

POUR UNE ALLÉGORIE DE LA CAVERNE 2.0

Mohamed Al Amine FOFANA

Université Félix Houphouët-Boigny

ORCID iD: 0009-0007-3157-3900

mohamed.alamine225@gmail.com

Affoué Marina KONAN

Université Félix Houphouët-Boigny

ORCID iD: 0009-0006-4322-2473

marinakonanmk@gmail.com

&

Koffi Mélaine-Anicet Victorien KOUAKOU

Université Alassane Ouattara de Bouaké

ORCID iD: 0009-0004-4480-2969

Kmanicet@outlook.com

Résumé : Relire l'allégorie de la caverne de Platon dans cette période dominée par le numérique, tel est l'objectif de la présente réflexion. Elle a pour point de départ, le postulat suivant : pour comprendre ce monde contemporain, un retour aux textes fondateurs est parfois très utile. S'appuyant sur une méthode empruntée à la philologie, cette réflexion présente une lecture 2.0 de l'allégorie de la caverne en vue d'en tirer son appareil critique en ces temps numériques. Elle aboutit à la double description de la caverne 2.0 ainsi que la condition de ses nouveaux occupants et souligne le rôle libérateur de la philosophie à l'ère du numérique.

Mots-clés : allégorie de la caverne, caverne 2.0, *deep fake*, *fake news*, numérique

FOR AN ALLEGORY OF THE CAVE 2.0

Abstract: The aim of this reflection is to re-read Plato's Allegory of the Cave in this period dominated by the digital. The starting point is the following postulate: to understand the contemporary world, a return to the founding texts is sometimes very useful. Based on a method borrowed from philology, this reflection presents a 2.0 reading of the allegory of the cave in order to draw its critical apparatus in these digital times. It ends up with a double description of the cave 2.0 as well as the condition of its new occupants and underlines the liberating role of philosophy in the digital age.

Keywords: allegory of the cave, cave 2.0, digital, deep fake, fake news

Introduction

À l'exception de personnes encore amoureuses de la philosophie, ou instruites en la matière, il n'est pas évident, en ce siècle où le numérique a parachevé la formation de l'esprit scientifique, d'accorder de l'importance à la lecture des mythes et des allégories sans être affublé du quelibet d'intelligence rêveuse. Pourtant, qu'à cela ne tienne, le mythologique et, surtout, l'allégorique sont des lieux de compréhensions les plus insoupçonnées de notre culture numérique actuelle. À bien des égards, l'interprétation

philosophique du monde numérique ne peut se faire dans la négligence des mythes fondateurs de la culture numérique et des textes anciens. Ainsi qu'en témoigne Milad Doueihi, « ce regard philologique restaure dans une ère numérique [...] une dimension historique nécessaire qui enrichit le contexte et permet une évaluation plus équilibrée de certaines des promesses de la technique. » (2008 : 27). En ce sens, lire, aujourd'hui, l'allégorie de la caverne de Platon peut se révéler être un moyen de dé-voiler ce monde contemporain dominé par la civilisation numérique. Alors, nous partons justement de ce texte, un classique de la philosophie occidentale, pour saisir la pleine mesure de ce qui se joue au cœur même de cette culture présente, tissée du fil d'Ariane numérique. Il n'est pas question d'interpréter et de juger le monde actuel en fonction des valeurs séculaires ou de prétendre construire le futur sur le modèle du passé. Bien au contraire, il est question, pour reprendre une expression de Christian Berner, de « retenir ce qui dans le passé est encore vif pour le présent, ce qui a donc un potentiel critique. » (2013 : 29). Notre hypothèse de réflexion est qu'il y a non seulement une correspondance entre ce texte fondateur et notre condition d'homme et de femme numériques, mais que nous sommes, au fond, similaires à ces hommes de la caverne décrit par Platon.

1. Relire l'allégorie de la caverne dans un monde numérique ?

1.1 *L'allégorie de la caverne : une ontologie*

Si certains s'arrêtent à un niveau d'appréhension de l'allégorie de la caverne, en tant que théorie de la connaissance platonicienne, ce n'est pas le cas pour nous, puisqu'à bien y regarder avec un œil de trop, on est comme en présence d'une ontologie. Marwan Rashed, philologue, historien de la philosophie grecque, fait remarquer ce biais du texte de Platon sur la base du sens même du terme « allégorie ». En effet, à la différence du « mythe », dit-il, qui est atemporel, donc imagination pure n'ayant aucun support réel, l'allégorie est ce petit pas de « décalage de la réalité » pour dire la « réalité »¹. Autrement dit, Platon, à partir d'une représentation de la réalité de l'être au monde de l'homme, soulève la question de l'être au monde réel de l'homme. Et, cette analyse est fort bien juste, en ce que cela est clairement identifiable, au début du texte, dans ce propos :

Voici des hommes dans une habitation souterraine en forme de grotte, qui a son entrée en longueur, ouvrant à la lumière du jour l'ensemble de la grotte : ils y sont depuis leur enfance, les jambes et la nuque pris dans des liens qui les obligent à rester sur place et à ne regarder que vers l'avant, incapables qu'ils sont, à cause du lien, de tourner la tête ; leur parvient la lumière d'un feu qui brûle en haut au loin, derrière eux ; et entre le feu et les hommes enchaînés, une route dans la hauteur, le long de laquelle voici qu'un muret a été élevé, de la même façon que les démonstrateurs de marionnettes disposent de cloisons qui les séparent des gens ; c'est par-dessus qu'ils montrent leurs merveilles [...] le long de ce muret, des hommes qui portent des objets fabriqués de toute sorte qui dépassent du muret, des statues d'hommes et d'autres êtres vivants, façonnés en pierre, en bois, et en toutes matières ; parmi ces porteurs, comme il est normal, les uns parlent et d'autres se taisent.

Platon (1993 : 327)

¹Marwan Rashed, « La République de Platon (2/4) : L'allégorie de la caverne », Les Chemins de la Philosophie, France Culture, écouté le 18 Novembre 2023 à 15 heures 45 minutes.

Telle entame, à l'allure d'une clé de gamme de partition, donne à n'en point douter le ton de ce qui va constituer le thème majeur de ce texte, en l'occurrence le statut ontologique de l'homme comme un être captif d'un monde d'illusions. Une chose qui échappe à la plupart qui, ayant lu le livre VI de l'analogie de la ligne, croit vite avoir affaire seulement à une épistémologie. Ainsi, à propos de ce dont il est question dans l'allégorie de la caverne, texte du Livre VII de *La République*, disons que Platon théorise l'être emprisonné de l'homme dans un monde où ce qu'il voit n'est que l'ombre de la réalité. Mais, au-delà, que gagne-t-il à se représenter une allégorie de la caverne ?

1.2 L'enjeu platonicien de la caverne

Interrogé sur le pourquoi d'une allégorie de la caverne par Platon, Marwan Rashed fait cas d'une seule raison qui a rapport avec Démocrite, son adversaire intellectuel à l'époque. À vrai dire, explique-t-il, c'est une réponse toute trouvée par Platon pour venir à bout de sa thèse atomiste qui envisageait le réel sous l'angle d'un perspectivisme, c'est-à-dire d'une illusion radicale du regard, et le monde comme une scène théâtrale avec ses jeux de trompe-l'œil. Dérangé par cette posture intellectuelle, il allait de cette manière lui objecter que tout n'est pas absolument qu'illusion, mais qu'il existe quelque chose qui n'est pas illusoire, et à partir duquel toutes les illusions de ce monde ont leurs sens. En clair, par l'allégorie de la caverne, le philosophe de l'Académie avance contre Démocrite, la thèse que l'illusion de ce monde est illusion d'une réalité elle-même insoumise au principe de l'illusoire, et à laquelle toute éducation de l'homme doit tendre. Ainsi, en se servant d'une représentation allégorique d'hommes dans une caverne, Platon, par une sorte de jeu de participation duale du non-illusoire (l'Idée) et de l'illusoire (le sensible), montre non seulement que l'illusion n'est pas une chose indépassable, ce qui disqualifie le point de vue de Démocrite, mais surtout que l'éducation est facteur de dés-illusion. Toutefois, quelle correspondance peut-on établir entre ce texte et notre humanité numérique ? Ne sommes-nous pas, au fond, similaires à ces hommes de la caverne de Platon ?

1.3 Homme de la caverne / homme numérique : une homologie

Déjà dans le texte de l'allégorie de la caverne, il est une expression dont l'actualité en soi nous parle et nous concerne directement en ce qui a trait à l'illusion du monde : « semblables à nous » (1993 : 327). Il est vrai que c'est une énonciation qui vaut pour les personnages du dialogue, mais il y a tout autant une adresse à notre humanité numérique d'aujourd'hui. En vrai, point de distinction existe entre les hommes de la caverne tels que décrits par Platon et l'*homo numericus* que nous incarnons présentement. À en croire Dimitri El Murr, nous avons en commun, avec ces hommes enchaînés dans la caverne de Platon, une « même situation de fait », à savoir « d'être et de vivre dans une réalité qui n'est pas celle que nous croyons. » (Dimitri El Murr, 2019) Comme eux, nous sommes alimentés d'un flot d'images, mais cette fois sur des écrans téléviseurs, d'ordinateurs, de smartphones, et autres outils technologiques d'usage quotidien (panneaux publicitaires numériques, objets connectés, etc...), qui nous empêchent de voir, ainsi que l'exprime le mot « écran », la réalité vraie des choses, et nous enferment, en nous hypnotisant, dans une réalité fausse. Cela, Jean-Jacques Wunenburger le dépeint dans une critique de la télévision que voici :

La télévision, c'est de l'image à distance, c'est là la différence avec la radio. À la radio, il y a une marge pour l'imagination. De plus, on peut continuer à bouger, à

travailler, ce que l'image ne nous permet pas. Même mobile, l'image nous fixe et nous fige. Elle simule le monde, elle nous piège, elle nous emprisonne. [...], il y a dans l'image une sorte de simulation fascinante qui nous fait perdre de vue le réel.

Jean-Jacques Wunenburger (2010 : 34)

Ainsi y a-t-il une homologie indiscutable de l'homme de la caverne et de l'homme numérique, en ce sens que notre vécu a tout l'air de se dérouler également dans une caverne. Nos parois à nous sont des écrans ; nos chaînes, sans cliquetis, les images, les films, les émissions télé, etc. Il est d'ailleurs plausible de dire que la caverne, avec nous, s'est renforcée, voire sophistiquée. En d'autres termes, la caverne platonicienne semble avoir fait place à une caverne 2.0.

2. La caverne 2.0

L'idée d'une caverne 2.0 traduit une métamorphose de la caverne de Platon. C'est dire que l'environnement, y compris ses hommes, décrit par Socrate à Glaucon, n'est plus le même. L'illusion spectaculaire des choses a pris une dimension globale et massive, en gardant le principe du *pharmakon* en l'occurrence séduire par les images, les sons, afin de faire passer le faux pour du vrai, et inversement (Claude Obadia, 2013 : 312). Avec cette caverne, les parois de l'illusion ont désormais des noms spécifiques, et la dialectique entre illusion (sensible) et non-illusoire (Idée) semble ne plus être un jeu dual, binaire et exclusif à la frontière étanche.

2.1 Sinuosités et parois de la caverne 2.0

L'hypothèse que nous tentons de rendre plausible, c'est le fait que le numérique reconfigure les contours d'une nouvelle humanité. Partout, « l'écranosphère » nous cerne et la vie de l'homme contemporain se trouve « restructurée par cette pléthore d'écrans » (Gilles Lipovetsky, Jean Serroy, 2007 : 11). Mieux, tout semble indiquer que nous sommes à une période décisive où l'humanité entame son travail d'enfantement d'un nouvel humain. Nous, humains, sommes, dans une sorte de boucle rétroactive, façonnés par l'écosystème numérique que nous façonnons au quotidien : ce qui fait dire à Michel Serres que « nous accouchons [sous l'impulsion du numérique] d'une autre humanité » (2014 : 23). Nous assistons à l'avènement d'hommes, de femmes numériques qui n'ont plus la même manière d'être et de connaître le même monde mondial, ni le même monde humain encore moins la même condition humaine. La nouvelle « condition humaine à l'époque numérique »² remodèle notre être-au-monde dans ce qu'il convient de nommer, en paraphrasant Platon, la « caverne numérique ». À l'exception des peuples qui vivent en autarcie, coupés du monde et foncièrement rattachés à un style de vie non-encore « altéré » par la civilisation occidentale, l'être humain numérique vit dans une caverne version 2.0. Il va sans dire que dans cette caverne 2.0, notre rapport à la connaissance et la Vérité ne sont plus parfaitement les mêmes que celles décrites par Platon des siècles plus tôt. Vidéos truquées, faux regards et visages, fausses voix et paroles, faux environnements, etc., la manipulation à l'ère du numérique a atteint des proportions jusqu'alors insoupçonnées. Depuis l'avènement de la civilisation numérique, la désinformation a dépassé un seuil critique, notamment avec l'irruption des *fake news*. Les *fake news* sont des informations délibérément fausses disséminées par un individu, un groupe de personnes ou même un

² « La condition humaine à l'époque numérique », un cours en ligne de Thierry Ternisien d'Ouille, Consulté sur le site <http://www.ttoarendt.com/tag/cours/3>

État (Michel Goussot, 2018 : 7-17). Pire, avec le *deepfake* et la réalité virtuelle, la désinformation a connu une inflation brutale. Le *deepfake* consiste en une permutation « intelligente » (c'est-à-dire au moyen des outils numériques) des images, des vidéos, des sons, etc., pour créer une « réalité » voulue mais manipulée et faussée. Or, nous savons qu'il est naturel en l'homme de faire confiance à ses sens et de réputer « vrai » ce qu'ils lui donnent à voir. Cette disposition naturelle prise dans un contexte de généralisation des *fake news* posent le problème de la vérité, mais, avant, de la réalité de ce qui est perçu. Dans un monde où la césure entre la réalité perçue et la réalité vécue, entre le réel et la perception qu'on a du réel devient de plus en plus grande, tout se passe comme si nous sommes dans un des scénarios catastrophes imaginés par Orwell (1984). La condition de l'homme contemporain est, à quelques détails près, comparable à celle de Néo et de ses compagnons (Morpheus, Trinity...) dans la saga à succès, la *Matrix* : nous vivons et vivrons dans un monde de tous les possibles, un monde « idéalisé », où la vraisemblance se suppléera au Vrai.

Cela signifie que l'altération de la perception des habitants de la caverne 2.0 est l'un des enjeux de notre ère numérique. Car, à bien des égards, aussi certain que nos sens peuvent nous tromper, il y a autant de perceptions d'un objet qu'il y a d'angles de vue, qu'il y a de personnes. À cela s'ajoute le fait que l'environnement numérique affecte l'objet en soi, sans oublier la possibilité que l'objet soit volontairement manipulé afin d'induire une perception voulue. Dès lors, on réalise que le numérique a ceci de révolutionnaire qu'il conditionne notre regard et perception et redéfinit notre rapport aux choses et au monde. En cela, il est porteur d'une « révolution ontophanique » ou encore, « une révolution de la perception [qui] ébranle nos habitudes perceptives de la matière et, corrélativement, l'idée même que nous nous faisons de la réalité » (Stéphane Vial, 2013 : 97). Pourtant, peu de personnes sont informées de ces enjeux, et quand bien-même elles le seraient, elles sont peu outillées pour y faire face.

Rares sont les individus qui auront le temps voire la capacité de distinguer une fabulation soigneusement élaborée de la vérité. Notre meilleur espoir, c'est peut-être de sous-traiter le problème, de redonner l'autorité culturelle à des institutions de confiance possédant la formation et les connaissances nécessaires pour la validation : journaux, université.

Courrier international, n°1451 du 23-29 août (2018 : 29)

De mal en pis, l'individu décentré et perdu au milieu de « réalités » fausses et virtuelles ne sait plus distinguer le vrai du faux, et doit pour ce faire, se fier à des institutions sociales pour un décryptage qu'il est incapable de faire lui-même, et ce, sans faire mention des corruptions éventuelles de ces institutions de la « vérité ». Les tribunes et émissions dédiées au *fact checking* se multiplient sans qu'on soit à l'abri de *fake news* relayés par ces institutions elles-mêmes (Cuveillier et P. Vasselin, ARTE, 2020). Par suite, il n'est pas sot d'imaginer que la caverne numérique soit plus sinieuse que celle décrite par Platon. Nous sommes désormais dans une double caverne, une caverne de la caverne ou une caverne dans la caverne. Plus étroite, plus sombre et lugubre, cette paroi située au fond de la caverne ne donne plus la possibilité aux prisonniers de contempler les ombres observables au premier niveau. À ce niveau inférieur, les phénomènes qui y sont observés ne sont plus les ombres des objets du dehors. Bien au contraire, ce sont des images retravaillées de ces ombres qui, elles-mêmes sont des « pâles copies » des Idées. Pris par

la boulimie de la connexion, le vertige du *breaking news* et la frénésie du clic, *homo numericus* est tombé amoureux de ces ombres du monde sensible et ignorent être descendus encore plus bas dans la caverne. À cela s'ajoute un autre niveau de difficulté : au fond ce qui change, c'est l'émergence d'une volonté manifeste de travailler l'image en vue d'induire en erreur les occupants du niveau 2.0 de la caverne. La portée et les implications philosophiques de cette intentionnalité qui préside à l'approfondissement de l'illusion est colossale. Dans ces conditions, les occupants de la caverne se trouvent pris dans la spirale d'un double étau qui accentue la quête d'unité dans la disparité et la poursuite de sens au-delà de ces « réalités » disséminées.

2.2 Philosophe pour sortir de la caverne 2.0 ?

Toujours présentés au premier plan, dans l'écosystème numérique, le virtuel, et dans une proportion de plus en plus grandissante la « réalité » virtuelle, les *fake news* et *deep fake*, etc., dissimulent la « réalité » en donnant accès à un réel manipulé donc impure. Il faut, pour se libérer, aller au-delà de cet « effet paravent » (Ignacio Ramonet, 2006 : 52), dissiper l'écran de fumée créé par la désinformation pour avoir accès au réel, du moins, au réel sensible pur. Il faut en outre, dans ce foisonnement d'images et d'informations qui polluent la caverne numérique rendant la paroi toujours plus encombrée par des ombres qui s'y amoncellent, prendre la distance nécessaire et dissimuler l'utile du futile, le faux du vrai, etc.

Par ailleurs, les enseignements issus d'un autre mythe de la caverne peuvent enrichir notre effort de relecture de l'allégorie de la caverne. Dans le chapitre *Al kahf* (la caverne) du *Coran*, l'on peut lire ceci :

Et quand vous vous serez séparés d'eux et de ce qu'ils adorent en dehors d'Allah, réfugiez-vous donc dans la caverne : votre Seigneur répandra de Sa miséricorde sur vous et disposera pour vous un adoucissement à votre sort. Tu aurais vu le soleil, quand il se lève, s'écarter de leur caverne vers la droite, et quand il se couche, passer à leur gauche, tandis qu'eux-mêmes sont là dans une partie spacieuse (de la caverne) [...] Et tu les aurais cru éveillés, alors qu'ils dorment. Et Nous les tournons sur le côté droit et sur le côté gauche [...] Et c'est ainsi que Nous les ressuscitâmes, afin qu'ils s'interrogent entre eux [...]

Coran, chap. 18, versets 15-19

À contre-courant de l'allégorie de la caverne, le mythe de la caverne dans le *Coran* pose la caverne comme le lieu de retraite, havre de paix et de quiétude dans un monde totalement corrompu. Toutefois, malgré les différences formelles, l'une qui prône une sortie de la caverne par soi-même pendant que l'autre consacre l'entrée dans la caverne et la quête de sens avec l'intervention d'un être divin, ces deux mythes s'entrecoupent sur la question du fond. Il s'agit à travers deux procédés opposés voire contradictoires, de chercher la Vérité et un sens à la vie. Sans rentrer dans les considérations autour du débat sur le « platonisme arabe³ » et en simplifiant les choses, nous pouvons formuler la réflexion suivante : la caverne dont parle le *Coran* peut être symbolisée par la retraite spirituelle, loin de tout, pour se ressourcer et chercher un sens à la vie. La pratique de la retraite voire de la solitude semble être en vogue en ces temps. Nombreux sont, en effet, les penseurs qui

³Carmella Baffioni, « Platonisme arabe », in Houari Touati (éd), *Encyclopédie de l'humanisme méditerranéen*, 2014, [En ligne] <http://www.encyclopedie-humanisme.com/?Platonisme-arabe&var>

prônent diète informationnelle voire un « jeûne numérique⁴ », en vue d'une désintoxication digitale. De la sorte, la dé-connexion peut s'avérer fort utile pour extirper l'individu des méandres de la caverne de la caverne. Le moment de la retraite représente non seulement la sortie du niveau inférieur de la caverne, mais coïncide avec l'entrée du côté de la caverne où peuvent être vues les ombres projetées sur les parois. Si un grand pas est fait, l'activité de libération n'est pas à son terme. Bien au contraire, un effort supplémentaire devrait permettre de poursuivre la dialectique ascendante (déjà amorcée), afin d'atteindre le monde du dehors, celui de la certitude, de la connaissance véritable. Dans un contexte où la plupart des habitants de la caverne croient vraie toute chose observée, la pratique du doute est aussi indispensable que salvatrice. Ce doute qui précède et inaugure l'action libératrice est bel et bien le doute cartésien. Cela signifie que la sortie de la caverne exige un effort éminemment philosophique. Le philosophe, selon Platon, doit devenir un législateur et un réformateur politique, afin d'obtenir l'instauration de la justice dans la Cité. Ce savoir est si précieux que l'on devrait obliger les philosophes à gouverner, car il est fort probable qu'ils ne consentent pas à retourner dans la caverne. Au demeurant, dans un écosystème numérique global qui façonne les contours de la caverne numérique, reconfigure une nouvelle ontologie et détermine la participation dialectique entre sensible-virtuel-intelligible, la philosophie est une propédeutique à toute entreprise de libération des murs de la caverne numérique. Il appartient au philosophe de pratiquer le doute et la quête toujours renouvelée de la Vérité. Bien plus, il lui appartient de jouer un rôle beaucoup plus important : celui du critique et de l'éducateur qui fait « émerger des esprits libres et libérateurs » selon le mot de Lazare Poamé, (2000 : 47-66).

Conclusion

Au total, la réflexion menée sur l'allégorie de la caverne nous a permis de faire une relecture d'un des textes les plus importants de la philosophie antique. Ce ne fut pas une simple activité de compte rendu de lecture. Au contraire, ce fut un exercice de restitution plus ou moins fidèle du mythe de la caverne, mais au-delà, celui d'un effort d'actualisation des enseignements de ce mythe fondateur dans une époque que même Platon ne pourrait imaginer : celle des temps numériques. Les questions de la Vérité et de la connaissance ont acquis une vitalité renouvelée dans un contexte en proie à la manipulation, aux *fake news* et à la désinformation. Le virtuel bifurque la dynamique duale et complexifie la participation dialectique entre monde sensible et intelligible. L'allégorie de la caverne est bel et bien actuelle, dans sa version 2.0. Nous sommes, dans notre condition d'être numériques, les nouveaux occupants/prisonniers de la nouvelle caverne encore plus sinieuse que celle décrite par Platon. Il y a nécessité alors de relire et d'actualiser Platon, notamment l'allégorie de la caverne, et d'y puiser une assise critique et libératrice pour notre époque numérique.

Références bibliographiques

- BERNER Christian, « L'herméneutique dans son histoire. À propos de Peter Szondi », in *Revue germanique internationale*, 17/2013, p. 29-43.
- DOUEIHI Milad, *La grande conversion numérique*, trad. Paul Chemla, Paris, Éditions Seuil, 2010.

⁴Christophe Médici, *Homo connecticus*, Paris, Dangles, 2015 et *On est fou, on clique trop - 101 exercices pour réussir votre jeûne numérique*, Paris, Dangles, 2019.

- GOUSSOT Michel, « La longue histoire des *fake news* aux États-Unis », in *Raison présente*, n° 208, 2018/4, p. 7-17.
- LIPOVETSKY Gilles et SERROY Jean, *L'écran global*, Paris, Seuil, 2007.
- OBADIA Claude, « Les beautés de Platon », in *Le Philosophoire*, 2013/1, n° 39, p. 2312.
- MÉDICI Christophe. *On est fou, on clique trop - 101 exercices pour réussir votre jeûne numérique*, Paris, Dangles, 2019.
- PLATON, *La République*, trad. Pierre Pachet, Paris, Gallimard, 1993.
- POAMÉ Lazare, « Les enjeux philosophiques de l'informatique », in *Repères*, vol. 2, n°1, 2000, p. 47-66.
- RAMONET Ignacio, *La tyrannie de la communication*, Paris, Folio, 2006.
- SERRES Michel, *Hominescence*, Paris, Le Pommier, 2001.
- VIAL Stéphane, *L'être et l'Écran*, Paris, PUF, 2013.
- WUNENBURGER Jean-Jacques, *Divertir pour dominer, la culture de masse contre les peuples*, L'échappée, 2000.

Autres sources (audio, vidéo, journal, cours en ligne, etc...)

- BAFFIONI Carmela, « Platonisme arabe », in Houari Touati (éd), *Encyclopédie de l'humanisme méditerranéen*, [en ligne] <http://www.encyclopediehumanisme.com/?Platonisme-arabe&var>
- CORAN, chap. 18, versets 15-19 [En ligne] <http://www.coran-en-ligne.com/Sourate-018-Al-Kahf-La-caverne-francais.html>
- Courrier international*, n°1451 du 23-29 août 2018, p. 29.
- CUVEILLER Franck et VASSELIN Pascal (Réalisateurs), « La Fabrique de l'Ignorance », ARTE, 2020 [en ligne] <https://www.arte.tv/fr/videos/091148-000-A/la-fabrique-de-l-ignorance/>
- EL MURR Dimitri, « Fabuleux Platon ! (1 / 4) : l'allégorie de la caverne : vivons-nous dans l'illusion ? », *Les Chemins de la Philosophie, France Culture*, 2019.
- MUSK Elon, « Is life a video game? », Code conference, 2016, [en ligne] https://www.youtube.com/watch?v=2KK_kzrJPS8
- RASHED Marwan, « La République de Platon (2/4) : L'allégorie de la caverne », *Les Chemins de la Philosophie, France Culture*, 2019.
- TERNISIEN D'OUVILLE Thierry, « La condition humaine à l'époque numérique », [en ligne] <http://www.ttoarendt.com/tag/cours/3>