



En quête de vérité : décrypte, vérifie, décide !



Thème principal et valeur européenne

- ◆ **Thèmes principaux** : éducation aux médias et désinformation : renforcer la résilience démocratique grâce à l'esprit critique et à la prise de décision éclairée.
- ◆ **Valeurs européennes** : démocratie, esprit critique, citoyenneté numérique et liberté d'expression.



Objectifs pédagogiques

- ✓ Expliquer comment la mésinformation, la désinformation et la manipulation influencent les individus et les sociétés démocratiques.
- ✓ Identifier les sources d'information fiables et non fiables à l'aide de techniques de vérification et de fact-checking.
- ✓ Analyser comment les algorithmes, les réseaux sociaux et l'intelligence artificielle façonnent l'information consommée par les citoyens.
- ✓ Appliquer des compétences de réflexion critique pour évaluer les contenus en ligne avant de les partager ou d'agir en conséquence.
- ✓ Prendre des décisions responsables qui favorisent une citoyenneté éclairée, la participation démocratique et une communication en ligne respectueuse.



Présentation du scénario

Le joueur incarne un **enquêteur numérique** travaillant pour le **Centre européen pour l'intégrité numérique**, une organisation qui aide les citoyens et les institutions à faire face aux risques liés à l'intelligence artificielle et à la mésinformation numérique.

Les systèmes d'IA génèrent des contenus qui peuvent informer ou induire en erreur. Certains contiennent des erreurs factuelles, des biais cachés ou des « deepfakes » qui influencent l'opinion publique.

Le joueur enquête sur des contenus suspects générés par IA, vérifie les preuves et évalue leur impact éthique et social. Le temps et les ressources limités imposent de prendre des décisions mûrement réfléchies, conciliant exactitude, liberté d'expression, transparence et sécurité publique.

Chaque choix a une incidence sur la confiance, la participation démocratique et la capacité des citoyens à utiliser l'IA de manière critique et responsable.



Tâches et mécaniques principales

- ◆ **Enquêtes numériques** : enquêter sur les contenus générés par IA afin d'identifier les inexactitudes et les manipulations.
- ◆ **Analyse des preuves** : analyser les « hallucinations » de l'IA, les biais, les médias manipulés et la crédibilité des sources.
- ◆ **Choix de dialogue à embranchements** : les conversations influencent la confiance et l'utilisation responsable de l'IA.
- ◆ **Outils de vérification de l'IA** : le joueur utilise la recherche d'images par recoupement, l'analyse des métadonnées, la détection des deepfakes, la vérification des résultats de l'IA et la comparaison des sources pour évaluer les contenus numériques.
- ◆ **Gestion de la confiance** : les décisions ont une incidence sur la confiance accordée à l'IA, aux médias et aux institutions.
- ◆ **Enquêtes urgentes** : donner la priorité aux incidents liés à l'IA ayant le plus grand impact social.
- ◆ **Défis liés à la maîtrise de l'IA** : Des mini-jeux permettent de développer des compétences pour reconnaître les « hallucinations » de l'IA, les biais, les deepfakes et les enjeux éthiques.
- ◆ **Plusieurs fins** :

- ✓ **La vérité l'emporte** : les citoyens évaluent de manière critique les contenus générés par l'IA et utilisent celle-ci de manière responsable.
- ✓ **Résilience numérique** : la coopération entre les citoyens, les professionnels de l'éducation et les institutions renforce la résilience face aux manipulations par l'IA.
- ✓ **Fracture algorithmique** : la dépendance excessive à l'IA accroît les biais, la mésinformation et la polarisation sociale.
- ✓ **Perdu dans le bruit** : la confiance dans l'information s'effondre à mesure que le contenu IA manipulé se propage sans contrôle.



Rôle du joueur

Le joueur incarne un **enquêteur numérique** au sein du **Centre européen pour l'intégrité numérique**. Il est chargé d'enquêter sur les contenus générés par IA, de vérifier les preuves numériques et de contribuer à une prise de décision éclairée. À l'aide d'outils d'IA et en faisant preuve d'esprit critique, le joueur identifie les manipulations et encourage une utilisation responsable de l'IA.



Profils des PNJ

Nom	Rôle dans l'histoire et fonction dans le gameplay	Traits de personnalité
Anna Novak	Vérificatrice expérimentée et mentore qui enseigne les techniques de vérification.	Analytique, patiente, objective
Leo Martins	Influenceur populaire qui diffuse parfois des contenus trompeurs générés par IA.	Charismatique, impulsif, ambitieux
Maria Rossi	Journaliste d'investigation prônant un journalisme fondé sur des preuves.	Curieuse, déterminée, intègre
Dre Sofia Hansen	Chercheuse en éthique de l'IA spécialisée dans les deepfakes et les biais algorithmiques.	Intelligente, calme, innovante

Elena Petrova	Citoyenne illustrant les défis quotidiens liés à la désinformation générée par IA.	Curieuse, confiante, réfléchie
Victor Kane	Responsable d'une plateforme d'actualités conciliant l'implication de l'audience et un traitement responsable de l'information.	Persuasif, opportuniste, sûr de lui



Options de dialogue, choix et conséquences

Dialogue ou dilemme	Options disponibles (2 à 3)	Conséquences à court et à long terme
Un chatbot basé sur l'IA génère un projet scolaire contenant des références inventées.	- Expliquer le processus de vérification. - Accepter le projet. - Interdire les outils d'IA.	La vérification favorise une utilisation responsable de l'IA ; une confiance aveugle limite l'apprentissage.
Un système de recrutement basé sur l'IA est accusé de rejeter injustement des candidats qualifiés.	- Réaliser un audit du système d'IA. - Continuer à utiliser le système. - Remplacer l'IA par un recrutement manuel.	Les audits de l'IA améliorent l'équité ; ignorer les biais réduit la confiance.
Une association caritative utilise des images générées par IA sans en informer le public.	- Ajouter une mention indiquant l'utilisation de l'IA. - Maintenir la campagne. - Retirer les contenus générés par l'IA.	La transparence renforce la confiance ; les contenus générés par IA non signalés soulèvent des questions éthiques.
Des élèves commencent à partager des théories du complot en ligne.	- Organiser un atelier. - Fournir des ressources de fact-checking.	L'éducation développe l'esprit critique ; les corrections isolées ont un impact limité.

	○ Corriger uniquement les publications individuelles.	
Un journaliste publie des informations inexactes qui se propagent rapidement en ligne.	○ Demander une rectification. ○ Supprimer l'article. ○ Ignorer l'erreur.	Des rectifications transparentes renforcent la confiance ; ignorer les erreurs propage la désinformation.
Une information de dernière minute se propage avant que des sources fiables ne confirment les faits.	○ Attendre la vérification. ○ Expliquer que la vérification est en cours. ○ Publier immédiatement.	Un reportage vérifié renforce la crédibilité ; la précipitation propage la désinformation.



Résumé, débriefing et questions de réflexion

- ◆ En quoi tes décisions ont-elles influencé la fiabilité de l'information ?
- ◆ Quelles techniques de vérification ont été les plus efficaces ?
- ◆ Comment l'IA et les algorithmes influencent-ils l'information ?
- ◆ Quelles responsabilités éthiques découlent des contenus générés par IA ?
- ◆ Que ferais-tu différemment la prochaine fois ?



Références et ressources supplémentaires

- ✦ European Commission. (2022). *European Declaration on Digital Rights and Principles for the Digital Decade*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/library/european-declaration-digital-rights-and-principles>
- ✦ European Commission. (2021). *Digital Education Action Plan (2021–2027)*. <https://education.ec.europa.eu/focus-topics/digital-education/action-plan>
- ✦ European Digital Media Observatory (EDMO). <https://edmo.eu>

- ✦ Strengthened Code of Practice on Disinformation. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/code-practice-disinformation>
- ✦ Better Internet for Kids (BIK+). <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/policies/better-internet-kids>
- ✦ UNESCO. *Media and Information Literacy Curriculum for Educators and Learners*. <https://www.unesco.org/en/media-information-literacy>
- ✦ EUvsDisinfo. <https://euvsdisinfo.eu>



**Cofinancé par
l'Union européenne**

Financé par l'Union européenne. Les points de vue et avis exprimés n'engagent toutefois que leur(s) auteur(s) et ne reflètent pas nécessairement ceux de l'Union européenne ou de l'Agence exécutive européenne pour l'éducation et la culture (EACEA). Ni l'Union européenne ni l'EACEA ne sauraient en être tenues pour responsables. **Code du projet : KA220-YOU-000286883**