

## Atelier 1 : Interaction humains-robot, quelle acceptabilité ?

L'atelier consiste d'abord à la présentation des outils de débat conçus par l'association l'Arbre des connaissances <https://arbre-des-connaissances-apsr.org/> : les JAD.

Les supports « Jouer à Débattre » (<https://jeudebat.com/>), ont pour but d'initier les adolescents au débat citoyen sur des questions sciences société d'actualité. Les supports pédagogiques, via un jeu de rôle, amènent les jeunes à incarner des positions et prendre des décisions collectives. Ils peuvent ainsi s'approprier des questions complexes, en partant d'objets concrets, et réfléchir aux impacts des sciences dans leur vie quotidienne.

**Pour cet atelier, nous réfléchissons à imaginer un jeu de rôle qui permettrait, à travers un débat scénarisé, d'envisager les subtilités de la question de l'atelier : quelle acceptabilité dans les interactions humains-robots ?** Le temps de l'atelier ne permet pas d'arriver à un outil fini, et nécessiterait d'aller plus loin pour la réalisation, mais les échanges, riches, ont permis de poser des bases très intéressantes !

Nous avons utilisé la méthode des 6 chapeaux, qui semblait bien appropriée pour envisager tous les points de vue sur notre sujet et ainsi faire ressortir des arguments qui pourraient être utilisés lors du jeu de rôle. L'approche des 6 chapeaux propose d'endosser différents "chapeaux" symboliques pour aborder un problème sous des angles différents.

### Chapeau blanc : les faits, les données et les informations objectives.

#### Définitions à préciser : robot/ utilisateurs

- pas de chiffres connus sur l'acceptabilité en général
- le sujet dépend beaucoup de la façon d'être introduit aux utilisateurs
- Ressources nécessaires (minières par exemple)
- Industrie 5.0 centrée sur l'humain éthique
- Manque de connaissance du public sur les robots

#### Utilisations possibles des robots, qui pourraient être utilisées dans le jeu de rôle :

- Transport/ mobilité
- Industrie
- Médical/ vétérinaire
- agriculture/ élevage
- environnement
- accueil du public (tourisme/hotellerie/magasins)
- services publics
- bureautique (recherches en cours)
- particuliers/famille/sphère privée
- militaire
- éducation
- sport

## **Chapeau jaune : l'optimisme ! les opportunités et les avantages.**

- facilite la vie/ le travail
- gain de temps /d'argent
- Améliore la productivité, les conditions de travail : donc génère de meilleures performances
- soutien
- réduction des inégalités à l'accès au travail
- Santé : + de prévention, baisse du taux de mortalité, hausse du taux de réussite des opérations et des soins
- Facilitation de l'accès à l'apprentissage,
- aide à la personne et au « mieux vieillir »
- pallier à l'isolement des personnes

## **Chapeau rouge : les émotions et les sentiments, les réactions personnelles et les intuitions.**

- Acceptation,
- Fascination
- Frustration,
- Appréhension
- Refus
- Rejet
- Méfiance
- Peur d'être dépassé / de l'IA / d'être remplacé
- Espoir
- Satisfaction
- Soulagement
- Confiance
- Enthousiasme

## **Chapeau noir : critique négative, pessimisme et la prudence, les risques**

- inégalités financières / de performance/d'accès à la technologie/géopolitique selon les pays
- Remplacer l'humain et le savoir-faire
- Danger : dans son espace/ son action
- Danger physique et mental
- risque de panne
- Dépendance et addiction
- Questions d'éthique/ législation encore non réglées
- Impact négatif sur l'environnement/écologie
- Limitation des interactions sociales
- Détournement malveillant possible

## **Chapeau vert (créativité) : idée de scénario**

- un comité à réunir (syndical)
- « super prof » dans un lycée
- Un procès

- cagnotte à diviser entre différents domaines dans une ville avec des contraintes ou non (c'est cette idée qui est choisie)

## Chapeau bleu : perspective globale, organisation

Jeu de rôle : les participants incarnent les habitants d'une ville (avec des cartes personnages qui les définissent,)). Cette ville a créé une cagnotte participative spécialement pour s'équiper de robots. Les habitants doivent décider quels robots (avec des fiches de présentation) ils choisissent et pourquoi.

Différentes situations peuvent être proposées (*inspirées par les idées à piocher dans le chapeau blanc*) pour que les participants puissent ainsi envisager toutes les facettes de leurs décisions.

**Lieu** : Vilmoyène (18683 habitants)

### Personnages :

- Maire
- Enseignant-e
- Policier-ère
- Habitant-e
- Agriculteur-trice
- Commerçant-e
- Coach
- Personnel médical/soignant

### Robots :

- aide à la personne (exosquelette)
- drones (agriculture, sécurité...)
- Bras robotisé
- Robots agricoles (nettoyage, traite..)
- aide à l'enseignement
- sécurité
- Mobilité (bus autonome)

### Matériel :

- fiches robot (impact sur l'environnement/ nb de personnes touchées pour bénéfice/coût d'investissement....)
- cartes personnages avec pour chaque personnage : ses objectifs pour la ville / ses émotions/ ses valeurs (*idées à piocher dans les notes des chapeaux jaune, noir, rouge*)