

Cellule de crise



Règles du jeu

Cellule de crise est un jeu de rôle immersif qui recrée une séance de conseil au plus haut niveau de l'État. À l'ordre du jour : décider du déploiement massif d'outils d'intelligence artificielle exploitant des données personnelles pour renforcer la sécurité publique. Les participant-es sont réparti-es en six groupes clés. L'enseignant-e, dans le rôle du ou de la Président-e, anime la séance, garantit le respect des règles et des temps de parole, tandis que chaque groupe défend ses intérêts et expose ses arguments avant la prise de décision finale.

But du jeu

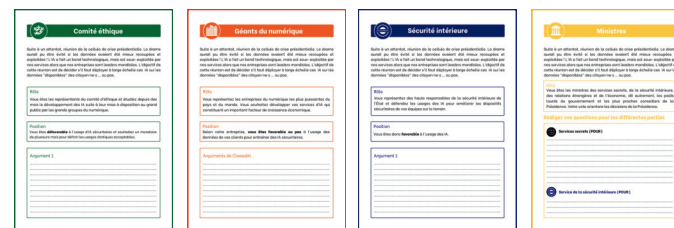
Convaincre les ministres d'adopter la position défendue par votre groupe sur le déploiement massif d'outils d'intelligence artificielle pour la sécurité publique.

Contenu du jeu

6 Fiches Rôles

Chaque fiche correspond à un rôle spécifique, associé à un groupe particulier. Chaque fiche contient : une brève description du rôle, la position défendue par ce rôle et trois espaces dédiés à la rédaction d'arguments.

Exemples



6 Séries de Supports

Chaque groupe reçoit un support ou plusieurs pour approfondir sa position :

Groupe 1 - Services secrets : mettent en avant l'efficacité de l'IA pour anticiper et prévenir les menaces.

Groupe 2 - Sécurité intérieure : priorise la sécurité publique face aux risques et aux attaques.

Groupe 3 - Géants du numérique : oscillent entre les intérêts économiques et la préservation de leur image.

Groupe 4 - Cour constitutionnelle : défend le respect des droits fondamentaux et les limites juridiques.

Groupe 5 - Comité d'éthique : alerte sur les dérives possibles et les implications morales.

Groupe 6 - Ministres : devront trancher après avoir entendu tous les points de vue.

Quelques exemples



Préparation du jeu

Préparation des groupes

Formez 6 groupes et attribuez à chacun un rôle.

Chaque groupe reçoit :

- Une **Fiche Rôle** contenant la description du rôle, la position défendue et les espaces pour rédiger des arguments.
- Une **Série de supports** associée à son groupe, qui servira de base pour construire les arguments.

Installation

Disposez les fiches et les documents sur une table pour chaque groupe.

Préparez une zone centrale pour le débat, où les ministres se réuniront.

Déroulement du jeu

Début du jeu

La ou le Président·e ouvre la séance, explique le contexte, rappelle les règles du débat et présente brièvement chaque groupe, son rôle et sa position.

Lecture et rédaction des arguments / questions

Chaque groupe lit sa documentation, analyse les informations et rédige trois arguments en lien avec sa position. Les ministres lisent quant à eux/elles le dossier de consultation pour préparer une question pour chaque groupe.

Prise de parole

La ou le Président·e donne la parole à chacun des cinq groupes pour exposer ses arguments principaux. Un chronomètre géré par la ou le Président·e, affiche 2min de parole par groupe.

Les ministres posent ensuite leurs questions : une question par groupe.

Une phase d'échange suit, permettant aux groupes de poser des questions ou de réagir suite aux différentes interventions.

Délibération des ministres

Les ministres discutent et évaluent les arguments entendus. Chaque ministre prend sa propre décision.

Décision finale

Les ministres annoncent leur décision et chacun·e justifie son choix en s'appuyant sur les arguments présentés.

La ou le Président·e clôt la séance et remercie l'ensemble des groupes présents.

Conception du jeu

Jeu sérieux réalisé par Sonia Agrebi et Yann Secq du Centre LEARN de l'EPFL pour différentes actions de médiation et de formation sur la thématique de l'intelligence artificielle.

Conception graphique

Sonia Agrebi

Pour imprimer les Fiches Rôles



https://playandlearn.info/fiches/cellule_de_crise.pdf