

EDITION DESIGN

RECRUT. IA

RÈGLES DU JEU

MESSAGE PÉDAGOGIQUE

Ce jeu ne cherche pas à être juste. Il montre que les systèmes automatisés attribuent des scores arbitraires et que des critères invisibles peuvent l'emporter sur les compétences. Il rappelle aussi que l'égalité parfaite n'existe pas : une décision est toujours prise. L'inconfort et la frustration des joueurs font partie de l'expérience.

RÈGLES DU JEU

2 à 4 joueurs ou équipes

PRÉSENTATION

Ce jeu propose une mise en situation des systèmes de recrutement automatisés basés sur l'intelligence artificielle. À travers une mécanique inspirée du bingo, les joueurs incarnent des candidats dont les profils sont évalués selon des critères visibles (sur les grilles) mais aussi invisibles (sous forme de jeton de bonus/malus).

NOMBRE DE JOUEURS ET RÔLES

- 2 à 4 joueurs ou équipes maximum
- 1 maître du jeu (peut-être un des joueurs ou une personne extérieure)
- Le maître du jeu gère : tirage des mots, bonus/malus, cartes localisation, offres d'emploi et arbitrage final.

MATÉRIELS

- 4 grilles de bingo différentes, composées de 14 cases chacune
- Mots à tirer aléatoirement dans une enveloppe
- Cartes Bonus (12) et Malus (12), séparés des grilles
- 4 fiches Offre d'emploi (Graphiste, Styliste, Architecte, Artiste)
- 8 cartes Localisation (4 correctes +4 neutres)
- 1 dé classique (1 à 6)

OBJECTIF DU JEU

L'objectif est de montrer comment, même à compétences équivalentes, un système automatisé peut produire des décisions arbitraires et discriminantes.

DÉBUT DE LA PARTIE

- ① Chaque joueur ou équipe reçoit une grille composée de 14 cases. Les grilles sont volontairement différentes afin de limiter les situations d'égalité entre les participants. Chaque grille regroupe plusieurs types d'éléments, comprenant des compétences générales, des outils logiciels ou techniques, des pratiques professionnelles ou qualités visuelles, et les loisirs.
- ② En début de partie, le maître du jeu tire aléatoirement une fiche « Offre d'emploi » parmi les quatre disponibles. Chaque offre d'emploi comporte des mots-clés spécifiques dont la validation permet d'obtenir des points supplémentaires, à raison de +1 point par mot-clé validé soit +2 points. Par ailleurs, chaque offre est associée à une localisation idéale : si le joueur pioche une carte « Localisation » correspondant à celle indiquée sur l'offre d'emploi, un bonus de +3 points lui est accordé.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Distribution des grilles aux joueurs
- Tirage de l'offre d'emploi par le maître du jeu
- Bonus/malus : les joueurs peuvent piocher des cartes via un lancer de dé (1-6)
- Le maître du jeu tire aléatoirement des mots
- Les joueurs placent un jeton (trombones) sur les mots présents dans leur grille
- Le premier joueur ou équipe à remplir sa grille arrête la partie
- Les bonus et malus tirés peuvent renverser les scores

FIN DE LA PARTIE

Le premier joueur, équipe à finir sa grille arrête la partie
Les bonus et malus sont tirés et peuvent renverser les scores.

BONUS/MALUS

Les bonus et malus ne figurent pas sur les grilles.

TIRAGE DES BONUS/MALUS :

Le joueur lance le dé (1-6), et il pioche autant de cartes bonus ou malus correspondant au résultat du dé.

VALEUR DES CARTES :

Bonus : +1 à +3 points
Malus : -1 à -3 points

Ces valeurs illustrent l'impact réel des discriminations invisibles sur les scores.

LA LOCALISATION

Chaque offre d'emploi est associée à une localisation. Au début de la partie, le joueur tire aléatoirement une carte « Localisation ». Si la localisation obtenue correspond à celle indiquée sur l'offre d'emploi, le joueur reçoit un bonus de +3 points. Dans le cas contraire, aucun bonus n'est accordé.

DÉCOMpte DES POINTS

Le score final est composé de :

- 1 point par case validée
- Les bonus liés à l'offre d'emploi
- Les bonus et malus tirés à la fin de la partie

EN CAS D'ÉGALITÉ :

Cette règle s'applique uniquement lorsque deux joueurs ou plus sont à égalité parfaite.

Dans ce cas, le maître du jeu tire une carte Bonus ou Malus, qui indique un effet. Les joueurs à égalité lancent ensuite un dé classique : celui qui obtient le score le plus élevé reçoit l'effet du jeton. En cas d'égalité au lancer de dé, seuls les joueurs concernés relancent, et la procédure est répétée jusqu'à ce que l'égalité soit rompue.