

Le Bestiaire des IA

Un jeu sérieux pour aborder les enjeux éthiques de la conception et de l'usage des intelligences artificielles

Table des matières

Présentation du projet	2
Publics visés et disciplines	2
Objectifs pédagogiques	2
Ressources numériques	3
Préalable à l'animation en ligne	3
Déroulement d'une séance	4
But du jeu	4
Matériel de jeu.....	4
Tours de jeu.....	5
Description	6
Restitution.....	6
Exportation	6
Création de balises (phase 2)	Erreur ! Signet non défini.
Concertation supplémentaire.....	Erreur ! Signet non défini.
Poursuite de la phase 1	Erreur ! Signet non défini.

Présentation du projet

Le Bestiaire des IA est un projet de recherche doublé d'une dimension pédagogique. Il s'agit de répertorier les caractéristiques principales attribuées aux intelligences artificielles telles qu'elles se donnent à voir dans la fiction ou sur le marché : Samantha (dans le film *Her* de Spike Jonze) a une voix sensuelle, mais elle est ubiquitaire. *ChatGPT* est rapide et facilement accessible, mais parfois confus, etc.

En faisant le catalogue des vices et vertus des IA¹, le Bestiaire permet non seulement de saisir nos imaginaires par rapport à ce type de créature artificielle, mais il permet aussi de choisir quels attributs sont désirables. C'est là qu'il prend la forme du jeu sérieux que vous allez animer.

Publics visés et disciplines

Au départ, le Bestiaire a été créé dans un projet de recherche-intervention avec des concepteurs d'IA. Nous avons adapté cet atelier pour qu'il convienne à des publics apprenants, de niveau secondaire ou post-secondaire (au Québec), ou lycée et post-bac (en France).

Les questionnements éthiques étant transdisciplinaires, le jeu peut être employé dans des programmes en sciences sociales, en ingénierie, en droit, etc.

Il n'y a pas de connaissances requises pour participer à ce jeu. Nous avons cependant rajouté un élément de contexte pour mieux saisir l'attribut de chaque carte. Les discussions provoquées par le jeu peuvent aussi résonner avec d'autres enseignements, notamment des enseignements de spécialité.

Objectifs pédagogiques

Il est possible d'animer deux phases successives du jeu

- Phase 1, avec une approche discursive, s'entendre sur les attributs constitutifs d'une IA socialement désirable
- Phase 2, avec une approche pratique, définir les conditions de conception (avant la mise sur le marché) ou de cohabitation avec une IA (en classe ou en entreprise)

¹ La base de données est accessible sur le site <https://www.bestiaireia.net/>

Ce guide ne présente que la phase 1, en mode distanciel. Il peut être lu pour une animation en présentiel. Un autre guide viendra présenter ultérieurement le déroulement de la phase 2.

Il est aussi possible de recourir au Bestiaire dans une approche culturelle, par exemple pour prendre conscience des imaginaires déterminant les IA présentes sur le marché et dans la fiction. D'autres cas d'usage sont aussi possibles. N'hésitez pas à communiquer avec l'équipe de conception pour partager vos expérimentations.

Ressources numériques

La version en ligne est basée sur un gabarit Teams (URL)². Vous trouverez également sur notre site web une archive contenant chacune des cartes et le plateau de jeu (URL).

Vous pouvez aussi consulter les articles scientifiques dédiés au Bestiaire (voir les mises à jour dans la section Publications du site web):

- Pierre, J., & Catoir-Brisson, M.-J. (2024). L'éthique en situations : Une recherche-intervention avec les concepteurs d'une IA émotionnelle pour la famille. *Interfaces numériques*, 13(1), Article 1.
<https://doi.org/10.25965/interfaces-numeriques.5202>

Préalable à l'animation en ligne

Comme toute activité en ligne, veuillez vous assurer que les personnes participantes disposent d'un accès à la plateforme (Microsoft Teams), avec caméra et micro ouverts. Assurez-vous également qu'ils maîtrisent les fonctionnalités basiques (Lever la main, Partage d'écran) et les fonctionnalités avancées du tableau blanc (zoom, clic droit, glisser-déposer).

Nous avons réalisé une captation vidéo pour faciliter la prise en main du jeu sur cette plateforme (URL).

Comme toute activité collective, assurez-vous également de donner la parole à chaque personne participante, et veillez à limiter les propos perçus comme moins pertinents. Vous êtes également le maître du temps.

² Nous allons créer également des gabarits pour d'autres plateformes (Zoom, Mural, Miro). Merci de nous faire savoir si vous avez des besoins particuliers.

Pour assurer des conditions confortables d'échange, il est recommandé de faire des équipes de 6-8 personnes. Selon votre effectif, veillez à créer des salles virtuelles dans Teams.

Déroulement d'une séance

Le Bestiaire des IA offre les conditions pour une discussion collective sur les intelligences artificielles. Le but du jeu est de parler, d'argumenter et d'écouter les opinions contraires pour arriver à un consensus.

Nous donnons à titre indicatif une durée pour chaque séquence de jeu, mais selon le nombre de participants et leur engagement dans l'activité, ces temps peuvent être très variables. Le temps n'est pas un facteur crucial pour le jeu (mais il peut l'être pour votre agenda). En moyenne, nous prévoyons une durée de

- 5 minutes pour les consignes
- 5 minutes pour prendre connaissance des cartes et poser des questions
- 20-25 minutes pour les quatre tours de jeu
- 5 minutes pour finaliser la description de la créature
- 3-5 minutes de restitution par équipe

But du jeu, à énoncer aux personnes participantes

Concevoir une créature à partir de quatre cartes, une par emplacement

Conseil : il peut être utile de situer cette créature, selon le contexte dans lequel se déroule l'activité. Par exemple, à quoi ressemblerait cette IA si c'était un élève ? Ou un professeur ? Ou un guide de musée ? Ou un proche aidant ? Ou un ingénieur-stagiaire. Etc.

Conseil : il est possible d'accepter une créature à cinq cartes, à condition que l'équipe explique bien pourquoi elle a choisi une carte supplémentaire.

Matériel de jeu, à décrire aux personnes participantes

Le Bestiaire est un jeu de 24 cartes, réparties en 4 catégories :

- **Interface (vert)** : quel attribut doit avoir l'apparence de la créature? À quoi ressemble-t-elle?
- **Puissance (rouge)** : quel attribut définit la puissance d'agir de la créature? Que peut-elle faire?
- **Éthique (jaune)** : quel est le comportement de la créature? Comment agit-elle?
- **Imagination (bleu)** : jusqu'où imagine-t-on ce qu'est capable de faire cette créature?

Le plateau de jeu est divisé en quatre emplacements :

- **Utilité** : quelle vertu rendrait cette créature utile pour nous?
- **Insécurité** : quel attribut nous la rendrait inconfortable?
- **Attachement** : quelle vertu pourrait provoquer chez nous des émotions positives?
- **Cohabitation** : quel attribut devrait avoir cette créature pour qu'elle et son espèce soit socialement acceptée?

Conseil : laissez 5 minutes au début du jeu pour que les personnes participantes prennent connaissance des cartes.

Conseil : il est possible de choisir une même catégorie pour tous les emplacements. De même, il est possible qu'une catégorie ne soit pas choisie par une équipe.

Un thème (par exemple Utilité) n'est pas associé à une catégorie (par exemple Interface).

Les joueurs peuvent choisir parmi les 24 cartes pour chaque emplacement (moins les cartes déjà sélectionnées).

Tours de jeu

Chaque tour démarre de manière individuelle : chaque participant choisit une carte et la positionne sur l'emplacement.

Conseil en distanciel: Si des participants veulent prendre la même carte, il est possible de faire un copier-coller.

Une fois que les cartes ont été posées, chacun explique à tour de rôle les raisons de son choix. À la fin du tour, l'équipe sélectionne une carte commune. Les autres cartes retournent dans leur zone de catégorie.

1^{er} tour : choisir une carte pour l'emplacement UTILITÉ

2^{ème} tour : choisir une carte pour l'emplacement INSÉCURITÉ

3^{ème} tour : choisir une carte pour l'emplacement ATTACHEMENT

4^{ème} tour : choisir une carte pour l'emplacement COHABITATION

Conseil : il est possible de changer une carte précédente pendant les tours suivants.

Conseil : même si nous recommandons de suivre cet ordre, il est possible que les joueurs décident tout de suite de discuter prioritairement d'un autre thème (en général INSÉCURITÉ). Dans ce cas, il faudra bien le mentionner dans la description.

Description

À la fin des quatre tours, quand tous les attributs ont été collectivement choisis, l'équipe doit nommer sa créature, la décrire, et justifier les attributs sélectionnés. Si des tensions, des absences de consensus, ou des changements ont eu lieu, il est pertinent de le mentionner ici.

Conseil : nous remarquons fréquemment que les personnes participantes font appel à des IA génératives pour baptiser leur créature. Cette mise en abyme est encouragée.

Restitution

Quand chaque équipe a rédigé le paragraphe de description, elle le partage avec les autres équipes participantes. Une synthèse collective peut avoir lieu.

Exportation

Le Bestiaire des IA est un projet de recherche qui intègre notamment les créatures conçues avec le jeu. En tant que personne en charge de l'animation, nous vous prions de sauvegarder chaque créature :

- En distanciel, à l'aide de Teams (Menu Roue > Exporter en haut à droite).
- En présentiel, en prenant une photo de la feuille de jeu

Vous pouvez ensuite téléverser les images à l'aide d'un formulaire sur notre site web : <https://www.bestiaireia.net/atelier-en-ligne>.