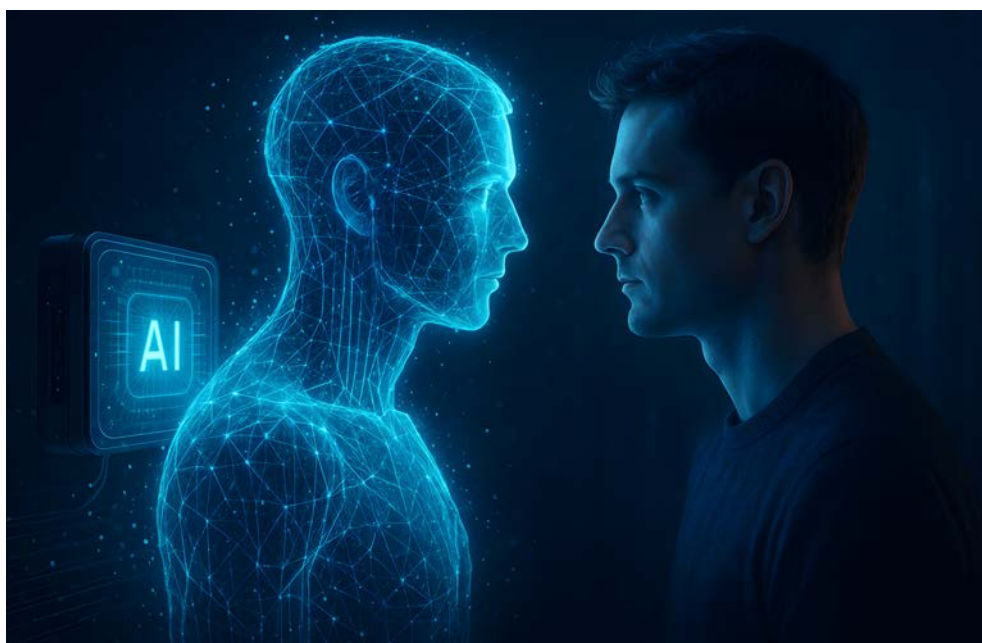


DOSSIER PÉDAGOGIQUE

Les relations humaines à l'ère de l'intelligence artificielle



Conférence d'Olivier Servais

Maison de la Francité - 19 juin 2025

1. Contextualisation



*Anthropologue et historien de formation, **Olivier Servais** est professeur ordinaire d'anthropologie à l'Université catholique de Louvain et depuis 2019, Doyen de la Faculté des sciences économiques, sociales, politiques et de communication.*

Il enseigne également à l'Institut des Arts de Diffusion (IAD) de Louvain-la-Neuve.

Ses recherches actuelles portent notamment sur les imaginaires des mondes virtuels et la sociabilité en ligne.

L'historien et anthropologue du numérique Olivier Servais explore comment l'intelligence artificielle transforme en profondeur les relations humaines et la manière d'“être humain”.

Il rappelle que l'IA n'est pas une rupture soudaine, mais bien l'aboutissement d'un processus entamé dans les années 1970 avec la micro-informatique, l'arrivée d'Internet dans les années 1990, la généralisation des jeux vidéo et l'explosion des réseaux sociaux et du streaming depuis bientôt vingt ans. L'IA n'est ainsi que la dernière étape d'une longue évolution, chaque phase technologique préparant la suivante.

Le conférencier insiste sur le rôle central des communautés d'utilisateur·rice·s, notamment les gamers (qu'il estime à près de 3 milliards dans le monde) et les contributeur·ices de l'encyclopédie en ligne Wikipédia. Il les présente comme deux des principaux moteurs de l'innovation en IA : d'un côté, pour rendre les personnages de jeux vidéo plus autonomes et intuitifs ; de l'autre, pour automatiser la production de connaissances. L'essor de l'IA grand public s'est appuyé d'une part sur ces usages, d'autre part sur l'accumulation massive de données, accélérée par la 5G et les objets connectés.

Les humains entretiennent depuis toujours des relations avec des entités non-humaines : qui n'a jamais parlé à son chat, ou communiqué avec un objet totem ou affectif tel un “doudou” ? Dans ce type de relations, Olivier Servais analyse la montée en puissance des “non-humains” artificiels : bots, avatars, IA conversationnelles s'inscrivent dans une continuité anthropologique avec les conversations que nous menons déjà avec le monde non-humain biologique. À travers une diversité d'exemples imagés, l'anthropologue montre comment ces agents numériques participent désormais à des rituels sociaux majeurs comme mariages et funérailles, dans les mondes virtuels, bouleversant par-là les codes de la sociabilité.

Olivier Servais met aussi en lumière l'irruption de l'affectif dans le digital, rendant l'IA moins “froide” qu'on ne le croit. De l'apparition des emojis et avatars qui permettent le feedback émotionnel, à la récente percée des “psychothérapeutes virtuels”, il souligne les risques d'isolement, de dépendance, de déshumanisation de certaines interactions, tout en mettant en évidence la plasticité de l'humain à s'adapter à ces nouvelles réalités. Enfin, il appelle à une vigilance critique : l'IA reconfigure la vie privée, l'intimité, l'empathie et les hiérarchies sociales, posant des défis majeurs pour l'avenir des relations humaines.

2. Enjeux

“

En facilitant nos vies, l'IA met-elle en danger l'essence même de nos interactions humaines ? Sommes-nous en train de remplacer des échanges authentiques par des interactions avec des machines ? Quelles répercussions pour l'avenir de la sociabilité humaine ?

Le métaverse n'est pas nouveau, il existait à travers de nombreux univers dans le monde des jeux vidéo qui intégraient des chatbots. Il existe une congruence entre le monde du jeu vidéo, les GAFAM et le monde des IA. Les usagers étaient mûrs, toute cette économie nouvelle a donc pu se déployer.”

Olivier Servais,
“Les relations humaines à l'ère de l'intelligence artificielle”,
Maison de la Francité,
Bruxelles, 19 juin 2025.

Les grandes questions posées par Olivier Servais dans sa conférence sont :

- Quelles évolutions technologiques ont rendu possibles les récents déploiements des intelligences artificielles ?
- Quel rôle central ont joué les communautés d'utilisateur·rice·s (gamers, hackers) dans l'évolution des technologies ?
- Quelle place prennent désormais dans nos vies et notre temps d'attention les non-humains artificiels (virus, bots, avatars, IA, robots logiciels), en addition aux non-humains biologiques (ex: les animaux, les plantes) ?
- Comment les espaces virtuels tendent à devenir des lieux de sens où se développent des pratiques sociales codifiées (mariage, funérailles, anniversaires...) ?
- Comment fait-on “communauté” dans l'ère des IA et des réseaux sociaux numériques, comment tissons-nous désormais nos liens ?
- En quoi le passage d'un univers “terne” et ennuyeux des geeks à un numérique attractif chargé d'affect (emojis, avatars, réactions émotionnelles) a-t-il révolutionné notre rapport à la technologie et sa place dans nos vies ?
- Notre corps n'est aujourd'hui plus le seul vecteur de lien social : comment s'est-il “dématérialisé” et à quelles nouvelles pratiques ceci a-t-il donné naissance ?
- Entre la facilitation de la communication et de l'organisation des interactions sociales, et le risque d'isolement et de dépendance accrue, en quoi le numérique est aujourd'hui ce qu'on appelle un “pharmakon” (en grec ancien, désigne à la fois un remède et un poison) ?
- L'IA remplacera-t-elle un jour les psychothérapeutes ?
- Quels sont les impacts sur notre santé mentale et notre capacité d'attention à moyen voire à long terme, considérant la place grandissante que prennent dans nos vies les technologies numériques accessibles au bout des doigts 24 heures sur 24 ?
- Comment est amené à évoluer le métier d'anthropologue, qui demande une observation sur le temps long, dans l'ère digitale ?

3. Mise en perspective

Mon nom est Julia, j'ai 13 ans, je vis à Bruxelles.

Je suis sur les réseaux sociaux mais demain, il se peut que je ne puisse plus les fréquenter à cause de l'interdiction de ceux-ci aux moins de 15 ans souhaitée par la Ministre des médias en Fédération Wallonie-Bruxelles, comme c'est déjà le cas en France depuis 2023 (utilisation sans consentement parental). Je ne le souhaite pas, car c'est aussi là que je m'amuse avec mes ami·e·s et que je peux partager des choses que je ne partagerais pas "dans la vraie vie".

Pablo, 26 ans, gamer dans l'âme, compétiteur en e-sport à Barcelone depuis mes 14 ans.

Les jeux vidéo c'est ma vie, et à la plage l'été, je préfère clairement les jeux vidéo comme lieu de vacances. La presque totalité de mon réseau d'ami·e·s, je le fréquente en ligne en jouant, ça ne m'intéresse pas de faire des rencontres ailleurs. D'ailleurs, si je pouvais passer ma vie comme Wade Watts dans "Ready Player One" (Steven Spielberg, 2018), je signerais direct.

Brian, 22 ans, fondateur d'une startup en deep tech à Los Angeles.

Dans ma communauté transhumaniste, la distinction entre "humain" et "non-humain" n'a plus vraiment de sens pour comprendre les relations sociales. Ce qui importe pour nous, c'est la qualité de l'expérience vécue, que ce soit par l'intermédiaire d'une IA ou pas.

Autres points de vue à développer dans le cadre d'exercices en groupe.

Je suis Søren, 52 ans, juriste de formation. *Je milite au sein du parlement danois pour qu'une interdiction stricte des réseaux sociaux numériques soit adoptée à l'échelle de l'Union européenne pour les moins de 15 ans.*

Emmanuel, 32 ans, techno-pédagogue enseignant dans un lycée namurois très avancé dans les usages en "édu tech". *Je suis en train d'implémenter tout un parcours pédagogique pour mettre nos élèves le plus tôt en situation d'utiliser les IA génératives dans un but d'apprentissage.*

Marina, 44 ans, spécialiste des assuétudes. *Je siège dans le comité d'expert·e·s qui a rédigé les conclusions du rapport du Conseil de la santé sur "Interventions et applications numériques de santé mentale" en 2024. Je plaide pour la mise en place de campagnes de prévention plus volontaristes en Belgique.*

Je suis Laurent, 39 ans. *J'ai créé ma boîte dans le marketing digital à Bruxelles et j'utilise l'IA depuis plusieurs années. Celle-ci m'aide sur une série de choses dont l'analyse et la création de persona, la base de notre travail de marketeur pour bien cerner nos cibles.*

4. Fiche pédagogique

Sur base des contenus et enjeux discutés par le conférencier, place au débat !

"Les relations humaines à l'ère de l'intelligence artificielle"

Nous vous proposons de passer à l'animation d'une table ronde. Format au choix : qu'il s'agisse d'un débat télévisé, d'une table ronde diffusée en live sur YouTube, ou encore de la réalisation d'une série de stories réseaux sociaux portant une pluralité de voix et d'opinions sur le sujet de l'impact de l'intelligence artificielle sur nos relations sociales. Si vous optez pour le format "débat", la durée totale conseillée est de 45 à 60 minutes. Nous préconisons que ce soit l'encadrant·e qui assure le rôle de journaliste.

Vous trouverez dans cette section :

- > Un canevas d'animation,
- > Des consignes pour la préparation du débat avec votre public, élèves ou animé·e·s.

Canevas d'animation

INTRODUCTION (5 MIN)

- L'encadrant·e assure le rôle de journaliste. Il présente le thème, rappelle la question centrale et contextualise les enjeux :
 - > "Aujourd'hui, nous allons débattre de la place de l'intelligence artificielle dans nos relations humaines. Quelle est-elle ? Comment les a-t-elle transformées ?"
- L'encadrant·e fait une rapide présentation des participant·e·s et des rôles qu'ils/elles incarneront dans la table ronde :
(se référer à la rubrique 3. "mise en perspective" de cette fiche)
 - > Julia, la pré-ado de 13 ans
 - > Pablo, le gamer de Barcelone
 - > Brian, le transhumaniste californien
 - > Søren, le législateur danois
 - > Emmanuel, le techno-pédagogue
 - > Marina, la spécialiste des assuétudes
 - > Laurent, le marketeer entrepreneur

TOUR DE TABLE INITIAL (10 MIN)

- L'encadrant·e donne la parole à chaque intervenant·e, qui a 1 à 2 minutes pour exprimer sa position de départ en lien avec son personnage, sur la question "Quel impact de l'IA sur nos relations humaines ?".
 - > L'encadrant·e veille à l'équité du temps de parole et à la clarté des interventions.

ANIMATION DU DÉBAT (25 MIN)

- L'encadrant·e anime la discussion en lançant les grandes questions du sujet.
À chaque question, l'encadrant·e :
 - > donne la parole à 2-3 intervenant·e·s différent·e·s pour varier les points de vue (ex : Laurent et Emmanuel sur les avantages de l'IA dans le marketing ou l'éducation, Marina sur les risques pour la santé mentale,...),
 - > reformule, relance, encourage les échanges contradictoires tout en veillant à la courtoisie et au respect du temps de parole,
 - > sollicite ponctuellement le public (les autres élèves) pour émettre un avis, une réaction ou poser une question.

TEMPS D'INTERACTION AVEC LE PUBLIC (10 MIN)

- En fin de débat, l'encadrant·e invite le public à poser des questions aux intervenant·e·s ou à exprimer un avis et les intervenant·e·s réagissent brièvement.

SYNTHÈSE ET CONCLUSION (5-10 MIN)

- L'encadrant·e fait une synthèse des arguments principaux, met en avant les points de convergence et de divergence, et propose une ouverture : "Quelles questions restent ouvertes ? Que faudrait-il explorer encore ?"
- Tour de table final : chaque intervenant·e donne une phrase de conclusion, synthétisant sa position.

RÈGLES À RESPECTER :

- Respect du temps de parole et des opinions,
- L'écoute et l'argumentation priment sur la confrontation,
- L'encadrant·e reste neutre, distribue la parole, reformule, recentre si besoin.

Vous trouverez ci-dessous les ressources suivantes...

- Un réservoir de questions : libre à vous de les adapter, de les densifier, et de les préparer avec le groupe avant le débat le cas échéant :
 - > Les réseaux sociaux numériques : sites web pour échanger des informations ou tiers lieux virtuels où mener une vraie vie sociale ?
 - > Vaut-il mieux parler à son chat qu'à un bot virtuel ?
 - > De "l'informatique" au "numérique", quelle révolution copernicienne s'est-elle déroulée en un quart de siècle ?
 - > Organiseriez-vous votre mariage sur une plateforme virtuelle ? Si oui pourquoi ; si non, pourquoi pas ?
 - > 2050, l'humain IA augmenté : bonne ou mauvaise idée ?
 - > Dans le débat sur l'interdiction des réseaux sociaux aux moins de 15 ans en Europe : protection des mineurs ou anti-démocratie ?

- > *Horizon 2030 : vers des parcours éducatifs en ligne 100% personnalisés ?*
- > *L'IA à l'école : bonne ou mauvaise idée ?*
- > *Mon psychothérapeute : dans ma ville ou sur mon smartphone ?*
- > *L'IA dans la publicité : "Chouette, enfin des annonces qui m'intéressent vraiment" ou "Oh non, toujours plus surveillé·e et ciblé·e" ?*

– **Quelques articles de presse ou ressources prodiguant des exemples concrets à débattre en préparation du débat avec le groupe :**

L'OCDE, via une nouvelle enquête, démontre que Jacqueline Galant a tort au sujet de l'interdiction des réseaux sociaux (Moustique, 15/05/25)

<https://www.moustique.be/notre-epoque/les-infos/2025/05/15/locde-via-une-nouvelle-enquete-demonstre-que-jacqueline-galant-a-tort-au-sujet-de-linterdiction-des-reseaux-sociaux-WUMMCDXC6BCP3MN7R4S5A4BDWA/>

Quelle place pour l'IA à l'école ? (Les clés, RTBF)

<https://audio.rtf.be/media/les-cles-les-cles-3305742>

Humain-machine : nos langues entremêlées (Le code a changé, France Inter)

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-code-a-change/le-code-a-change-7-8131380>

L'IA devient-elle plus intelligente que nous ? (Harvard business review)

<https://www.hbrfrance.fr/innovation/ia-lintelligence-artificielle-devient-elle-plus-humaine-que-nous-60462>

Burn-out : une pathologie de notre civilisation numérique (RTBF)

<https://www.rtf.be/article/burn-out-une-pathologie-de-notre-civilisation-numerique-11563266>

Pascal Chabot, philosophe : "Ce que nous aimons, ce qui nous agite et nous bouleverse, répond au désir de sens" (Télérama)

<https://www.telerama.fr/livre/pascal-chabot-philosophe-ce-que-nous-aimons-ce-qui-nous-agite-et-nous-bouleverse-repond-au-desir-de-sens-7022028.php>

IA et big data : sommes-nous entrés dans l'ère du Dataïsme? (Fisheyeimmersive)

<https://fisheyeimmersive.com/article/ia-et-big-data-sommes-nous-entres-dans-lere-du-dataisme/>

Quelques consignes de préparation pour les participant·e·s au débat

Objectif : défendre le point de vue de votre personnage lors du débat. Pour ce faire, vous devrez préparer des arguments solides et nuancés à faire valoir lors de la discussion.

Plusieurs étapes sont à prendre en considération :

1. COMPRENDRE SON RÔLE ET LA POSTURE DE SON PERSONNAGE

- Lisez attentivement la fiche du personnage qui vous a été attribuée,
- Identifiez les valeurs, la culture, le rapport à l'art, à la technologie et à l'IA propres à ce personnage.
Testez l'IA pour ce faire !

2. PRÉPARER DES ARGUMENTS

- Notez sur une fiche qui vous accompagnera durant le débat, 3 à 5 arguments clés que votre personnage pourrait défendre sur les questions suivantes :
 - > Comment l'IA transforme mes relations amicales ?
 - > Que serait ma vie affective sans les réseaux sociaux ?
 - > À quoi ressemblerait ma vie sans Internet ni smartphone ?
 - > Mon smartphone me connaît-il mieux que mes parents ?
 - > Quel type d'humain sera mon petit-enfant né en 2050 ?

3. ILLUSTRER SON PROPOS

- Très important : la visualisation. Préparez au moins un exemple concret ou une anecdote (réelle ou plausible) pour illustrer vos arguments (ex : le sens de la compétition chez Pablo, l'avantage concurrentiel pour l'entreprise de marketing d'Emmanuel, les scénarios dystopiques d'utilisation des réseaux de Søren...).

4. ANTICIPER LES OBJECTIONS

- Imaginez les contre-arguments que pourraient avancer les autres personnages,
- Préparez des réponses ou des questions à leur poser pour enrichir le débat.

5. PARTICIPER ACTIVEMENT

- Pendant le débat, il est très important d'écouter attentivement les autres : rebondissez sur leurs propos, posez des questions, reformulez si besoin.
- Respectez la parole des autres et restez courtois·e, même en cas de désaccord.

6. CLÔTURE DU DÉBAT

- Prévoyez un petit carnet pour noter les arguments qui vous ont marqué·e, les questions qui restent ouvertes, ce que vous retenez de la diversité des points de vue afin de pouvoir synthétiser votre apport dans le débat.

5. Biblio-Webographie

Titre : Dans la peau des Gamers. Une anthropologie d'une guilde de World of Warcraft

Auteur : Olivier Servais

Format : ouvrage

Source : Continent digital, Karthala / 2020

https://www.academia.edu/61292517/Dans_la_peau_des_gamers?auto=download

Conférence d'Olivier Servais à la Maison de la Francité :

https://www.youtube.com/watch?v=ukg2TOM_1J0

Titre : Olivier Servais en interview sur KTO

Auteur : Olivier Servais

Format : Interview vidéo

Source : Télévision catholique / 08 avril 2020

<https://www.ktotv.com/video/00317927/olivier-servais-1-4>

Titre : Uniformisation, politesse... Comment ChatGPT transforme notre façon de parler

Auteur : Pablo Maillé

Format : Article

Source : Usbek et Rica / 25 juin 2025

<https://usbeketrica.com/fr/article/uniformisation-politesse-comment-chatgpt-transforme-notre-facon-de-parler>

Titre : Une vie sans Internet

Auteur : Xavier de la Porte

Format : podcast

Source : Le code a changé, France Inter / 27 juillet 2024

<https://www.radiofrance.fr/franceinter/podcasts/le-code-a-change/le-code-a-change-5-5175902>

Titre : Interventions et applications numériques de santé mentale

Auteur : Conseil Supérieur de la Santé

Format : étude

Source : Conseil Supérieur de la Santé / 2024

<https://www.hgr-css.be/fr/avis/9745/interventions-et-applications-numeriques-de-sante-mentale>

Titre : Comment va la vie des enfants à l'ère numérique ?

Auteur : Organisation de coopération et de développement économiques (OCDE)

Format : étude

Source : OCDE / 15 mai 2025

https://www.oecd.org/fr/publications/2025/05/how-s-life-for-children-in-the-digital-age_c4a22655.html

Titre : "Her" (Spike Jonze, 2013) - dossier pédagogique
Auteur : cinéma "Le Café des Images" (Hérouville St Clair)
Format : dossier pédagogique
Source : cinéma "Le Café des Images" (Hérouville St Clair) / 15 mai 2025
<https://cafedesimages.fr/education-a-limage/lyceens-au-cinema/her/>

Titre : Carnet 13 - Les intelligences artificielles, comment mieux les comprendre ?
Auteur : Conseil supérieur de l'éducation aux médias (Csem)
Format : dossier
Source : collection "Repères", Csem / 04 février 2025
<https://www.csem.be/profile-select?destination=/eduquer-aux-medias/productions/carnet-13-les-intelligences-artificielles-comment-mieux-les>

Titre : #Génération2024 : Les jeunes et les pratiques numériques
Auteur : Média Animation en partenariat avec le Conseil Supérieur de l'Education aux Médias de la Fédération Wallonie-Bruxelles (CSEM)
Format : brochure
Source : CSEM / 20 février 2025
<https://www.csem.be/profile-select?destination=/eduquer-aux-medias/productions/generation2024-les-jeunes-et-les-pratiques-numeriques>

Titre : Un sens à la vie - entretien avec Pascal Chabot
Auteur : Centre d'action laïque
Format : podcast
Source : Centre d'action laïque / 14 décembre 2024
<https://www.laicite.be/emission/un-sens-a-la-vie-entretien-avec-pascal-chabot/>

Titre : La vérité sur... l'intelligence artificielle
Auteur : Yann Lecun
Format : interview vidéo
Source : Brut / 10 février 2025
<https://www.brut.media/fr/videos/sciences-technologies/ia/la-verite-sur-lintelligence-artificielle>

MAISON DE LA FRANCITÉ
18 rue Joseph II - 1000 Bruxelles
02 219 49 33
secretariat@maisonde la francite.be
www.maisonde la francite.be



DOSSIERS PÉDAGOGIQUES

L'intelligence artificielle : un risque pour nos libertés fondamentales ?
L'intelligence artificielle peut-elle engendrer des artistes authentiques ?
L'intelligence artificielle : menace ou solution pour le climat ?
L'intelligence artificielle : menace ou opportunité pour l'enseignement ?
Intelligence artificielle : une révolution dans le monde des médias.
Les relations humaines à l'ère de l'intelligence artificielle.

Les dossiers pédagogiques ont pu être réalisés pour la Maison de la Francité
grâce au soutien du Conseil supérieur de l'éducation aux médias.



Dossier pédagogique : Delphine Jenart

Illustration de couverture : Human Interaction With Digital AI, par Tom, généré à l'aide de l'IA
Éd. responsable : A-R Delbart - Maison de la Francité - 18 rue Joseph II - 1000 Bruxelles