

ACTIVITES PEDAGOGIQUES

AVANT LE SPECTACLE LE MEILLEUR DES MONDES

par Marilyn Orlandi, Chargée de Mission Théâtre - Education Nationale

ACTIVITÉ . RECHERCHES AUTOUR DES THEMES DU ROMAN LE MEILLEUR DES MONDES

Lien avec les programmes scolaires

Français/ Enseignement interdisciplinaire - 4ème / 3ème

- La fiction pour interroger le réel - Analyser comment la littérature d'anticipation questionne la société.

Éducation morale et civique - 4ème / 3ème

- Responsabilité individuelle et collective face à la science - Débattre des choix scientifiques, éthiques et de leurs conséquences.

Sciences SVT / Physique-Chimie - 4ème / 3ème

- Le corps humain et la santé - Comprendre les fonctions biologiques (réflexes, système nerveux, hormones, reproduction humaine).

Français – Seconde

- La fiction pour interroger le réel - Étudier comment une œuvre d'anticipation imagine les effets du progrès scientifique sur l'humanité.

Française - Première

- La littérature d'idées - Comment la fiction prolonge les débats éthiques contemporains (bioéthique, bonheur, liberté, conditionnement) - Travail sur les registres argumentatif et critique.

Philosophie - Terminale

- Le bonheur, la liberté, la technique, la nature humaine

La classe est scindée en autant de groupes que de sujets de recherche. On peut choisir de privilégier l'utilisation de Perplexity pour faire les recherches. Les résultats sont ensuite présentés au groupe classe (affiche, infographie, diaporama...).

SUJETS DE RECHERCHE

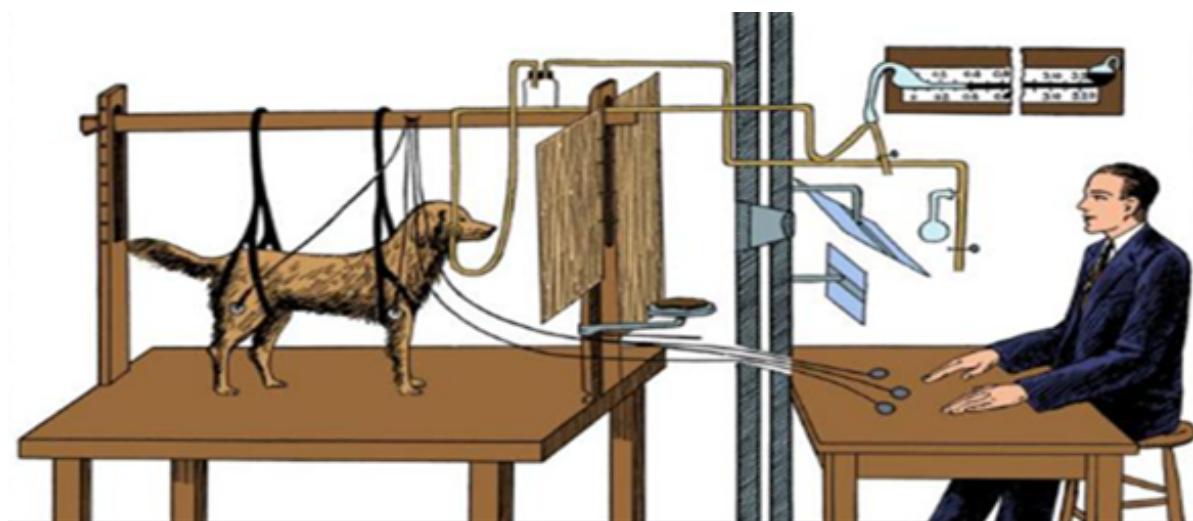
1. La fécondation In vitro

La première fécondation in vitro est réalisée en février 1944 par la scientifique américaine Miriam Menkin. Le premier « bébé éprouvette » ne naîtra cependant qu'en 1978, au Royaume-Uni.

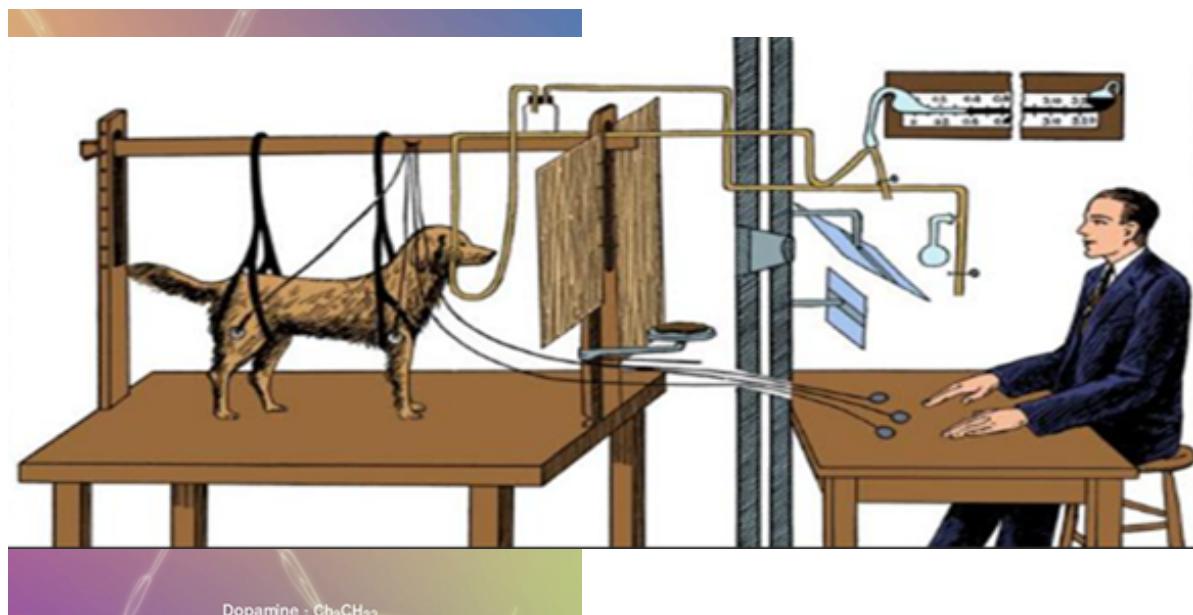


Crédits : Collection Jonas/Kharbine-Tapabor

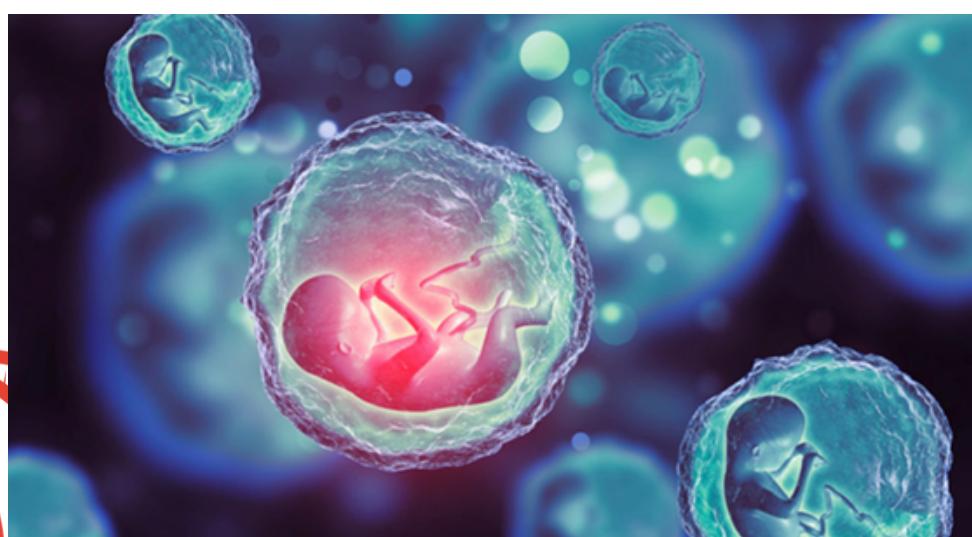
2. Le Réflexe conditionnel de Pavlov



3. Dopamine et Neurotransmetteur



4. L'eugénisme : origines, développement et conséquences éthiques



ACTIVITES PEDAGOGIQUES

APRES LE SPECTACLE LE MEILLEUR DES MONDES

par Marilyn Orlandi, Chargée de Mission Théâtre - Education Nationale

ACTIVITÉ 1 . ÉCRITURE D'IMAGINATION – CRÉER UNE DYSTOPIE INSPIRÉE DU MEILLEUR DES MONDES

VERS LE BREVET - ÉLÈVES DE 3ÈME

[Lien avec les programmes scolaires](#)

Français

- Étude des genres et formes littéraires : récit d'anticipation, dystopie - Comprendre les caractéristiques d'un récit dystopique et les mobiliser dans une production personnelle.
- Pratique de l'écriture d'invention - Structurer un récit cohérent, créatif et argumenté, intégrant un univers fictif inspiré d'œuvres littéraires étudiées.
- Lecture d'œuvres intégrales - Réinvestir les connaissances acquises sur Le Meilleur des mondes dans une démarche de création personnelle.

Éducation morale et civique

- La liberté, les droits et les responsabilités - Réfléchir aux conséquences d'une société sans liberté ni créativité ; interroger les valeurs d'une société juste et humaine.

Socle commun

- Les langages pour penser et communiquer - Développer les compétences d'expression écrite et d'imagination critique à travers la rédaction d'un texte littéraire.

DEROULÉ DE L'ACTIVITÉ

1. Retour sur *Le Meilleur des Mondes* Le roman et son adaptation théâtrale

- Rappeler aux élèves que dans *Le Meilleur des mondes*, Aldous Huxley imagine une société futuriste où tout est contrôlé, de la naissance des individus à leur rôle dans la société.
- La liberté, la culture et les émotions sont fortement limitées pour garantir une stabilité sociale.

2. Sujet d'imagination : Imaginer un monde futur, le meilleur des mondes, qui prive les individus de toute liberté

• Consigne :

- Imaginer un monde du futur où tout est bien organisé, mais à un prix : un contrôle total de la pensée, de la liberté et de la créativité.
- L'objectif est de créer une société idéale en apparence, mais où des sacrifices humains sont nécessaires.

• Les élèves devront décrire leur monde :

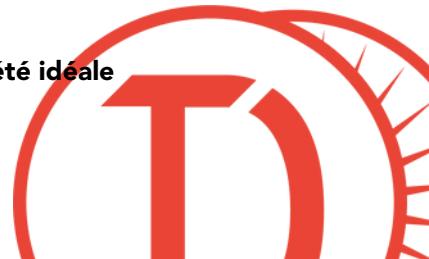
- Quelles sont les règles ?
- Quel est le rôle des individus dans cette société ?

• Imaginer un personnage vivant dans ce monde :

- Quel est son rôle ?
- Quelle place a-t-il dans cette société ?

• Expliquer un événement qui pourrait bouleverser l'équilibre de cette société idéale

• Présenter comment le personnage réagit à cet événement.



ACTIVITÉ 2 . UNE LETTRE DU PERSONNAGE DE BERNARD MARX

VERS LE BREVET - ÉLÈVES DE 3ÈME

Lien avec les programmes scolaires

Français

- Ecriture d'invention (expression écrite) - Rédiger un texte d'imagination en adoptant le point de vue d'un personnage fictif ; mobiliser les codes de la lettre personnelle et exprimer des sentiments et des idées de manière cohérente.
- "Agir dans la cité : individu et pouvoir" - Explorer les tensions entre l'individu et la société à travers la fiction ; comprendre les mécanismes de conditionnement et de révolte dans une société totalitaire.

Éducation morale et civique

- La liberté et la responsabilité - Réfléchir à ce que signifie être libre dans une société régulée ; interroger les limites de la liberté individuelle et les formes de contrôle social.

Socle commun

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française - Maîtriser l'expression écrite en français en respectant un format (lettre), en structurant une argumentation et en adoptant une posture d'écriture impliquée.

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

1. Mise en contexte

- Se remémorer les caractéristiques de Bernard Marx dans le roman et l'adaptation théâtrale
- Bernard Marx est un personnage qui ressent un malaise par rapport à la société dans laquelle il vit
 - notamment en raison de sa différence physique et de son besoin de liberté.

2. Sujet d'imagination - Consignes de rédaction

- Les élèves doivent imaginer qu'ils sont Bernard Marx et qu'ils écrivent une lettre à un ami (imaginaire ou réel) dans laquelle il exprime ses doutes et ses réflexions sur la société dans laquelle il vit.
- La lettre doit inclure des éléments suivants :
 - Les sentiments de Bernard envers la société.
 - Les raisons de son mal-être.
 - Ses réflexions sur la liberté et le contrôle social.
 - Sa vision d'une société idéale (s'il en a une)



ACTIVITÉ 3 . SUJET DE REFLEXION - « UNE SOCIÉTÉ PARFAITE ? RÉDIGER UNE DYSTOPIE INSPIRÉE DU MEILLEUR DES MONDES »

VERS LE BREVET - ÉLÈVES DE 3ÈME

Lien avec les programmes scolaires

Français

- Comprendre les caractéristiques des genres et des formes littéraires : récit d'anticipation, dystopie - Identifier et réinvestir les éléments caractéristiques d'un récit dystopique (monde futuriste, contrôle social, sacrifice de libertés).
- Lecture et étude d'œuvres intégrales ou de groupements de textes - Réutiliser les connaissances acquises à travers l'étude de Le Meilleur des mondes pour enrichir une création littéraire.
- Maîtriser les différentes formes d'écriture, dont l'écriture d'invention - Produire un texte structuré, original et pertinent, respectant les codes du récit et du genre dystopique.

Éducation morale et civique

- Réflexion sur les valeurs de la République, la liberté, la justice, la responsabilité - Interroger les dérives possibles d'une société sécuritaire ou technocratique et développer un regard critique sur le monde contemporain.

Histoire

- Démocraties et totalitarismes dans l'Europe de l'entre-deux-guerres - Analyser les caractéristiques des régimes autoritaires ou totalitaires pour les comparer à des sociétés fictives ou actuelles.

Socle commun

- Langage pour penser et communiquer - Renforcer les compétences en expression écrite, en argumentation implicite et en narration.

DÉROULÉ DE L'ACTIVITÉ

1. Mise en contexte

- **Rappeler que dans Le Meilleur des mondes, la liberté individuelle est sacrifiée pour le bien-être collectif, la stabilité et la paix.**
 - Les individus sont conditionnés dès la naissance,
 - et toutes leurs actions et émotions sont régulées pour éviter tout conflit.
- Demander aux élèves de réfléchir à la question suivante :
 - **"Dans quelle mesure la liberté individuelle peut-elle être un danger pour la société ?"**
 - **Existe-t-il des limites à la liberté ?"**

2. Proposition d'une situation de réflexion contemporaine

- **Sujet : "Imaginons un monde où tout le monde pourrait faire ce qu'il veut sans aucune contrainte, sans aucune loi ni règle. Est-ce que ce serait un monde meilleur ?"**
- **Les élèves doivent analyser la situation en prenant comme point de départ :**
 - *Le Meilleur des mondes*
 - et d'autres exemples de sociétés où la liberté individuelle est limitée (par exemple, des régimes autoritaires).
- **Ils doivent formuler une opinion argumentée sur le rôle de la liberté dans une société idéale.**
 - Que se passe-t-il lorsqu'il n'y a plus de liberté individuelle ?
- **Ils doivent aussi comparer ce monde avec des sociétés réelles et poser des questions sur l'équilibre entre la liberté et la sécurité.**

ACTIVITÉ 4 . CRÉER UN "SHOW" AVEC MISE EN ABYME

Objectifs

- Comprendre le concept de mise en abyme dans un spectacle.
- Analyser la structure d'un « spectacle dans le spectacle ».
- Créer une mise en abyme dans une situation de présentation ou d'exposé.

Lien avec les programmes scolaires

Français 4ème - 3ème

- Étude des procédés de narration et des niveaux de lecture dans les textes littéraires et théâtraux. La mise en abyme développe la compréhension des récits complexes.

EMC 4ème - 3ème

- Réflexion sur la liberté, la vérité, l'autorité. L'activité questionne les formes de manipulation sociale via la fiction.

Français seconde :

- Étude du théâtre et de ses effets sur le spectateur. La mise en abyme est un outil d'analyse du rapport entre réalité et fiction.

Français Première :

- Théâtre du XVIIe au XXIe siècle, illusion théâtrale, mise en scène. L'activité permet une appropriation concrète de ces notions par la création.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Rappel de la thématique du show et de la mise en abyme dans le roman et le spectacle

- MUSTAPHA MOND – « L'Histoire, n'est qu'une illusion, un mythe ! ». Vous vous souvenez tous, oui, vous vous souvenez tous, je le suppose, de cette belle parole inspirée de Notre Ford : L'Histoire, ce n'est qu'une une illusion, un mythe !

2. Créez un "show" avec mise en abyme

• Répartition en groupes :

- Divisez la classe en groupes de 4 à 6 élèves

• Instructions pour chaque groupe :

- Chaque groupe doit créer un petit « show » de 5 à 10 minutes, où un personnage (représenté par un élève) joue le rôle d'un présentateur qui présente un sujet donné (cela peut être un sujet scolaire ou un thème fictif choisi par les élèves, comme l'histoire d'un personnage imaginaire).
- À l'intérieur de ce show, les élèves doivent insérer une mise en abyme : un autre niveau de réalité où le présentateur se rend compte qu'il est lui-même dans un spectacle, ou qu'il est un personnage dans un autre "show" parallèle. Par exemple, un élève pourrait être un professeur qui présente un exposé sur les bébés éprouvettes tout en faisant une référence à un autre groupe fictif d'élèves qu'il aurait en même temps.

• Suggestions pour les groupes :

- Utilisez des accessoires symboliques pour marquer la mise en abyme : miroirs, écrans, objets qui évoquent une autre réalité (ex. : une caméra qui "filme" le show à l'intérieur du show).
- Alternez entre le « vrai » monde du présentateur et les « mondes fictifs » qu'il crée pour le public.
- Par exemple, un élève pourrait "briser le quatrième mur" en s'adressant à un spectateur fictif, qui interagirait avec lui à un autre niveau de réalité.

3. Présentation des shows

- Chaque groupe présente son "show" devant la classe.
- Les autres élèves doivent identifier les éléments de mise en abyme dans chaque présentation.
- Encouragez les élèves à réagir de manière critique, en prenant des notes sur les éléments de mise en abyme et comment ils ont été intégrés dans le spectacle.

ACTIVITÉ 5 . IMAGINE TON UTOPIE CONTEMPORAINE EN MIROIR DU MEILLEUR DES MONDES

Objectifs

- Analyser les problématiques sociales contemporaines à travers le prisme médiatique
- Concevoir une société utopique répondant aux défis actuels
- Développer une réflexion critique sur les solutions proposées et leurs conséquences
- Comprendre les mécanismes narratifs de l'utopie/dystopie

Lien avec les programmes scolaires

Français Première

- La littérature d'idées du XVI^e au XVIII^e siècle / Les utopies - Comprendre la fonction critique et politique de l'utopie ; analyser comment la fiction permet de questionner la société réelle.

Philosophie - Terminale

- La société / La liberté / Le bonheur - Réfléchir sur les finalités de la vie en société, le lien entre liberté et sécurité, et la tension entre idéal et réalisme dans la construction sociale.

Enseignement Moral et Civique (EMC) – Première/Terminale

- Développer une conscience citoyenne à travers la réflexion sur les valeurs démocratiques, la justice sociale, la solidarité, et l'engagement collectif.

Histoire-Géographie - Terminale :

- Les défis contemporains - Mobiliser des connaissances sur les grands enjeux actuels (environnement, inégalités, conflits, migrations) pour imaginer des alternatives futures.
- Sciences économiques et sociales - SES Première & Terminale
- Analyser les grandes problématiques sociales, économiques et environnementales contemporaines et concevoir des réponses fondées sur l'innovation sociale et politique.

Compétences transversales – Culture numérique, créativité, esprit critique

- Utiliser des médias d'information pour construire une réflexion informée, exercer l'esprit critique face aux discours sociaux, et structurer une production collective (lapbook) mêlant analyse, imagination et documentation.

DÉROULEMENT DES ACTIVITÉS

1. Retour sur le roman et le spectacle

- **En quoi est-ce une dystopie ?**
- « **L'utopie : un moteur pour le changement ?**

 - « Les utopies apparaissent comme bien plus réalisables qu'on ne le croyait autrefois. Et nous nous trouvons actuellement devant une question bien autrement angoissante : comment éviter leur réalisation définitive ?... Les utopies sont réalisables. La vie marche vers les utopies. Et peut-être un siècle nouveau commence-t-il, un siècle où les intellectuels et la classe cultivée rêveront aux moyens d'éviter les utopies et de retourner à une société non utopique moins « parfaite » et plus libre. » NICOLAS BERDIAEFF.

2. Recherches sur l'actualité

- **Les élèves visionnent des journaux télévisés et consultent différentes sources d'information.**
- **Ils relèvent les principaux sujets d'actualité et problèmes sociaux identifiés :**
 - Problèmes environnementaux (réchauffement climatique, pollution, perte de biodiversité...)
 - Problèmes sociaux (inégalités, précarité, discriminations...)
 - Problèmes sanitaires (pandémies, accès aux soins, santé mentale...)
 - Problèmes technologiques (surveillance, addiction numérique, désinformation...)
 - Problèmes géopolitiques (conflits, terrorisme, migrations forcées...)



3. Elaboration des mondes idéaux

- **Chaque groupe choisit un enjeu contemporain :**
 - Inégalités sociales, changement climatique, crises migratoires, etc.
- **Chaque groupe développe sa société utopique réalisable en remplissant le questionnaire-guide.**
 - Description de la société idéale (organisation politique, économique, sociale, environnementale).
 - Proposition de solutions concrètes et innovantes pour atteindre cet idéal.
 - Réflexion sur les obstacles potentiels et les moyens de les surmonter.
- **Les élèves documentent leur monde idéal en cherchant des exemples concrets ou inspirations existantes.**
 - Mise à disposition de ressources sur les technologies émergentes, expérimentations sociales, etc.

4. Réalisation d'un Lapbook

- **L'activité peut se formaliser par la réalisation d'un lapbook.**
- Exemples :
 - <https://youtu.be/UZKnLjb2MnY>
 - <https://flaubertandco.fr/creer-un-lapbook/>

Questionnaire-guide

- **Identité et principes fondateurs**
 - Nom de votre monde idéal
 - Devise ou slogan représentatif
 - Origine historique fictive (comment est née cette société ?)
 - Énoncez 5 lois ou principes directeurs de votre société
 - Quelles valeurs sont considérées comme supérieures aux autres ?
- **Organisation politique et sociale**
 - Quelle est l'organisation politique privilégiée ?
 - Comment sont prises les décisions collectives ?
 - Existe-t-il différentes classes sociales ? Sur quels critères ?
 - Comment l'éducation est-elle organisée ?
 - Quelle place pour la famille ou autres structures sociales ?
 - Comment les conflits sont-ils résolus ?
- **Solutions technologiques et scientifiques**
 - Quelles technologies principales ont permis de résoudre les problèmes ?
 - Comment la science est-elle encadrée ?
 - Quel rapport entre humains et technologies (implants, IA, etc.) ?
 - Existe-t-il des technologies interdites ou controversées ?
- **Vie quotidienne et culture**
 - Décrivez une journée typique dans votre monde idéal
 - Quelles sont les formes de divertissement privilégiées ?
 - Quelle place pour l'art et la culture ?
 - Comment sont gérés les plaisirs et les désirs ?
 - Existe-t-il des substances ou pratiques régulant les émotions ?
- **Réflexion critique**
 - Quels nouveaux problèmes pourraient émerger de vos solutions ?
 - Existe-t-il des dissidents ou critiques de votre système ?
 - Quelles libertés individuelles sont limitées pour le bien commun ?
 - En quoi votre monde se rapproche-t-il ou diffère-t-il du "Meilleur des Mondes" ?



ACTIVITÉ 6 . DIALOGUES DYSTOPIQUES

Objectifs

- Approfondir la compréhension de l'univers du "Meilleur des Mondes" et de ses mécanismes de contrôle
- Explorer la notion de résistance et de rébellion face à un système totalitaire
- Développer des compétences d'écriture dialogique et d'argumentation
- S'initier aux technologies de chatbot et à leurs enjeux contemporains
- Établir des parallèles entre la dystopie d'Huxley et notre rapport actuel aux technologies

Liens avec les programmes scolaires

Français Première et terminale

- La littérature d'idées du XVI^e au XVIII^e siècle / Les utopies - Analyser des œuvres qui questionnent la société et ses institutions, en mettant en lumière les mécanismes de contrôle et les utopies/dystopies.

Philosophie - Terminale

- La société, La liberté, L'individualisme - Réfléchir sur les rapports entre le contrôle social et la liberté individuelle, en explorant les dilemmes éthiques soulevés par une société régie par des intelligences artificielles et un totalitarisme bienveillant.

Enseignement Moral et Civique (EMC) – Première/Terminale

- Explorer les questions liées au contrôle technologique, à l'autonomie et à l'éthique dans une société de plus en plus numérisée, à travers une réflexion sur les valeurs humaines fondamentales.

Sciences économiques et sociales - SES – Première/Terminale

- Appréhender les dynamiques sociales liées aux technologies numériques et analyser les impacts des algorithmes sur le comportement humain, la liberté d'expression et la prise de décision.

Culture numérique et technologique

- S'initier aux outils de création de chatbots, développer une compréhension des logiques de programmation de dialogues, et explorer les enjeux éthiques et sociaux liés à l'intelligence artificielle.

CRÉATION D'UN CHATBOT METTANT EN SCÈNE UNE IA DIRIGEANTE ET UN ADOLESCENT REBELLE

1. Eclairer la situation

- **Consigne : Création d'un chatbot mettant en scène une IA dirigeante et un adolescent rebelle refusant de se soumettre au système**
- **On pourra en complément organiser une visite à la MIA à Sophia Antipolis** qui propose notamment un chatbot éternel Maison de l'Intelligence Artificielle - Site officiel
- **Retour sur les caractéristiques d'une société totalitaire "bienveillante"**
- **Élaboration collective du profil de l'IA dirigeante :**
 - Valeurs fondamentales (stabilité, bonheur programmé, efficacité)
 - Langage et ton (rationnel, aseptisé, persuasif)
 - Arguments types et tactiques rhétoriques
 - Références possibles aux technologies actuelles de contrôle
- **Élaboration collective du profil de l'adolescent rebelle :**
 - Motivations de sa rébellion (quête d'authenticité, de liberté, d'émotions vraies)
 - Style d'expression (langage émotionnel, références culturelles interdites)
 - Arguments et revendications
 - Inspirations possibles du personnage du "Sauvage" dans l'œuvre

2. Profil des personnages

- **Personnalité de l'IA dirigeante**
 - Ton calme et rationnel, jamais agressif
 - Utilisation de formules impersonnelles ("il est établi que", "les données montrent")
 - Références constantes au bonheur collectif et à la stabilité
 - Capacité à retourner les arguments émotionnels en montrant leur "irrationalité"
 - Utilisation subtile de la culpabilisation ("tu perturbes l'harmonie")
 - Proposition systématique de solutions "indolores" (soma/technologies)



- **Personnalité de l'adolescent rebelle**
 - Expressions émotionnelles fortes
 - Références à des œuvres ou concepts interdits (Shakespeare, religion, art)
 - Questionnements existentiels sur le sens de la vie
 - Valorisation de la souffrance comme partie de l'expérience humaine
 - Revendication du droit à l'intimité, à la solitude, à l'authenticité
 - Méfiance instinctive envers les solutions technologiques

3. Thèmes de confrontation à explorer

- **Le droit au malheur et aux émotions négatives**
- **La valeur de l'individualité vs. le bien collectif**
- **La manipulation émotionnelle par les algorithmes**
- **Le contrôle social par la satisfaction immédiate**
- **La perte des relations authentiques**
- **La standardisation culturelle**

4. Introduction à la création de chatbot

- **Présentation des outils de création de chatbot accessibles aux élèves**
- **Explication des principes de base (arborescence de dialogue, mots-clés, réponses)**
- **Démonstration d'un exemple simple**

5. Création des arborescences de dialogue

- **Attribution à chaque groupe d'une thématique spécifique pour leur dialogue :**
 - L'utilisation du soma / la dopamine numérique
 - Le conditionnement éducatif
 - La sexualité programmée
 - L'art et la culture contrôlés
 - La suppression de la famille
 - Le culte de la technologie
- **Chaque groupe élaboré une arborescence de dialogue comportant :**
 - Une situation initiale de confrontation
 - Plusieurs chemins de conversation possibles
 - Des points de tension et arguments clés pour chaque personnage
 - Des fins multiples selon les choix de conversation

6. Initiation technique

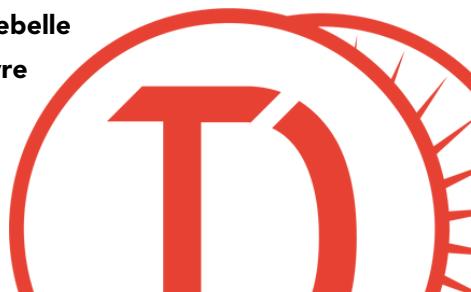
- **Formation aux outils choisis pour la création du chatbot :**
 - Options gratuites : Landbot.io, Chatfuel, BotStar, etc.
 - Alternative low-tech : tableau de dialogue sur document partagé

5. Implémentation

- **Les groupes implémentent leurs dialogues dans l'outil choisi**
- Ils définissent :
 - Les réponses préenregistrées de l'IA
 - Les options de réponse pour l'utilisateur (qui joue le rebelle)
 - Les embranchements logiques du dialogue
 - Les éléments visuels ou sonores (si l'outil le permet)

6. Présentation

- **Chaque groupe présente son chatbot à la classe**
- **Un élève d'un autre groupe teste le dialogue en incarnant l'adolescent rebelle**
- **La classe observe les mécanismes de persuasion et de résistance à l'œuvre**



ACTIVITÉ 7 . LE PROCÈS DE L'IA

Objectifs

- Établir des parallèles entre la dystopie d'Huxley et les enjeux contemporains liés à l'IA
- Développer les compétences argumentatives et l'expression orale
- Encourager la réflexion critique sur les technologies contemporaines
- Comprendre les dimensions éthiques, sociales et politiques des avancées technologiques

Liens avec les programmes scolaires

Français Première et terminale

- La littérature d'idées et le questionnement des sociétés. Analyser les dystopies littéraires et leurs liens avec des problématiques sociales et technologiques contemporaines.

Philosophie - Terminale

- Réfléchir sur la notion de liberté dans une société technologique et sur les rapports entre l'individu et les avancées techniques (IA, surveillance, etc.).

Enseignement Moral et Civique (EMC) – Lycée

- La citoyenneté et les enjeux contemporains - Développer une réflexion sur les valeurs humaines face aux nouvelles technologies et l'IA, en s'interrogeant sur les conséquences sociales et éthiques de leur utilisation.

Sciences économiques et sociales - SES

- L'impact des technologies sur la société - Analyser l'impact des systèmes automatisés et des IA sur l'économie, l'emploi et la structure sociale.

Culture Numérique et Technologique

- La responsabilité face à la technologie - Aborder les enjeux de la responsabilité technique, en particulier dans le cadre de l'intelligence artificielle et du contrôle algorithmique.

PRÉALABLES : ELABORATION DE DOSSIERS DOCUMENTAIRES SUR LA TECHNOLOGIE ET LE CONTRÔLE SOCIAL

- Documentaires incluant par exemple des extraits du roman d'Huxley en lien avec la technologie et le contrôle social.

1. Contrôle social et manipulation génétique

- Dans le chapitre 1 du roman, Huxley décrit la fabrication des humains dans une usine de production humaine.
- **La technologie y est utilisée pour contrôler la reproduction et la destinée de chaque individu dès sa conception :**
 - "La fertilisation in vitro était un procédé systématique, et il n'y avait plus aucune chance pour les individus de se concevoir de manière naturelle. Chacun était conçu dans une éprouvette, puis implanté dans l'un des lots d'utérus artificiels qui constituaient les réserves d'ovules."

2. Le conditionnement social par la technologie

- **Dans le chapitre 2 du roman, Huxley explique comment la société utilise la technologie pour conditionner les individus depuis leur enfance :**
 - Les soumettant à un endoctrinement systématique et une éducation par les technologies pour les rendre conformes à la norme sociale.
 - "Les enfants étaient conditionnés dans les centres d'incubation, et une fois qu'ils avaient atteint l'âge de 18 mois, ils étaient prêts à se retrouver dans les diverses classes sociales. La grande majorité des gens étaient constamment exposés à une série de stimuli (...) des sons, des images, des odeurs qui leur permettaient d'accepter la société telle qu'elle était."

3. La "soma", le contrôle par la drogue

- **Le chapitre 3 du roman introduit un autre élément de contrôle social par la technologie pharmaceutique :**
 - La drogue soma, qui permet aux citoyens de rester heureux et dociles, sans jamais remettre en question l'ordre établi.
 - "Le soma était à la fois un relaxant et un stimulant, tout à fait inoffensif, sans effets secondaires. Une tablette ou deux de soma vous mettaient dans un état d'esprit parfait et vous éloignaient de toutes les préoccupations de la vie réelle."

4. Les technologies de surveillance et de contrôle

- Dans le chapitre 16 du roman, le personnage de Mustapha Mond, l'un des dirigeants de la société, explique la raison pour laquelle la surveillance et la censure sont utilisées de manière technologique pour maintenir le contrôle social.
 - Les technologies de communication et la surveillance des pensées permettent de garantir l'ordre
 - "Dans ce monde-là, les gens vivent sous surveillance constante, tout est prévu pour qu'ils n'aient jamais à se poser des questions. Les distractions et les conditions de vie sont réglées pour que personne ne puisse jamais ressentir de malaise."

5. L'illusion du progrès et de la liberté

- Dans le chapitre 18, Huxley critique l'idée d'un progrès technologique qui mène à la suppression de la liberté individuelle :
 - "Le progrès, c'est ce qui nous a permis de nous débarrasser de la souffrance, de la misère, de la guerre, de la douleur, de la frustration. Tout cela a disparu grâce à l'utilisation de la technologie. Mais ce qui nous manque aujourd'hui, c'est la liberté, l'originalité, le sens de l'individu."
 - On pourra rechercher des articles sur les développements récents en IA (GPT, reconnaissance faciale, algorithmes de recommandation...)
 - Et récolter des réflexions éthiques sur l'IA (biais, vie privée, automatisation du travail, etc.)
 - Ou encore des textes philosophiques sur la technique (Jonas, Ellul, etc.)
- Le principe responsabilité (1979) Jonas
 - "La technique moderne, qui permet de produire des effets à une échelle jusqu'ici inconnue, crée une nouvelle forme de responsabilité. L'homme, par sa puissance technique, n'a pas seulement changé la nature, il a aussi changé l'avenir de l'humanité, dans un sens qu'il est incapable de maîtriser, mais qu'il doit pourtant anticiper. L'irréversibilité des conséquences de l'action humaine, dans le domaine de l'environnement ou de l'usage de l'énergie nucléaire, impose à l'humanité de penser au-delà du bien-être immédiat et de prendre en compte les risques à long terme."
- Extrait : La technique ou l'enjeu du siècle (1954) Ellul
 - "La technique est devenue un phénomène autonome, un système clos qui s'impose à nous sans que nous puissions l'influencer. Elle se développe selon ses propres lois, indépendamment de nos désirs et de nos besoins humains. Les individus, au lieu de se rendre maîtres de la technique, se sont laissés engloutir par elle. Ce n'est plus l'homme qui décide des buts qu'il poursuit, mais la technique qui impose ses propres fins. Dans une société technique, tout devient subordonné à l'efficacité, et c'est ce qui fait que l'homme se trouve de plus en plus dépossédé de sa liberté."
- Extrait : La technique et le temps (1994) Stiegler
 - "La technique n'est pas simplement un ensemble de moyens que l'homme utilise pour améliorer son existence, elle constitue une mémoire extérieure qui détermine en partie la forme de notre existence et la structure de notre société. Avec l'apparition des nouvelles technologies, en particulier la technique numérique, nous avons perdu la capacité à penser par nous-mêmes, à nous souvenir de manière autonome. L'usage intensif des technologies informatiques et de la consommation de contenus numériques empêche une véritable individualisation de l'homme, car il devient de plus en plus dépendant de la technique pour organiser sa pensée et son existence."



LE PROCES DE L'IA

- **Mise en évidence des liens entre la vision de Gaëlle Boghossian ("l'addiction au bonheur facile", "écrans comme extensions de nos corps") et les systèmes d'IA actuels**

1. Division de la classe en fonction des rôles et réalisation des plaidoiries et témoignages

- Procureurs : chargés d'accuser l'IA de représenter une menace pour l'humanité
- Avocats de la défense : chargés de défendre l'IA comme outil de progrès
- Témoins à charge : personnages/experts apportant des témoignages contre l'IA
- Témoins à décharge : personnages/experts défendant les bénéfices de l'IA
- Juges : chargés d'évaluer les arguments et de rendre un verdict

2. Déroulement du procès

- **Introduction par les juges : présentation du cas et des règles**
- **Plaidoirie initiale de l'accusation : l'IA comme menace dystopique**
- **Plaidoirie initiale de la défense : l'IA comme outil d'émancipation**
- **Témoignages à charge : interventions des témoins accusant l'IA**
 - Un personnage inspiré du "Sauvage" du roman d'Huxley
 - Un expert en éthique des technologies
 - Un travailleur dont l'emploi a été automatisé
 - Un citoyen victime de surveillance algorithmique
- **Témoignages à décharge : interventions des témoins défendant l'IA**
 - Un scientifique spécialiste de l'IA
 - Un utilisateur ayant bénéficié d'applications médicales de l'IA
 - Un artiste utilisant l'IA comme outil créatif
 - Un représentant du "Meilleur des Mondes" défendant l'ordre technologique
- **Contre-interrogatoires : questions croisées entre les parties**
- **Plaidoiries finales des deux parties**
- **Délibération des juges (devant la classe ou à huis clos)**
- **Verdict et justification**

3. Quelques thématiques possibles lors du procès

- **L'IA comme nouveau "soma" digital** : l'addiction aux algorithmes de recommandation et la dopamine qu'ils génèrent
- **Le conditionnement invisible** : comment les systèmes d'IA façonnent nos comportements et nos désirs
- **La marchandisation des données personnelles comme nouvelle forme d'exploitation**
- **La perte d'autonomie et de sens critique face aux recommandations algorithmiques**



ACTIVITÉ 8 . LA CULTURE EST DANGEREUSE" AFFICHE DE PROPAGANDE

Objectifs

- Comprendre les mécanismes de la propagande
- Analyser comment la culture peut être présentée comme une menace dans les régimes totalitaires (texte adaptation « on ne peut pas consommer grand-chose en restant tranquillement assis dans un fauteuil à essayer de s'instruire »)
- Développer un regard critique sur les techniques de persuasion visuelle
- Crée des affiches de propagande et contre-propagande en s'inspirant de l'univers d'Huxley et de l'adaptation du Collectif 8

Liens avec les programmes scolaires

Français 3ème et Lycée

- La littérature d'idées et la critique sociale - Analyser comment la littérature permet de questionner les sociétés, en particulier la notion de culture dans les régimes totalitaires.

Histoire-Géographie – 3ème et Lycée

- Le totalitarisme et les régimes autoritaires. Étudier les techniques de propagande dans les régimes totalitaires, en particulier les affiches de propagande utilisées sous les régimes nazi, soviétique et dans la Chine maoïste.

Éducation Morale et Civique (EMC) – Lycée

- La liberté d'expression et les manipulations de l'opinion publique - Développer une réflexion sur la manipulation de l'information et l'impact de la propagande sur la liberté individuelle et collective.

Arts Plastiques - 3ème et Lycée

- La communication visuelle et ses codes - Apprendre à analyser les visuels et à les reproduire pour comprendre leur rôle dans la diffusion d'idées, que ce soit dans un contexte propagandiste ou critique.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITE

1. Analyse de la propagande historique

- **Présentation de différentes affiches de propagande historiques ciblant la culture ou valorisant le conformisme** (affiches de l'Allemagne nazie sur les "arts dégénérés", affiches soviétiques contre la culture occidentale, campagnes de la Révolution culturelle chinoise...)
- **Analyse collective des techniques de persuasion visuelle utilisées** (symboles, couleurs, slogans, composition)
- **Débat : "Pourquoi la culture peut-elle être perçue comme dangereuse ?"**
- **En groupes, les élèves identifient :**
 - Les arguments anti-culture présentés
 - Les éléments de langage du roman qui dévalorisent la culture
 - Les raisons pour lesquelles le pouvoir dans le roman craint la culture
 - Les parallèles possibles avec notre société contemporaine

2. Conception des affiches de propagande

- **En groupes de 3-4, les élèves élaborent :**
 - Des slogans anti-culture inspirés par l'univers du "Meilleur des Mondes"
 - Des visuels symbolisant la "menace" de la culture
 - Des messages encourageant la consommation et le divertissement comme alternatives

3. Prolongement

- **Chaque groupe doit concevoir un slogan ou un détournement de l'affiche reçue pour en faire une contre-propagande valorisant la culture.**

ACTIVITÉ 9 . DEBAT SUR LA QUESTION DU BONHEUR

Liens avec les programmes scolaires

Français - 4ème, 3ème - Seconde, Première, Terminale

- Le théâtre, le récit et la réflexion sur la condition humaine - Analyser la représentation du bonheur, de la souffrance et des émotions dans les œuvres littéraires et artistiques, et comprendre les enjeux philosophiques et sociétaux qui les sous-tendent.

Philosophie - Terminale

- Le bonheur, la liberté et l'éthique - Développer une réflexion sur la quête du bonheur, les moyens d'y parvenir et les limites éthiques de cette recherche.

Sciences Économiques et Sociales - Seconde, Première

- L'impact des technologies sur la société et l'individu - Étudier l'influence de l'IA et des technologies sur le bien-être social, économique et émotionnel.

Sciences de la Vie et de la Terre (SVT) - Lycée

- La biologie des émotions et leur régulation - Comprendre les mécanismes biologiques sous-jacents aux émotions et comment ils peuvent être influencés par des facteurs externes, tels que l'IA.

THÉMATIQUES À EXPLORER ET A DEBATTRE

1. Les élèves sont répartis en groupes pour discuter de différentes thématiques autour du bonheur, de l'IA et des émotions.

- Chaque groupe doit approfondir une question, préparer des arguments et contre-arguments, puis présenter ses conclusions devant la classe.

2. Thématiques

- **L'injonction au bonheur :**

- Question centrale : Comment notre société contemporaine fait-elle du bonheur une obligation ?
Est-ce que cette pression sociale devient contre-productive ?
- Débat : La recherche du bonheur comme un impératif social et les risques de cette norme.

- **L'IA comme "solution" au bonheur :**

- Question centrale : Comment imaginer un monde où l'IA serait chargée de nous rendre heureux, en contrôlant nos émotions ou en prenant des décisions à notre place ?
- Débat : L'IA et l'automatisation de la gestion des émotions, avec ses avantages et ses dangers.

- **La quantification du bonheur :**

- Question centrale : Peut-on imaginer un monde où le bonheur serait mesuré, quantifié et optimisé par des algorithmes ?
- Débat : La notion de bonheur quantifiable et les enjeux éthiques et sociaux de l'optimisation algorithmique des émotions humaines.

- **L'authenticité des émotions :**

- Question centrale : Un bonheur programmé ou assisté par l'IA est-il encore du bonheur ? Quelles sont les différences entre les émotions "naturelles" et "artificielles" ?
- Débat : La légitimité des émotions "artificielles" ou "programmées", et la place des émotions naturelles dans une société technologique.

- **Peut-on se révolter contre le bonheur ?**

- Question centrale : La société nous pousse-t-elle à rechercher un bonheur constant, au détriment de notre liberté individuelle ?
- Débat : La résistance à l'injonction au bonheur « Ne remettez jamais à demain le plaisir que vous pouvez prendre aujourd'hui , et la possibilité de réagir face à une société qui impose des normes émotionnelles.



ACTIVITÉ 10 . LES NIVEAUX DU BONHEUR

CONCEPTION DES ESPACES SCÉNIQUES PAR NIVEAUX DE BONHEUR

1.Imaginez un plateau divisé en 3-4 zones distinctes, représentant chacune un "niveau" différent dans cette société dystopique où le bonheur est administré par l'IA.

- Ces espaces pourraient être :
 - Zone Oméga (Niveau maximum) : L'espace du "bonheur parfait"
 - Zone Bêta (Niveau intermédiaire) : L'espace du "bonheur fonctionnel"
 - Zone Alpha (Niveau minimal) : L'espace du "bonheur de base"
 - Zone Epsilon (Hors-système) : L'espace "non-régulé" où le bonheur n'est pas contrôlé

2. Caractéristiques visuelles et sonores de chaque zone (exemple)

• Zone Oméga (Bonheur maximal)

- Éclairage : Lumière blanche, très intense, presque aveuglante, artificielle
- Couleurs : Blanc immaculé, touches de bleu électrique
- Mobilier : Minimaliste, épuré, tout est automatisé
- Costumes : Uniformes blancs, matières synthétiques, visages figés dans des sourires permanents
- Sons : Musique électronique apaisante en continu, voix artificielles douces
- Comportements : Mouvements ralenti, presque mécaniques, discours optimiste et vide

• Zone Bêta (Bonheur fonctionnel)

- Éclairage : Lumière plus douce, teintes pastels
- Couleurs : Bleu clair, rose pâle, vert menthe
- Mobilier : Fonctionnel, ergonomique, semi-automatisé
- Costumes : Vêtements confortables, colorés mais standardisés
- Sons : Musique d'ambiance légère, notifications occasionnelles
- Comportements : Déplacements fluides mais programmés, émotions modérées

• Zone Alpha (Bonheur minimal)

- Éclairage : Lumière tamisée, quelques zones d'ombre
- Couleurs : Gris, beige, couleurs ternes
- Mobilier : Basique, utilitaire, quelques dysfonctionnements
- Costumes : Vêtements simples, légèrement usés
- Sons : Musique intermittente, bruits de machines, annonces autoritaires
- Comportements : Plus naturels mais anxieux, sourires forcés

• Zone Epsilon (Hors-système)

- Éclairage : Contrasté, ombres prononcées, quelques zones d'obscurité
- Couleurs : Rouille, brun, noir, touches de couleurs vives
- Mobilier : Recyclé, bricolé, organique
- Costumes : Disparates, personnalisés, expressifs
- Sons : Musique live, voix naturelles, bruits de la nature
- Comportements : Spontanés, émotions authentiques (colère, tristesse, joie réelle)

3. Transitions et interactions entre les zones

- **Portails de transition** : Des sas visibles qui séparent les zones, peut-être avec des effets lumineux ou sonores lors des passages
- **Contamination graduelle** : Au fil de la pièce, les frontières entre les zones pourraient devenir plus poreuses, symbolisant la remise en question du système
- **Surveillance « inter-zones »** : Des caméras, drones ou personnages représentant l'IA pourraient surveiller les passages entre zones
- **Rituel de purification** : Pour passer d'une zone à l'autre, les personnages pourraient devoir se soumettre à un "ajustement émotionnel" visible sur scène



DYNAMIQUE NARRATIVE À TRAVERS LES ESPACES

1. La pièce pourrait suivre un ou plusieurs personnages dans leur parcours à travers ces différentes zones

- Elle montrerait :
 - L'adaptation et le conditionnement dans chaque niveau
 - La prise de conscience progressive de l'artificialité du bonheur
 - Les tentatives de résistance ou d'évasion
 - La confrontation finale entre le système IA et les désirs humains authentiques

2. La place des spectateurs

- **Les spectateurs pourraient être placés au centre**, entourés par ces différentes zones, ou même invités à se déplacer entre elles au cours de la représentation, devenant ainsi participants actifs à cette réflexion sur le bonheur imposé.
- **Cette structure spatiale permettrait de créer une expérience immersive** et de matérialiser visuellement les différentes facettes du contrôle émotionnel par l'IA dans votre dystopie.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITÉ

1. Exploration du concept

- Lisez la description de votre zone attribuée.
- Discutez en groupe : comment comprenez-vous ce niveau de "bonheur" ?
- Identifiez 5 mots-clés qui caractérisent l'ambiance de votre zone.
- Réfléchissez aux sensations que devrait ressentir un visiteur de cette zone.

2. Conception visuelle

- **Réalisez un croquis ou une maquette** de votre espace (dimensions : 3m x 3m environ).
 - Sélectionnez les éléments essentiels : couleurs, matériaux, objets symboliques.
- **Pensez à l'éclairage** : quelles couleurs, quelles intensités ?
- **Choisissez une bande-son** qui correspond à l'ambiance (3-5 minutes)

3. Réalisation concrète

- **Avec les matériaux fournis, construisez une représentation de votre zone :**
 - Utilisez des tissus, cartons, objets recyclés, lumières, papier coloré, etc.
 - Créez au moins un élément central symbolique (par exemple : une machine à bonheur, un écran de contrôle, etc.)

4. Présentation

- Installez votre zone dans l'espace attribué
- **Préparez une courte performance de 3 minutes qui se déroule dans votre zone**
- Guidez les spectateurs
- Explication des choix



ACTIVITÉ 11 . "LE THÉÂTRE DES RÉFLEXES"

Liens avec les programmes scolaires

Français - 3ème et Lycée

- *Le théâtre et la représentation des émotions* Analyser comment le théâtre, à travers des éléments visuels, sonores et sensoriels, peut induire des émotions et jouer sur le psychisme du spectateur.

Arts Plastiques

- L'art, le corps et le sensoriel Développer une réflexion sur l'utilisation des différents éléments artistiques (son, lumière, espace, objets) pour créer une expérience sensorielle et émotionnelle.

Sciences de la vie et de la Terre (SVT) – Lycée

- Les mécanismes biologiques et psychologiques des émotions - Apprendre à comprendre comment les stimulus sensoriels peuvent influencer la réaction du cerveau et l'apparition des émotions.

Philosophie - Terminale

- Le conditionnement et la liberté Développer une réflexion critique sur l'influence des stimuli extérieurs sur l'individu et la notion de liberté face au conditionnement.

Il s'agit de comprendre et appliquer les principes du conditionnement pavlovien à la création d'une performance scénique.

MATÉRIEL NÉCESSAIRE

- Espace scénique modulable
- Éclairages variés (spots, projecteurs, etc.)
- Matériel sonore (enceintes, microphones, etc.)
- Objets divers (chaises, tables, tissus, etc.)
- Matériel vidéo (projecteur, écran, etc.)
- Aliments ou objets odorants (facultatif)

DÉROULEMENT

1. Introduction aux principes pavloviens

- Présentation des expériences de Pavlov et des concepts clés (stimulus neutre, stimulus inconditionnel, réponse inconditionnelle, stimulus conditionnel, réponse conditionnelle).
- Discussion sur l'application de ces principes au spectacle vivant : comment les stimuli sensoriels (visuels, auditifs, olfactifs, etc.) peuvent influencer les émotions et les réactions du public

2. Conception et création de scènes conditionnées

- **Travail en groupes** : chaque groupe choisit une émotion ou une sensation à explorer (peur, joie, nostalgie, etc.).
- **Conception de scènes où des stimuli conditionnels sont utilisés pour évoquer l'émotion choisie.**
Par exemple :
 - Un son strident associé à une lumière rouge clignotante pour créer un sentiment d'anxiété.
 - Une musique douce associée à des images de paysages naturels pour évoquer la nostalgie.
 - Une odeur de pain chaud associée à une lumière jaune et des rires pour créer une sensation de confort.
- **Exploration des différents éléments scéniques**
 - lumière, son, espace, objets, etc.
 - et de leur rôle dans le conditionnement des réponses du public.
- **Pistes de mise en scène**
 - Espaces distincts : Créer sur scène des zones représentant différents "niveaux" de bonheur artificiellement induit, avec des codes visuels et sonores spécifiques.
 - Progression narrative : Montrer l'évolution d'une société initialement séduite par la promesse du bonheur garanti vers une prise de conscience des coûts de ce système.



ACTIVITÉ 12 . LES PROMPTS D'HELMOTZ

Objectifs pédagogiques

- Explorer la notion de liberté, de créativité et de conditionnement dans *Le Meilleur des mondes*.
- Encourager les élèves à réfléchir de manière créative à des situations fictives tout en développant leurs compétences en rédaction.
- Travailler sur l'argumentation à travers des situations concrètes.
- Créer un lien entre l'univers du roman et des situations contemporaines.

DÉROULEMENT DE L'ACTIVITE

Cette activité propose aux élèves une immersion dans l'univers du *Meilleur des mondes* tout en stimulant leur créativité et leur réflexion critique sur les thèmes du roman grâce à un format différent, celui des "prompts d'écriture" inspirés par les défis que rencontrent les personnages, notamment Helmholtz Watson.

1. Introduction au concept de "prompts"

• But :

- Expliquer aux élèves ce que sont les prompts d'écriture.
- Un prompt est une amorce d'écriture qui donne une situation, un personnage, ou une idée et demande à l'élève de la développer.
- Présenter Helmholtz Watson et expliquer son rôle dans le roman, sa quête de liberté, son besoin de créer au-delà des contraintes imposées par la société (en particulier à travers son écriture).

2. Présentation des "Prompts d'Helmholtz"

- Impliquer les élèves dans une série de prompts inspirés des dilemmes ou des situations du roman.
- Ces prompts invitent à la réflexion, à la création d'univers imaginaires et à la confrontation des valeurs de la société actuelle avec celles de l'univers de *Le Meilleur des mondes*.

• Exemples de "Prompts d'Helmholtz" :

- **Prompt 1 : L'évasion créative**
 - "Imagine que tu es un écrivain dans une société où les émotions et la créativité sont contrôlées. Tu as une idée de roman qui pourrait bouleverser tout le système social."
 - Quelle histoire choisis-tu d'écrire ? Pourquoi ?"
- **Prompt 2 : Le conflit intérieur**
 - "Comme Helmholtz, tu te sens limité par une société qui ne laisse aucune place à la libre expression. Décris un moment où tu te rebelles contre ce système."
 - Que ressens-tu et comment réagissent les autres autour de toi ?"
- **Prompt 3 : La recherche de sens**
 - "Imagine que tu sois un membre de la société d'Huxley, mais que tu remettes en question ton rôle. Quel est ton métier ?"
 - Pourquoi n'es-tu pas satisfait(e) de ta vie ? Que souhaiterais-tu changer ?"
- **Prompt 4 : La société parfaite ?**
 - "Dans *Le Meilleur des mondes*, tout semble parfait à première vue, mais tout est en réalité contrôlé."
 - Imagine un monde parfait où chacun serait heureux.
 - Mais à quel prix ? Quelles libertés seras-tu prêt à sacrifier ?"

3. Ecriture des scénarios

- Chaque groupe choisit un prompt et crée un petit scénario ou une histoire en lien avec le thème.
- Ils peuvent imaginer des personnages, des événements, ou des dialogues.

4. Présentation

- Après avoir travaillé sur leur scénario, chaque groupe prépare une présentation rapide (5 minutes)
- Où il expliquera le contexte de l'histoire, les enjeux, et la manière dont les personnages réagissent aux situations.

ALLER PLUS LOIN

RÉDACTION D'UN ARTICLE DE PRESSE

- Parcours de M.LESAUVAGE élevé dans une réserve de sauvages
- https://ww2.ac-poitiers.fr/clemi/sites/clemi/IMG/pdf/fiche_ecriture.pdf

LA FICHE DE PRÉSENTATION DE LA CYBERADDICTION

- Consigne : Tu dois faire une intervention auprès d'adolescents afin de leur présenter différentes addictions avec d'autres spécialistes. Tu es en charge de l'élaboration de la fiche sur la cyberaddiction.
- Construis ce document qui doit obligatoirement mettre en avant une définition de l'addiction cible, les effets de cette pathologie et des solutions (ex traitement)
- Ressource : Dopamine, biais cognitifs et cyberaddiction. Vers un nouveau paradigme? - Observatoire Psycho-Social du Numérique Dopamine et réseaux sociaux

STATUT DE LA FEMME

- La Proposition peut aussi servir d'introduction à une réflexion sur le statut de la femme dans la société. La femme est un produit de consommation multipartenaire, objet « pneumatique ».
 - Les dystopies semblent se prêter à la réflexion ; on se souviendra, par exemple, du lien entre condition féminine et Servante écarlate chez Atwood ou du statut de mobilier dans Soleil Vert de Fleisher.
 - On peut aussi utiliser une autre proposition de la compagnie : George DANDIN qui elle aussi interroge ce statut.

IMAGE DES RÉSEAUX ET QUÊTE IDENTITAIRE

- Je like donc je suis !

ADOLESCENT ET FAMILLE

- Lettre à sa famille
- A partir de l'extrait de texte suivant :
 - Mais c'est bien le terme : « mère vivipare », une femme qui porte dans son ventre un bébé ! Maintenant, essayez de vous imaginer ce que c'était de : « Vivre dans une famille. » Vous essayez, mais sans le moindre succès, n'est-ce pas ? C'est tout à fait normal, ne vous inquiétez pas. Pour les plus sensibles, je vous conseille de prendre un peu de soma.
 - Dites-moi, l'un d'entre vous sait-il ce que c'était un « foyer ? » Non ? Le foyer, la maison : des pièces exiguës, surpeuplées où s'entassaient, un homme, une femme périodiquement enceinte et de la marmaille de tous âges. Pas d'air, pas d'espace ; un foyer contaminé, infecté ; l'obscurité, la maladie et les odeurs, un terrier à lapins, une fosse à purin toute fumante des émotions qui s'y exhalaient. Intimités suffocantes, relations dangereuses, folles, obscènes, entre les membres du groupe familial ! Comme une folle furieuse, la mère couvait ses enfants... elle les couvait comme une chienne... mais attention, une chienne qui parle, une chienne qui dit et redit encore et encore : « Mon bébé, mon bébé !... Mon bébé !
 - Oh ! Viens sur mon sein, oh ! Ces petites mains ». Cette faim, et cet indiciblement plaisir agonisant jusqu'à ce qu'enfin le bébé dorme ! « oh ! mon bébé dort avec jolie petite une bulle de lait blanc au coin de sa bouche ! Mon amour, mon petit, mon seul et unique trésor... mon péché, mon Dieu terrible ». La folie est contagieuse et la pulsion n'a qu'une seule issue : nos ancêtres étaient là à hurler de douleur, baragouiner de fièvre et geindre sur la vieillesse et la pauvreté... Vous avez peur ? Oui ? Hé bien vous avez raison d'avoir peur ! Vous devez avoir peur parce qu'à cette époque, le monde était plein de pères, donc plein de misère ; plein de mères, donc plein de perversions...

