](#), qui relèvent d'approches ou de programmes de recherches différents. Les lecteurs intéressés trouveront dans la revue [Sciences du jeu](#) les derniers développements de recherche contemporaine sur le thème et peuvent aussi réécouter une série d'émission de France Culture consacrée à la philosophie du jeu vidéo. [À quoi nos élèves joueront-ils dans le monde de demain ?](#)



Jeu de l'oie, [Wisseburg](#), CC BY-SA

Un scénario pédagogique indexé dans [Édubase](#) propose aux élèves de réaliser des jeux numériques pour réviser les cours de philosophie tout en mobilisant leurs [compétences numériques](#) ; mais ludiciser n'est pas ludifier et on peut en concevoir qui n'en requièrent pas : l'appel à contribution reste ouvert.

Extrait : « Les philosophes s'intéressent au jeu. Héraclite (fr.52) ou Eugène Fink en firent par exemple un symbole du monde et Platon présentait déjà dans Parménide (137b) la



Jeu VR, [PxHere](#), CC0

dialectique, sinon la dissertation, comme un « jeu studieux » (πραγματειώδη παιδιὰν), pédagogiquement utile. Faut-il penser cette activité apparemment triviale pour comprendre le monde en général et plus particulièrement l'humanité ? Lui donnera-t-on une signification métaphysique ou anthropologique ? Dans le second cas, y verra-t-on le signe de notre liberté,

selon Kant, de notre inventivité, suivant Schiller, ou de notre misère, le jeu tombant sous le coup de la critique qu'Aristote et Pascal adressent au divertissement et à l'art ? Le tournant anthropologique que Wittgenstein imprima dans les années 1950 à la philosophie, en étudiant les jeux de langage, a orienté la recherche dans cette direction, radicalement différente de celle de la métaphysique et de la « théorie des jeux » d'inspiration mathématique dont les domaines d'applications sont légion. Après les travaux de Johan Huizinga sur l'homo ludens, ceux de Roger Caillois et de Jacques Henriot sur la question ont ancré ces études en France, aujourd'hui groupées sous le nom de « ludologie » ou de science des jeux. » [Lire la suite...](#)

Le corps

On trouvera enfin dans la contribution philosophique à la Lettre thématique ÉduNum N°9 consacrée au [corps](#) une présentation des controverses actuelles sur le transhumanisme, la cognition incarnée et la fiction des zombies-philosophiques. Les professeurs que ces débats intéressent peuvent aussi réécouter l'émission de Radio France sur [le corps à l'ère numérique](#) et celle du Musée de l'Homme, dont le 4^e manifeste et une exposition interrogent en 2022 les frontières de l'humain : [le transhumanisme est-il une utopie, une dystopie ou une réalité ?](#)



AND analyse, M.Hassan, CC0

Le thème du corps croise non seulement celui de l'humain et ses limites au programme de HLP, mais aussi ceux de l'expression de la sensibilité et des [pouvoirs de la parole](#) en classe de 1^{re} par exemple ; son inscription au programme de l'[agrégation externe](#) piquera peut-être la curiosité des lauréats : l'appel est ouvert.

Extrait : « Les ordinateurs et l'intelligence artificielle d'abord, les clones et les avatars informatiques ensuite, les robots et les cyborgs enfin – disons le numérique en général – ont renouvelé le questionnement philosophique sur le corps en produisant au moins trois nouveaux concepts : le transhumanisme, l'embodiment et le zombi-p. Le transhumanisme répond à notre désir d'éternité et à la question de l'avenir de l'humanité : l'homme fusionnera-t-il avec ses prothèses numériques au point de changer de nature ? Les scénarios sur l'homme augmenté relèvent-ils de la science-fiction ? N'interrogent-ils pas en réalité notre rapport à l'animalité ? Le transhumanisme affirme, dans toutes ses versions, que les nouvelles technologies guériront l'homme de la mort, qui n'est pas une nécessité biologique, mais un accident physique. La transformation du corps par la génétique et la cybernétique lui ouvrira les portes de l'immortalité. Les apologues de ce courant nous expliquent depuis les années 1990 que les dernières découvertes scientifiques et le progrès technique accréditent leurs thèses, dont ils discutent les problèmes éthiques, comme l'eugénisme, aux forts enjeux économiques. On trouve de nombreuses références sur le web et on peut aussi lire les ouvrages de Jean-Gabriel Ganascia, Luc Ferry, Mark Hunyadi ou de Jean-Michel Besnier pour saisir les enjeux philosophiques de cette remise en question du corps par les nouvelles technologies et l'intelligence artificielle » [Lire la suite](#)...



Anatomie, Encyclopédie, CC BY



Cyborg, Richard Reid, CC0

PRATIQUES PÉDAGOGIQUES

Les professeurs de philosophie ont déjà intégré l'hybridation, la ludification et évidemment le corps à leurs pratiques pédagogiques. Rappelons seulement ici qu'un scénario pédagogique est « [hybride](#) » lorsque les opérations intellectuelles que les élèves effectuent – en présence ou à distance, de façon synchrone ou asynchrone – mobilisent leurs compétences numériques.

On en trouve différents exemples dans Édubase, sous la forme de [cours augmentés](#), de [portfolios individuels](#) ou de [travaux en groupes](#) conçus par le Groupe d'expérimentation pédagogique de l'académie de Versailles (GEP).

USAGES ET EXPÉRIMENTATIONS

L'intelligence artificielle fera prochainement l'objet d'expérimentation pédagogique en philosophie, car la montée en puissance des agents conversationnels interroge les professeurs, qui conçoivent déjà des scénarios pour développer les lumières naturelles de leurs élèves, distinctes de celles des machines.

Comment les différencier ? En plus des ressources de l'académie de Créteil, celle de Versailles propose un scénario sur le [test de Turing](#) conçu dans le cadre des [TraAM sur le langage](#) qui peut en inspirer d'autres : l'appel à projet des [Travaux](#) est relancé chaque année et permettra assurément d'enrichir la banque nationale [Édubase](#).



POUR ALLER PLUS LOIN

Les lecteurs intéressés par ces thématiques peuvent consulter la sélection suivante :

- Armen Khatchatourov, Avenati Olaf, Chardel Pierre-Antoine, Queval Isabelle (direction) : *Corps connectés. Figures, fragments, styles*, Presses des Mines / ESAD de Reims, 2022.
- Chardel, Pierre-Antoine : *Socio-philosophie des technologies numériques*, Paris, Presses Des Mines, 2022.
- Devillers, Laurence : *Des robots et des hommes : mythes, fantasmes et réalité*, Paris, Plon, 2017.
- Flipo, Fabrice : *La Numérisation du monde*, Paris, L'échappée, 2021
- Ganascia, Jean-Gabriel : *Servitudes virtuelles*, Paris, Seuil, 2022.
- Grinbaum, Alexei : *Parole de machines*, Paris, HumenSciences, 2023.
- Pinotti Andrea, Somaini Antonio : *Culture visuelle. Images, regards, médias, dispositifs*, Paris, Presses du Réel, 2022.
- Susskind, Daniel : *Un Monde sans travail*, Paris, Flammarion, 2023
- Tackels, Bruno : *Walter Benjamin à l'ère du monde digital*, Paris, Kimé, 2022.
- Radio France : [44 intellectuels pour penser le numérique](#).

Toutes les Lettres thématiques et disciplinaires sont en outre disponibles sur le laboratoire collaboratif des IAN philosophie : [Philo Labo](#).

**Lettre ÉduNum proposée par la direction du numérique pour l'éducation
Bureau de l'accompagnement des usages et de l'expérience utilisateur (DNE-TN3)**

 [Contact courriel](#)

Vous recevez cette lettre car vous êtes abonné à la lettre Philosophie

Souhaitez-vous continuer à recevoir la lettre ÉduNum Philosophie ?

[Abonnement/Désabonnement](#)

À tout moment, vous disposez d'un droit d'accès, de modification, de rectification et de suppression des données qui vous concernent (art.34 de la loi Informatique et Libertés du 6 janvier 1978).

Pour consulter nos mentions légales, [cliquez ici](#).