

Eliz'IA

Comment favoriser la compréhension de l'IA pour un usage éclairé, non idéalisé, en la déshumanisant ?

Le domaine de l'IA regorge de mots compliqués pour ceux qui ne s'y connaissent pas. Ils peuvent nous sembler incompréhensibles et augmenter notre peur et notre rejet de l'ia. C'est comme ça qu'est né Eliz'IA.

Cet outil est directement inspiré de l'effet Eliza, c'est-à-dire la tendance qu'a l'humain à assimiler de manière inconsciente le comportement d'un ordinateur à celui d'un être humain.

L'ia est souvent présentée comme quelque chose de magique, séduisante, et on la projette toujours comme un idéal ou une peur qui se manifestera toujours dans le futur, nous empêchant de voir ce qu'elle est aujourd'hui. C'est pourquoi nous nous sommes particulièrement intéressées au vocabulaire anthropomorphisant (l'anthropomorphisme est l'attribution de caractéristiques humaines à d'autres entités), ce qui augmente l'incompréhension et la peur autour des IA.

Travailler sur le langage clé de la compréhension de l'IA permet d'éclaircir la réflexion, d'éviter une peur irrationnelle autour de l'IA, et nous permet de mieux saisir les vrais enjeux écologiques, éthiques et sociaux qu'elle soulève actuellement.

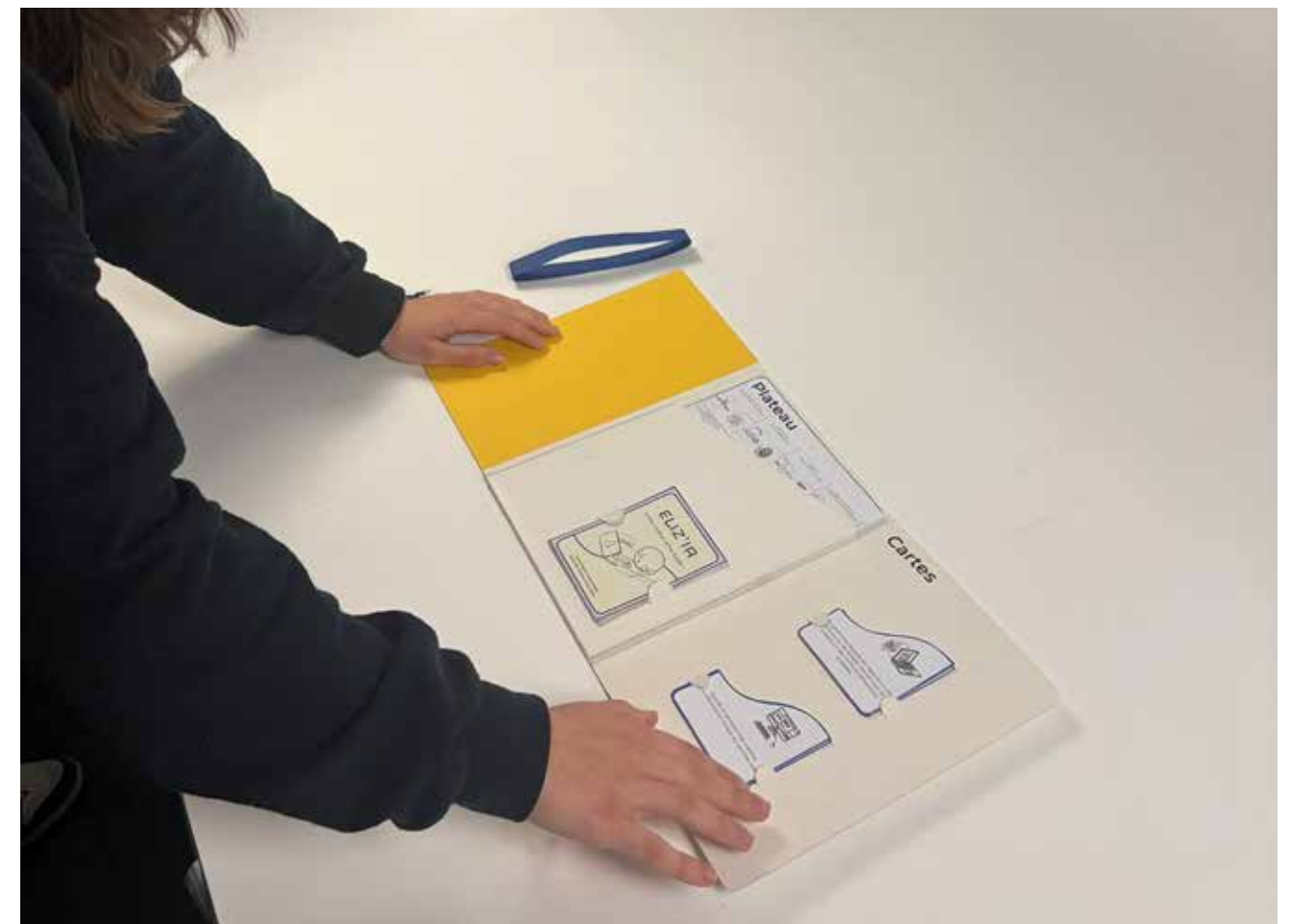
Afin de permettre au grand public d'appréhender, de manière sensible et pratique ce thème de médiation, nous avons cherché à créer un objet de médiation permettant d'ouvrir le débat et créer des interactions entre les participants. L'idée était de créer une activité pour favoriser un apprentissage actif avec un objet interactif. Ce jeu consiste à associer les mots anthropomorphisés aux définitions simplifiées mais factuelles de ce à quoi elle renvoie pour de vrai.

Dans ce dossier, vous allez trouver tout le nécessaire pour mettre en place cet atelier de médiation, pour un groupe de 5 personnes maximum mais que vous pouvez également faire seul.

L'atelier final se présente comme un plateau de jeu avec des cases contenant des termes issus du vocabulaire technique de l'IA. Chaque mot est illustré par une mise en scène de Sam, notre personnification préférée de l'IA, qui illustre ce qu'inspire ces termes lorsqu'on ne les entend pour la première fois.

Vous allez également trouver des "cartes-définitions" contenant des définitions plus éclairantes de ces termes, accompagnées d'un icône qui aideront dans la compréhension, et qui aident à se détacher de la vision qu'on peut se faire de l'IA.

Le but du jeu va être de s'unir et de débattre afin de relier chaque "carte-définition" à sa "case-mot".



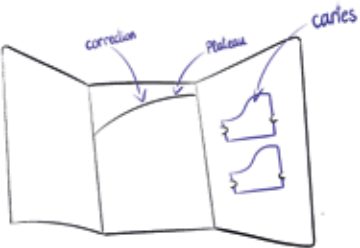
Étapes de production

Materiel necessaire:

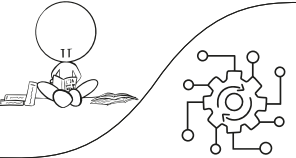
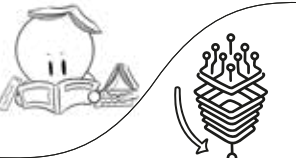
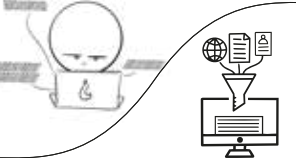
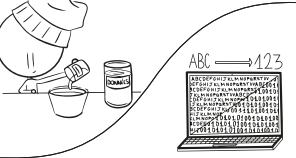
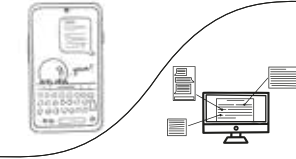
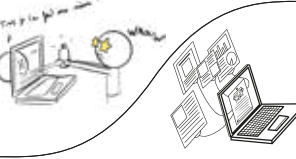
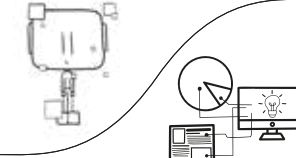
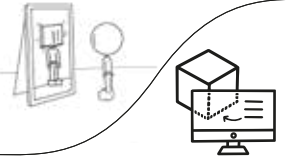
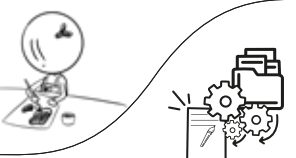
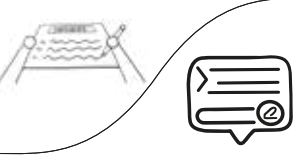
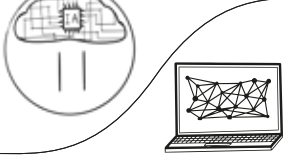
- Une imprimante et des feuilles

- Un ciseau ou cutter
- De la colle en tube

- Un carton de minimum 55 x 55 cm

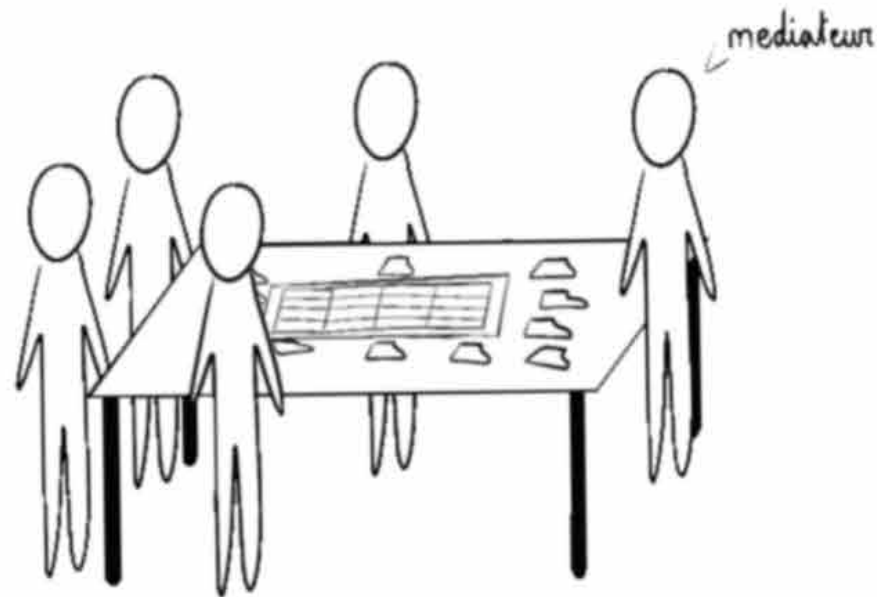
1: Impression: Si jamais vous ne possédez pas d'imprimante A3, vous pouvez découper les fichiers pour les imprimer sur 2 feuilles A4. Imprimer les fichiers: - Les cartes , - La correction, - Les règles, - La boîte 	Découper sur les pointillés 
Coller lorsqu'il y a des hachures 	Découper la boîte sur un carton (si vous voulez un carton de récupération) de minimum 55 x 55 cm 
Plier la boîte 	Placer les différents éléments à l'interieur 

Correction

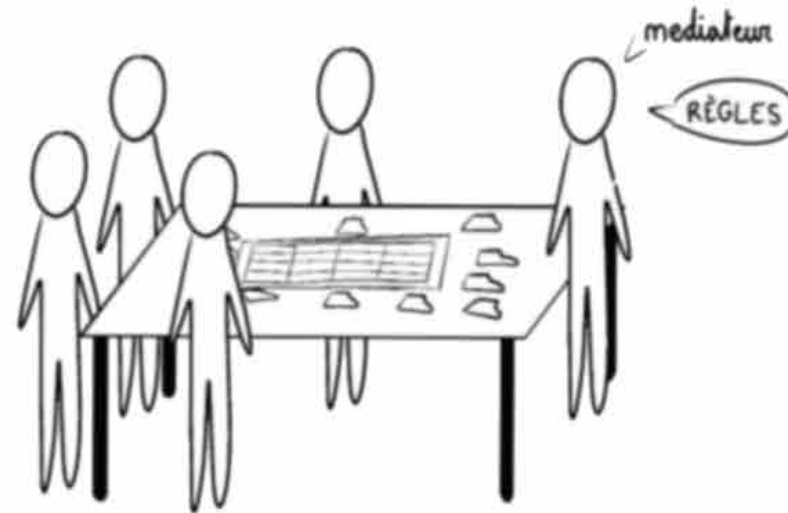
Machine Learning (Apprentissage automatique)  Un programme dont les réglages sont modifiés en fonction des informations qu'il reçoit pendant son utilisation, pour mieux accomplir une tâche précise	Deep learning (Apprentissage profond)  Un type de programme permettant de classier progressivement les éléments de manière plus précise	Scraping (Extraction des données)  Action d'un programme qui collecte automatiquement des informations sur des sites internet	Feature engineering (Ingénierie des caractéristiques)  Transformation d'informations compréhensible par l'humain (comme un texte) en une suite de nombre compréhensible par la machine
GAN (Système à double vérification)  Un programme composé de deux parties : l'une génère, l'autre vérifie si le résultat est réaliste. Les deux s'améliorent en se corrigeant mutuellement.	GPT (Generative Pre-trained Transformer)  Un programme qui semble produire du texte en complétant des phrases à partir d'exemples qu'il a analysé	Hallucination de l'IA  Quand un programme invente une information fausse qui semble vraie	IA générative  Un programme qui combine des éléments existants (mots, images, sons) pour produire quelque chose de nouveau
Intelligence artificielle  Systèmes informatiques capables d'effectuer des tâches complexes, donnant une impression d'intelligence humaine, comme s'il comprenait ce qu'il faisait	Jumeau numérique  Une version numérique d'un objet, d'une machine ou d'un lieu réel, utilisée pour faire des tests ou des simulations	Méta créativité (Méta: se rendre compte de sa propre pensée/ son propre processus de création)  Capacité d'un système à combiner et réorganiser automatiquement des informations existantes pour produire des résultats sans intention ni compréhension	Modèle de langage (LLM)  Programme capable de répondre à des questions ou de rédiger des phrases en se basant sur des millions d'exemples analysés.
Prompt  Une phrase ou une question donnée à un programme pour lui indiquer précisément ce qu'il doit faire	Réseau de neurones artificiels  Une phrase ou une question donnée à un programme pour lui indiquer précisément ce qu'il doit faire	Reconnaissance faciale  Technologie qui analyse des points sur les traits du visage d'une personne pour l'identifier	Tokenisation  Processus qui consiste à diviser un texte en petits morceaux (mots, syllabes) pour que le programme puisse les transformer en suite de nombre pour les analyser.

Scénario de médiation

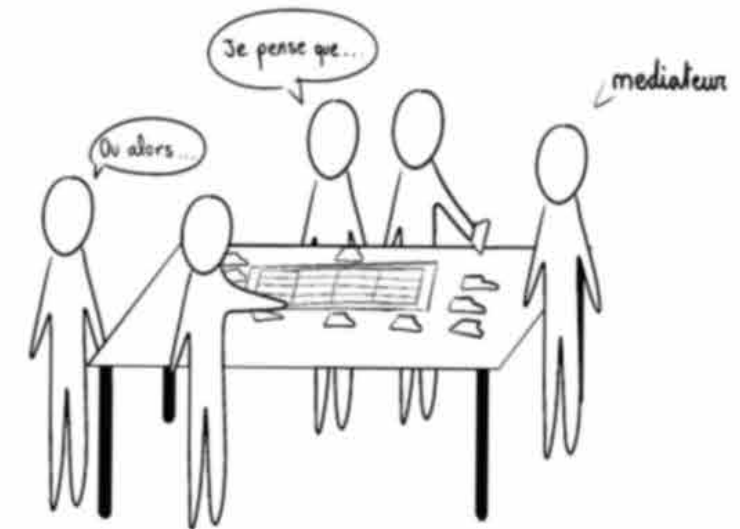
Le médiateur place le plateau sur la table, les cartes disposées de manière aléatoire autour.



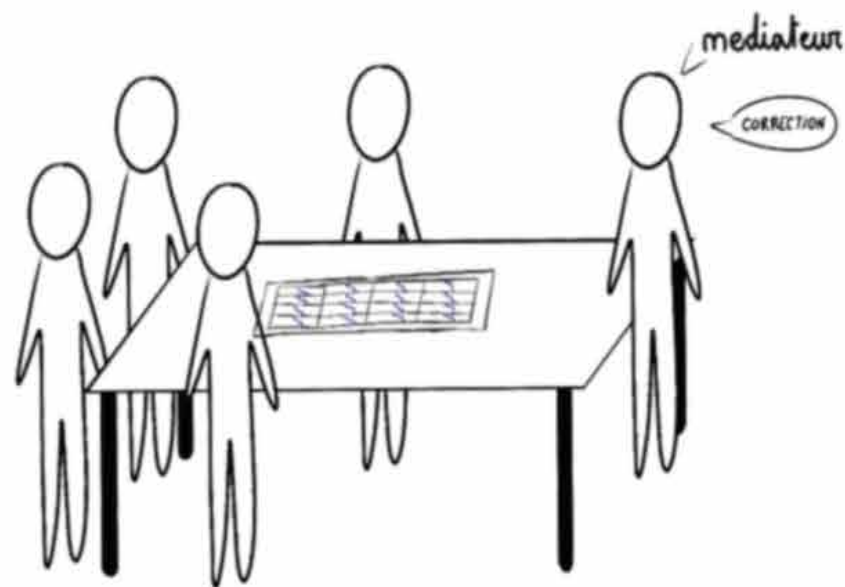
Il lis les règles à voix haute



Le jeu commence, les interactions et les débats débutent



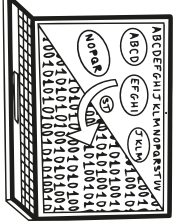
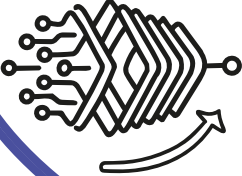
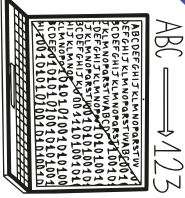
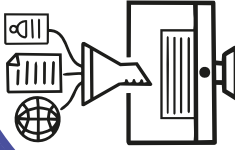
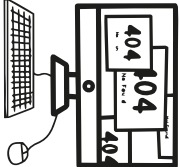
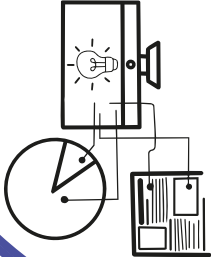
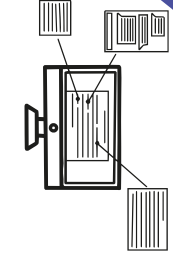
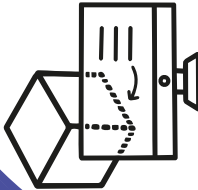
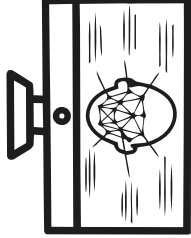
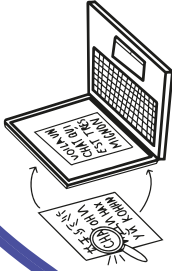
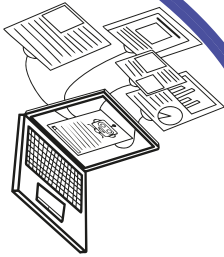
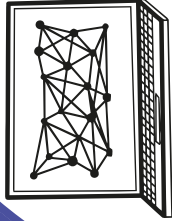
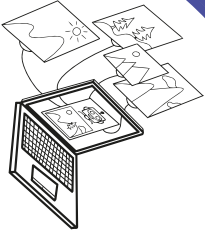
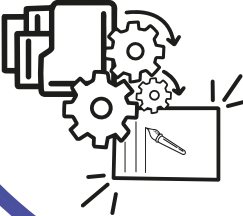
Lorsque le jeu est terminé, le médiateur peut alors donner la correction, exposer les enjeux soulevés



Une synthèse et débat général est conseillé à la fin de la médiation.



Cartes à imprimer

Une phrase ou une question donnée à un programme pour lui indiquer précisément ce qu'il doit faire	 	Un programme dont les réglages sont modifiés en fonction des informations qu'il reçoit pendant son utilisation, pour mieux accomplir une tâche précise
Processus qui consiste à diviser un texte en petits morceaux (mots, syllabes) pour que le programme puisse les transformer en suite de nombre pour les analyser.	 	Un type de programme permettant de classifier progressivement les éléments de manière plus précise
Transformation d'informations compréhensible par l'humain (comme un texte) en une suite de nombre compréhensible par la machine	 	Action d'un programme qui collecte automatiquement des informations sur des sites internet
Quand un programme invente une information faussée qui semble vraie	 	Un programme composé de deux parties : l'une génère, l'autre vérifie si le résultat est réaliste. Les deux s'améliorent en se corrigeant mutuellement.
Systèmes informatiques capables d'effectuer des tâches complexes, donnant une impression d'intelligence humaine, comme s'il comprenait ce qu'il faisait	 	Une version numérique d'un objet, d'une machine ou d'un lieu réel, utilisée pour faire des tests ou des simulations
Technologie qui analyse des points sur les traits du visage d'une personne pour l'identifier	 	Un programme qui combine des éléments existants (mots, images, sons) pour produire quelque chose de nouveau
Programme capable de répondre à des questions ou de rédiger des phrases en se basant sur des millions d'exemples analysés.	 	Une phrase ou une question donnée à un programme pour lui indiquer précisément ce qu'il doit faire
Capacité d'un système à combiner et réorganiser automatiquement des informations existantes pour produire des résultats sans intention ni compréhension	 	

Règles à imprimer et coller en recto verso



DIIS Design
Interaction
Innovation
Service

DNMADE
OBJET
innovation
sociale

8

ELIZ'IA

Lutter contre l'effet ELIZA !



Camille Depont, Emma Dossier,
Carla Sloim-Dafonte, Fanny Teillet

1

Définitions

- **Effet Eliza** : En informatique, l'effet ELIZA désigne une tendance à assimiler de manière inconsciente le comportement d'un ordinateur à celui d'une âme humaine.
- **Anthropomorphisme** : Tendance à attribuer des caractéristiques humaines à d'autres entités.



2

Matériel



- 1 boîte de jeu
- 1 notice d'utilisation
- 1 plateau de jeu
- 16 cartes physiques
- 1 fiche correction

7

Phase 3

- Si le plateau n'est pas correctement complété, et qu'il y a des erreurs, le médiateur vérifie avec la correction du jeu et annonce le nombre d'erreurs, ce qui offre l'opportunité au groupe d'un dernier essai.
- Pour cette dernière chance, le groupe a le droit de bouger et de changer une dernière fois les cartes en se concertant en pouvant se baser sur le nombre d'erreurs indiqué par le médiateur.
- Lorsque le groupe est sûr de ses changements, que tout le monde est d'accord à l'unanimité, la validation du jeu peut une seconde et dernière fois être effectuée.
- Le médiateur vérifie et annonce les résultats finaux.

Aucune erreur : Bravo, vous avez gagné ensemble !!

1 ou plusieurs erreurs : C'est perdu, relisez-vous pour faire mieux la prochaine fois !

A vous de jouer ! 

6

Contexte

Le domaine de l'IA est plein de mots compliqués pour ceux qui ne s'y connaissent pas. Ils peuvent nous sembler incompréhensibles et augmenter notre peur et notre rejet de l'IA.

En plus d'être différents dans chaque domaine lié à l'IA, ces termes sont souvent humanisés, ce qui augmente le côté magique et idéalisé qu'on se fait d'elle.

Le but du jeu qui va suivre est de proposer un moyen de médiation qui ouvre au débat ainsi qu'au travail en collectivité. On propose cette activité pour permettre un apprentissage actif avec un objet interactif.

Vous avez sous les yeux un plateau avec des "cases-mots" pré-remplies contenant des termes issus du vocabulaire technique de l'IA. Chaque mot est illustré par une mise en scène de ce qu'inspire ce terme quand on n'y connaît rien.

Autour du plateau se trouvent des "cartes-définitions" contenant des définitions plus éclairantes de ces termes, accompagnées d'un icône qui vous aideront dans votre compréhension.

3

Règles du jeu

Phase 1

- Placez-vous autour du plateau.
- Disposez les cartes faces révélées sur la table, à la disposition de tout le monde.
- Le but du jeu est de trouver en groupe le mot et l'image correspondante aux cartes disponibles pour obtenir un maximum de bonnes réponses.
- Au plus jeune de commencer !
- Le joueur lit à voix haute sa carte, pour que les autres membres en prennent connaissance, il peut aussi faire passer la carte pour que les autres joueurs voient l'illustration présente.
- Tout le monde discute et donne son avis sur l'emplacement et la définition qui pourrait aller avec la carte, quand le groupe a convenu un emplacement à l'unanimité, la carte peut être positionnée à la place choisie par le groupe.



4

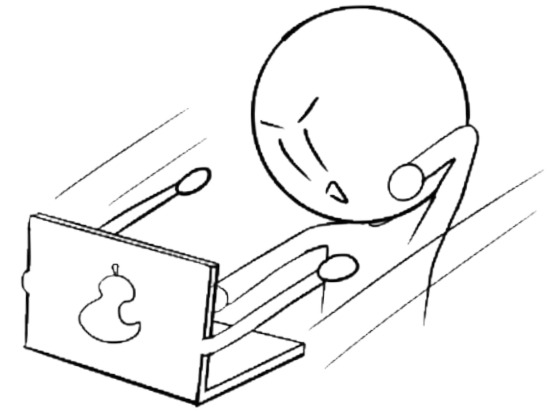
Phase 2

- Lorsque toutes les cartes sont posées, le groupe peut réfléchir une dernière fois sur l'emplacement des cartes pour les changer avant de confirmer définitivement au médiateur qu'ils valident leur jeu.
- Une fois la confirmation réalisée, le médiateur vérifie sa fiche et annonce les résultats.
- Si le plateau est correctement complété, le médiateur annonce la fin de la partie et la victoire commune. Bravo à tous !!!

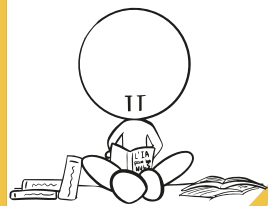


5

Eliz' IA



Machine Learning
(Apprentissage automatique)



Deep learning
(Apprentissage profond)



Scraping
(Extraction des données)



Feature engineering
(Ingénierie des caractéristiques)



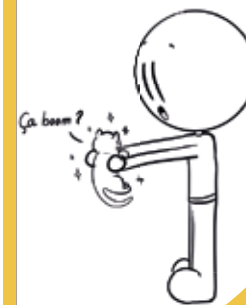
GAN
(Système à double vérification)



GPT
(Generative Pre-trained Transformer)



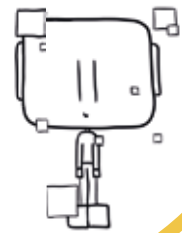
Hallucination de l'IA



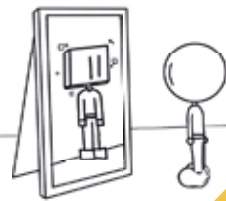
IA générative



Intelligence artificielle



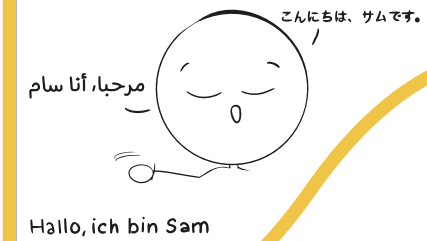
Jumeau numérique



Métacréativité
(se rendre compte de sa
propre pensée/ son propre
processus de création)



Modèle de langage (LLM)



Prompt



Réseau de neurones
artificiels



Reconnaissance faciale



Tokenisation



Plan de la boîte à découper sur un
carton de minimum 55 x 55 cm

