

Animer La Fresque des risques de l'IA

Version 1, à relire.

Ce guide est une première version proposée par l'équipe projet. Il donne une base solide pour animer ; ajustez le minutage et les exemples à votre groupe et à votre expérience. Vos retours sont bienvenus à contact@pauseia.fr.

environ 2 heures 4 à 8 par table 1 animateur·ice 38 cartes en 5 lots

En bref

La Fresque des risques de l'IA est un atelier collaboratif. Les participant·es reçoivent des cartes par lots, les relient par des flèches de cause à effet, et construisent ensemble une vue d'ensemble : comment l'IA fonctionne, ce qu'elle sait faire, ses risques, et les réponses possibles. Votre rôle n'est pas d'enseigner, mais de distribuer, de rythmer et de faire discuter. Le savoir est sur les cartes ; l'intelligence est dans le groupe.

Objectifs

- Donner à chacun·e une vision claire et structurée des enjeux de l'IA, sans prérequis.
- Faire comprendre les liens de cause à effet plutôt qu'une liste de faits isolés.
- Passer des risques aux réponses possibles, pour terminer sur une note constructive.
- Créer une discussion de groupe, où chacun·e contribue et repart avec des questions.

Avant l'atelier

- **Le matériel** : imprimez un jeu de 38 cartes par table (idéalement en couleur), prévoyez de grandes feuilles ou un mur, des feutres et de quoi tracer des flèches (marqueurs, gommettes, fil).
- **La salle** : une table par groupe de 4 à 8, assez grande pour étaler les cartes ; un mur ou un tableau si vous préférez à la verticale.
- **Vous préparer** : lisez les cartes à l'avance, faites une fresque vous-même une fois, et repérez les 5 lots. Rien ne remplace l'avoir vécu côté participant·e.
- **En ligne** : pour animer à distance, utilisez la [Fresque en ligne](#) et un salon vocal (Discord, Google Meet...).

Le déroulé, en cinq temps

Minutage indicatif pour un atelier de deux heures. Le cœur, c'est la discussion : gardez du temps pour les lots 3 et 5.

0 Accueil et mise en route - 15 min

Présentez le principe, sans faire de cours. Posez la carte d'introduction, formez les tables, et invitez chacun·e à dire en un mot ce que l'IA évoque pour lui ou elle. Annoncez la règle du jeu : on reçoit des cartes, on les lit, on les relie.

1 Comment fonctionne l'IA - 15 min CARTES 1 À 6

Modèle d'IA, données d'entraînement, amélioration des capacités, automatisation du travail, « IA cultivée, pas programmée », boîte noire. On pose les bases : l'IA apprend à partir de données, on ne la programme pas règle par règle, et on ne comprend pas tout ce qu'elle fait.

Point d'animation : laissez le groupe placer les cartes et tracer les premières flèches. Ne corrigez pas trop vite ; une fresque « imparfaite » qui a fait discuter vaut mieux qu'une fresque parfaite dictée.

2 Ce que l'IA sait faire - 15 min CARTES 7 À 13

Autonomie, génération d'images, recommandation de contenus, robotique, génération de texte et de code, stratégies récurrentes, capacités émergentes. On voit l'étendue des usages et l'apparition de capacités non prévues.

Point d'animation : reliez ce lot au précédent (les capacités viennent des données et de la puissance de calcul). Demandez des exemples vécus par les participant·es.

3 Les risques - 30 min CARTES 14 À 27 ET 30

Le cœur de l'atelier. Deepfakes, manque de fiabilité, impact environnemental, affaiblissement des compétences, santé mentale, biais et discriminations, usage malveillant, cyberattaques, mésalignement, risques systémiques, déluge de contenus, bioterrorisme, tromperie stratégique, systèmes de contrôle, course en avant.

Point d'animation : c'est beaucoup de cartes. Distribuez-les en deux vagues, laissez les tables s'organiser, et circulez pour aider à relier. Accueillez les émotions (inquiétude, scepticisme) sans juger ; c'est normal.

4 Risques majeurs et perte de contrôle - 20 min CARTES 28, 29, 31, 32, 33

Systèmes d'armes létales autonomes, IA générale (AGI), risques existentiels, perte de contrôle, superintelligence. On monte d'un cran : que se passe-t-il si les systèmes deviennent plus capables que nous et échappent à notre contrôle ?

Point d'animation : gardez une posture ouverte. Ces cartes portent des scénarios débattus ; l'objectif est de comprendre les mécanismes, pas d'imposer une conclusion.

5 Les réponses possibles - 20 min CARTES 34 À 38

Recherche en sécurité de l'IA, lignes rouges, moratoire international sur les modèles frontières, supervision démocratique, évaluations par des tiers indépendants. On termine par l'action : rien n'est joué, des réponses existent.

Point d'animation : reliez chaque réponse aux risques qu'elle adresse. Finir ici évite de laisser le groupe sur un sentiment d'impuissance.

Restitution et appropriation - 10 min

Une fois la fresque construite, invitez chaque table à lui **donner un titre**, à l'illustrer de quelques dessins et à repérer **deux ou trois liens clés**. Ce moment créatif ancre la compréhension et fait émerger le sens que le groupe a construit. Si plusieurs tables, faites circuler pour découvrir les autres fresques.

Débrief et clôture - 15 min

- Un tour de table : « qu'est-ce qui vous a surpris·e ? qu'allez-vous regarder autrement ? »
- Distinguez ce qui est déjà là de ce qui relève de scénarios : nommez l'incertitude.
- Terminez sur les réponses possibles et sur un premier pas concret (s'informer, en parler, animer à votre tour).
- Indiquez où aller plus loin : pauseia.fr et la page [participer à un atelier](#).

Conseils d'animation

- **Vous n'êtes pas l'expert·e.** Renvoyez les questions au groupe et aux cartes. « Bonne question, qu'en pensez-vous ? »
- **Tenez le temps.** Annoncez les durées, prévenez à mi-parcours, et acceptez une fresque incomplète plutôt que de sauter la clôture.
- **Faites circuler la parole.** Encouragez les plus discret·es, cadrez les monologues avec bienveillance.
- **Restez factuel·le et nuancé·e.** Le sujet est chargé ; évitez la peur comme la minimisation. Les cartes suffisent, votre rôle est de faire relier.

- **Grands groupes** : répartissez en tables de 4 à 8, chacune avec son jeu, puis mettez en commun à la restitution.

Variantes

- **Format court (1 h)** : concentrez-vous sur les lots 1, 3 et 5, et allégez la restitution.
- **À distance** : la Fresque en ligne reproduit le tableau partagé ; prévoyez un salon vocal et des groupes plus petits.
- **Public jeune ou non technique** : passez plus de temps sur les lots 1 et 2, avec des exemples du quotidien.

Après l'atelier

Remerciez le groupe, partagez le lien du site pour télécharger les cartes, et proposez à celles et ceux qui ont accroché de devenir animateur·ice à leur tour. C'est ainsi que la Fresque se diffuse.