



Mesurer les enjeux de l'Intelligence Artificielle

publié le 13/08/2020

4 jeux sérieux pour réfléchir à l'impact du numérique

Descriptif :

Le numérique transforme notre société, 4 jeux sérieux proposent d'aborder cette thématique.

Sommaire :

- Game Robot
- Reconnaissance Faciale
- Récupère tes données
- Test de Turing

Dans le cadre d'un enseignement optionnel commun à plusieurs licences de lettres et de langues (L2 et L3, option LEMM), des enseignants-chercheurs au laboratoire Techné et au département IME donnent conjointement un cours sur les cultures et médiations numériques (Laëtitia Pierrot et Jean-François Cerisier). À partir d'une base conceptuelle, il s'agit de conduire les étudiants à interroger la façon dont l'instrumentation numérique de l'activité humaine contribue à des transformations sociales et culturelles.

Dans le cadre de cet enseignement, les étudiants de L3 de la promotion 2019-2020 ont travaillé sur les thèmes de l'**intelligence artificielle**, du **traçage** de l'activité numérique individuelle, de la **reconnaissance faciale** et de la **robotisation**. Ils ont conçu quatre jeux pédagogiques, gratuits et accessibles en ligne :

► [TECHNÉ - Escape Game](#)

● Game Robot

En 1954, dans un roman qui a fait date, Isaac Asimov mettait en scène un enquêteur humain et un robot pour résoudre une affaire de meurtre. Cette fiction soulève en particulier la question de l'acceptation sociale des **robots**, question qui a pris une nouvelle actualité ces dernières années, notamment avec la robotisation des industries de fabrication et ses impacts socio-économiques. Le scénario de cet escape game reprend le principe d'une enquête policière selon une trame narrative à la façon d'un « livre dont vous êtes le héros ». Le jeu se déroule sur un service de discussion en ligne (Skype par exemple) où le joueur et le maître de jeu peuvent interagir.

● Reconnaissance Faciale

Cet escape game prend la forme d'un jeu de plateau et porte sur les thématiques de la **reconnaissance faciale** et du crédit social en Chine. L'histoire plonge les joueurs en visite à l'étranger et en chemin vers l'aéroport pour rentrer chez eux. Le but du jeu est d'arriver à temps à l'aéroport, sans rater son avion. Pour cela, plusieurs tests seront proposés aux joueurs. Il s'agit d'un jeu de plateau, tous les éléments du jeu (la planche, le dé, les pions et les cartes) sont proposés à l'impression pour jouer à plusieurs.

● Récupère tes données

Qui n'a pas vu sa boîte mail piratée ? Cet escape game propose au joueur de se mettre dans la peau d'un hacker qui vient de réussir à pirater une boîte mail. A travers plusieurs énigmes, le joueur doit réussir à protéger ses propres **données personnelles**, grâce aux conseils qu'il peut obtenir au fur et à mesure de sa progression.

► [Escape Game - Récupère tes données](#)

● Test de Turing

Alan Turing, mathématicien anglais (1912-1954) est considéré comme l'un des fondateurs de la science informatique et des travaux sur l'**intelligence artificielle**. Il est connu pour ses travaux de cryptologie qui lui ont permis de décoder les messages produits par Enigma, la machine de codage utilisée par les armées allemandes durant la deuxième guerre mondiale. Cette épisode est largement développé dans le film « The imitation games », film biographique réalisé en 2014 par Morten Tyldum. Il est également connu pour le test éponyme qui fait l'objet de cet escape game. Avec cet escape game collectif (6 joueurs) qui peut se jouer en coopération ou en compétition, trois énigmes doivent être résolues pour obtenir le code final qui permet de sortir de la pièce (virtuelle) où sont enfermés les joueurs. Les joueurs sont guidés par un meneur de jeu qui dispose d'un script.



Académie
de Poitiers

Avertissement : ce document est la reprise au format pdf d'un article proposé sur l'espace pédagogique de l'académie de Poitiers.

Il ne peut en aucun cas être proposé au téléchargement ou à la consultation depuis un autre site.