

Regarde attentivement ces images et classe les en 3 catégories : **réel / non réel / je ne sais pas**

Pioche dans les cartes **émotions** celle qui correspond à ce que tu ressens quand tu regardes l'image. Tu peux choisir plusieurs émotions.

Pour chaque image, pioche l'**outil** qui a selon toi servi pour la créer.

N'hésite pas à demander de l'aide à un adulte.

Attention aux pièges !

Aujourd'hui, en allant sur internet, on est de plus en plus confronté à des images étranges, dont on ne sait si elles sont réelles, comme ces lapins sautant sur des trampolines, la nuit, quand les humains sont partis (cette image n'est pas réelle).



C'est ce qu'on appelle des images génératives. Elles sont créées par des ordinateurs qui ont avalé toutes les images existantes sur internet et permettent de créer des vidéos ou des images très réalistes... mais qui n'existent pas.

Des dessins des grottes de Lascaux jusqu'à l'invention de la photographie vers 1826, il y a 200 ans, les images n'étaient que des représentations du réel : des dessins, peintures et sculptures, créées par des êtres humains, d'une manière plus ou moins réaliste.

La photographie change ces représentations, permettant de capturer, d'enregistrer le réel. Très tôt pourtant, on va savoir modifier les photos : les colorer (les premières photos étaient en noir et blanc) ou les retoucher (corriger des imperfections voir effacer un personnage). Des logiciels comme Photoshop aux logiciels génératifs, la retouche et la transformation des images est surtout rendue de plus en plus facile et accessible. Tout le monde désormais peut changer ce qu'il y a sur une image, au risque que nous ne sachions plus distinguer ce qui est réel de ce qui ne l'est pas.



Ceci est une vraie image d'un cheval islandais réel.

La photo a été prise par Andreas Tille en février 2003.

Il ne ressemble pas beaucoup aux chevaux que l'on croise en France car son pelage est très épais pour le protéger du froid.



Ceci est une image inspirée du compte Instagram « Things I have Drawn » de Tom Curtis, qui utilise les dessins de ses deux enfants, Alistair et Dom, pour rendre réaliste ce qu'ils dessinent. Tom Curtis n'utilise pas l'IA, mais des logiciels de retouche d'image comme Photoshop, pour donner vie aux dessins de ses enfants.

Voici le dessin original :



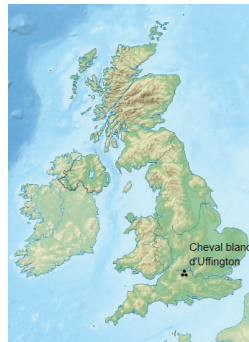
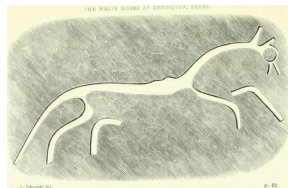
Cette image est compliquée à caractériser, car elle est à la fois une production d'artiste (un dessin et sa réinterprétation), utilise des textures qui semblent réelles (la robe des chevaux) et les déforme comme si le cheval était simplement difforme. En tant que spectateur, nous ne savons pas vraiment à quoi nous sommes confrontés.



Cette image d'un cheval stylisé dessiné sur une colline vue du ciel est bien réelle. Le Cheval blanc d'Unffington est une sculpture en craie de plus de 100 mètres de long qui se trouve dans le Sud-Est de l'Angleterre. Cette silhouette est visible du ciel, mais également des villages environnants.

Réalisée il y a environ 3000 ans, la réalisation a toujours été entretenue par les habitants. Il symboliserait le passage du soleil dans le ciel.

Cette image est une photo d'une représentation artistique.





Ceci est une image générée par un outil d'IA générative. Pour l'obtenir, il suffit de demander à l'un de ces outils de « générer une image très réaliste et très mignonne d'un cheval avec un pelage de panda ».

Profitons-en pour expliquer que ces images qui apparaissent sur nos écrans s'inscrivent dans une économie : elles sont produites, aussi, pour **générer des revenus**. Plus tu les vois et les partages, plus ceux qui les publient sont rémunérés. Il y a donc un enjeu à en produire beaucoup, rapidement et sans que cela coûte beaucoup d'argent, ce que permettent justement les outils d'IA générative. Alors que le travail d'un photographe ou d'un dessinateur, lui, prend du temps. Sur internet, ce que nous partageons, ce que nous regardons a donc des conséquences financières très directes.



Cette image semble être un dessin du studio Ghibli, le studio d'animation japonais qui réalise les dessins animés comme Mon voisin Totoro. Mais, elle n'est pas un dessin du studio, c'est une image générée par une IA d'un cheval avec une tête de Totoro inspirée par l'univers Ghibli.

Le problème de cette image est qu'elle est rendue possible parce que les IA génératives ont avalé énormément d'images du studio d'animation, sans son accord, ce qui permet de générer des images qui en imitent le style. Au détriment des dessinateurs qui y travaillent et du créateur de ces univers qui n'ont été ni consultés, ni crédités ni rémunérés pour ces utilisations. Si l'image ressemble dans le style à celle des dessins du studio, il lui manque assurément la personnalité qui en fait la douceur et la poésie.





Ceci est l'image d'une peinture intitulée « Cheval effrayé par un lion » réalisée par le peintre britannique George Stubbs en 1770. Surnommé « le peintre des chevaux »,

Stubbs fut un artiste très apprécié pour son sens de l'observation et du détail. Ses peintures équestres restent renommées, grâce à sa parfaite connaissance de la morphologie du cheval.



Ceci est une image d'un dessin intitulé « Cheval de selle » réalisé par Edgar Degas en 1862. Edgar Degas est un peintre célèbre, notamment pour ses œuvres de danseuses.

Ce croquis d'étude de cheval, anatomique, qui semble assez classique, ne relève pourtant pas de l'art académique, conservateur, tel qu'il se pratiquait au XIXe siècle, qui vise à produire une peinture du réel, indiscernable du réel, où la technique du dessin disparaît pour produire une image qui semble réelle. Degas, qui appartient à un courant d'artistes réformateurs, les impressionnistes, souhaite en réaction produire de l'art, avec des oeuvres sur lesquelles on voit les traits du pinceau, des scènes modernes, de la vie intime ou des loisirs de l'époque, plutôt que des portraits réalistes.



Cette image de lapin-cheval a été générée par une intelligence artificielle, en lui demandant une image très réaliste de cheval avec une tête de lapin. Chimère générative, cet animal imaginaire relève parfaitement des bizarreries que peut produire l'IA en faisant se rapprocher des mots, des idées et des images avec d'autres.

Cette image générée doit néanmoins nous interroger. Pourquoi le lapin-cheval est-il placé dans une campagne européenne verdoyante par exemple alors qu'un gorille-cheval sera à coup sûr placé dans la jungle ? La génération a tendance à reproduire des stéréotypes peu visibles et problématiques, comme d'imaginer un homme plutôt qu'une femme quand on lui demande de représenter un médecin. De nous faire croire que en des opinions toutes faites.



Cette image de lapin-cheval a été générée par une intelligence artificielle. Contrairement à l'autre image de lapin-cheval, cette image ci a été générée en introduisant d'autres termes que réaliste dans la demande. Ici, la demande a introduit le terme mignon, a précisé des contraintes sur le pelage (duveteux) et a demandé une tête de lapin sur un corps de cheval.

Selon les termes que tu utilises dans tes requêtes (on parle de prompt pour désigner les éléments que l'on demande) les IA génératives suivent et interprètent les demandes pour y répondre. Ici, le fait demander un cheval-lapin mignon a eu par exemple un effet aussi sur le paysage, qui ressemble à un décor de dessin animé, plus qu'à un paysage de nos campagnes, comme c'est le cas sur l'autre image de lapin-cheval. Selon la précision de mots que tu emploies, de la description que tu réalises, tu peux ainsi préciser l'image que tu désires, sans avoir à maîtriser les logiciels de retouche d'image ou le dessin.



Cette image d'un cheval allongé dans un lit en train de consulter son téléphone comme le ferait un humain trouvé sur une plateforme de Gif relève probablement de l'IA générative.

Elle nous amuse parce qu'elle a un côté ironique et parodique, c'est-à-dire qu'elle relève de la caricature et se moque de nos propres comportements.

Elle permet de nous rappeler que l'essentiel des usages de l'Intelligence artificielle consiste d'ailleurs à produire des contenus de divertissements facilement, quel que soit leur impact environnemental ou leur impact sur nos perceptions de la réalité.

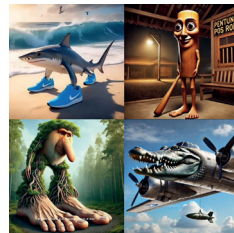


Ecco Cavallo Virtuoso, Uno Show Strepitoso

« Ecco Cavallo Virtuoso » (littéralement « Voici le cheval vertueux ») est une image générative associée à l'Italian Brainrot, une série de mèmes (c'est-à-dire d'images massivement partagées, déclinées et détournées) qui n'ont rien d'italiens.

Le brainrot (littéralement « pourriture cérébrale ») désigne à la fois des images génératives absurdes (on parle aussi de slop qui signifie bouillie) et l'abrutissement que serait censé générer la surconsommation de contenus numériques de piètre qualité. Le brainrot italien apparu début 2025 consiste en des séries d'images surréalistes de créatures produites via l'intelligence artificielle générative auxquels on attribue des noms pseudo-italiens, à la fois pour les faire paraître plus prétentieux qu'ils ne sont et s'en moquer. Le phénomène s'est rapidement répandu sur les plateformes de médias sociaux comme TikTok et Instagram. Ces visuels grotesques et humoristiques sont à la fois le produit des algorithmes de recommandation des médias sociaux conçus pour capter durablement l'attention des usagers et le produit des modalités de monétisation de ces mêmes plateformes, qui conduisent à créer des contenus à la recherche de revenus puisque les revenus dépendent de la viralité de la diffusion de ces productions. Plus tu les vois et les partages, plus les gens et les outils qui les ont imaginé gagnent de l'argent.

Parmi les personnages les plus célèbres figurent Tralalero Tralala, Ballerina Cappuccina et Bombardiro Crocodilo.





Cet étrange animal dont les pattes semblent être celles d'un zèbre, n'est pas une chimère générative. C'est un animal bien réel et peu connu. Il ne relève pas de la famille des chevaux (et donc des équidés), mais de la famille des girafes. C'est un okapi qui vit dans les forêts tropicales de la République démocratique du Congo, en Afrique. Espèce en danger, on estime qu'il resterait seulement 10 à 30 000 individus.

Apprendre à décoder les images

Quand tu rencontres une image étrange, amusante ou choquante, n'hésite pas à la montrer à tes parents ou à des adultes. En discuter permet de comprendre comment elle est produite, pourquoi elle est produite. On ne discute pas assez des images que l'on rencontre, alors qu'elles ne sont jamais innocentes : elles portent en elles les intentions de celui qui la produit, l'émet ou la partage.

Pour comprendre une image, il est nécessaire de se poser plusieurs questions :

- ▶ **Que voit-on ? (Description)**
- ▶ **Que « raconte » cette image ?** Que veut-elle montrer ? Qu'apprend-on par cette image ?
Quelles sensations procure-t-elle ? (Interprétation)
- ▶ **Déterminer l'origine ou l'auteur de l'image :** un dessinateur ou une dessinatrice ? un ordinateur ? un photographe ? (Source)
- ▶ **Déterminer l'intention de l'auteur de l'image :** À quoi sert l'image ? À illustrer ? À informer ?... (Sens).

Répondre à ces questions permet d'apprendre à interroger le contexte de production et de diffusion des images, comprendre pourquoi certaines circulent, à qui elles profitent et comment elles sont interprétées devient central.

L'IA générative n'est qu'une nouvelle étape dans la production d'images, qui interroge avec plus d'acuité encore, notre rapport fragilisé à l'information et au réel, notamment par sa capacité à produire des images qui semblent réelles, très facilement.

As-tu vu passer d'autres images étranges récemment sur lesquelles tu as eu un doute sur leur véracité ?

Attention : il n'est pas si simple de distinguer une vraie image d'une image générée, et cela devient de plus en plus difficile à mesure que les outils s'améliorent. Si tu as un doute, parles-en avec d'autres personnes. Sur l'internet, elles sont de plus en plus fréquentes et nombreuses.

Décoder les images et les IA

A l'issue d'une partie de BizIArre, tu auras peut-être envie d'en savoir plus sur l'IA générative et l'éducation aux médias et à l'information.

► Pour les enfants, ils peuvent aller découvrir des livres sur le sujet de l'éducation aux médias dès 8 ans, comme :

- Marion Joseph, *Le petit livre pour apprendre à s'informer*, Bayard jeunesse, 2024.
- Élise Gravel, *L'attaque des slips tueurs*, Milan, 2023.
- Charlotte Martin, *Tout pour éviter les trolls*, Milan, 2024.

► Sur l'IA :

- Didier Roy et Pierre-Yves Oudeyer, *C'est (pas) moi, c'est l'IA*, Nathan 2024.
 - Olivier Cappé et Claire Marc, *Tout comprendre (ou presque) sur l'intelligence artificielle*, CNRS éditions, 2025.
 - Nicolas Sabouret, *Comprendre l'intelligence artificielle et les IA génératives*, Ellipses, 2025.
 - Ainsi que les ressources pour ados d'*Explore*, le magazine pour ados de *Chut Magazine*.
- Ou les vidéos sur ces sujets du site ressource d'Arte pour les plus jeunes : <https://leduc.arte.tv>

► Pour les parents :

- Sébastien Seguin, *Apprivoiser l'IA en famille*, Deboek Supérieur, 2026.
- Vous pouvez également consulter les recommandations du site <https://internetsanscrainte.fr>

CAFÉ
IA

