

Nom de l'établissement / de l'école : LPO Lumière

Classe(s) concernée(s) : éco-délégués

Effectifs : 4

Eventuellement lien vidéo :

Lien sur le site / blog de votre établissement / école : <https://documentation.ac-besancon.fr/cest-la-datastrophe-un-jeu-collaboratif-pour-reflechir-aux-impacts-des-intelligences-artificielles-generatives/>

Contact : Marion Bazeaud, Professeure documentaliste / Claire Vaxelaire, CPE

Tél., adresse mail : 03 84 40 21 21 / marion.bazeaud@ac-besancon.fr / claire.vaxelaire@ac-besancon.fr

Intitulé précis de l'action ou de l'opération : C'est la Datastrophe ! Un jeu collaboratif pour réfléchir aux impacts des Intelligences Artificielles génératives

Date ou période : Année scolaire 2025-2026

Lieu(x) : CDI

Description rapide (1 500 signes maxi, Arial 10) :

Des élèves éco-délégués décident de réfléchir aux impacts écologiques et sociétaux des Intelligences Artificielles génératives (IAg). A partir de septembre 2025, deux élèves de seconde générale, un élève de seconde professionnelle et un étudiant en deuxième année de STS se réunissent chaque semaine au CDI. Face au constat d'un usage massif des IAg par leurs camarades, comment amener à une prise de conscience sur le fonctionnement, les potentialités, mais aussi les limites de ces nouveaux outils ? Comment faire adhérer des jeunes à l'amorce d'une réflexion sur un outil déjà ancré dans les pratiques et plébiscité ?

Et donc... « Pourquoi pas un jeu ?! »

L'idée d'un jeu coopératif est validée. Nous nous basons sur le principe de L'île Interdite et retenons le concept de plateau constitué de tuiles qui disparaîtront au fur et à mesure de l'avancée de la partie. Le but est de limiter ces disparitions grâce à une bonne gestion des risques générés par le tirage de cartes. Dans notre jeu, il ne s'agirait pas d'une île submergée par les eaux mais d'une petite ville menacée par l'implantation massive de Data Centers, provoquée par l'intensification des usages numériques et plus particulièrement des IAg. La force du jeu ? Une soixantaine de cartes thématiques (cognitive off-loading, solitude, Data centers immergés, Jailbreak...) offrant un véritable espace-temps pour le débat.

Le jeu plus en détail [ICI](#).

Poursuite du travail pour finaliser le jeu et l'éditer en 2026-2027.





Février 2026, le nombre total de data centers dans le monde est de 10894*. Ces immenses entrepôts de serveurs abritent l'Internet mondial. Y sont stockées photos, vidéos, messages... L'ensemble de nos données. La croissance des besoins numériques et notamment l'usage des intelligences artificielles génératives impliquent logiquement la construction d'encore plus de data centers.

Alors, bientôt un data center dans ton jardin ?

*Data centers : l'heure de la nuage. Courrier International n°1843, 26/02/2026, p.26-33.

But du jeu

Les usages du numérique et notamment des intelligences artificielles génératives sont bien ancrés chez les habitants de votre petit village de Lointaine-Campagne. Des investisseurs conscients de l'augmentation des besoins en services numériques lorgnent sur ce petit bourg pour y installer de nouveaux Data centers.

Vous décidez de parcourir la municipalité pour sensibiliser la population aux impacts écologiques et économiques des IA génératives sur l'environnement et la société. Ensemble, parvenez à freiner l'implantation des Data Centers, atteignez les objectifs fixés et débattiez avec les habitants pour que chacun puisse raisonner sur son utilisation des intelligences artificielles.

Note aux professeurs, animateurs, encadrants...

Il vous appartient de diriger le débat. Lorsqu'une carte est piochée, interrogez les élèves : Trouves-tu que le nombre de data centers générés par la carte est excessif par rapport à l'usage décrit ? Sais-tu quel est le coût énergétique et humain de l'usage présenté ? Es-tu étonné par les conséquences de l'usage des IA ?

Appuyez-vous sur le carnet "Débattez les cartes"

