



Co-funded by
the European Union



TETHICS

Tethics

Livret de règles

<https://tethics.eu/>

Project Reference: 2023-1-EL01-KA210-VET-000161379



Co-funded by
the European Union



TETHICS

Tethics

Livret de règles, 2024

Les auteurs



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικόν και Καποδιστριακόν
Πανεπιστήμιον Αθηνών
— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —

**Ethniko Kai Kapodistriako Panepistimio Athinon,
Greece**

Giannis Perperidis
Manolis Simos
Katerina Vlanti
Marilena Pateraki
Kornilia Papanastasiou
Panos Kazantzaz
Elli Vartzioti
Konstantinos Konstantis
Aristotle Tympas



Dracon Rules Design Studio, Greece

Konstantinos Lekkas, George Samaras, Cristina
Morar, Dimitrios-Aristotelis Lekkas, Spyridon
Koustourakis



Galaxea Advisory, France

Iason Spilios, Maria Jalwan



[TethicsGame](#)



<https://tethics.eu>



Co-funded by
the European Union



TETHICS

Clause de non-responsabilité:

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'Greek State Scholarship's Foundation (IKY). Ni l'Union européenne ni l'Greek State Scholarship's Foundation (IKY) ne sauraient en être tenues pour responsables.

Les images produites pour le matériel de ce guide du formateur et le jeu de société Tethics ont été générées par l'IA et par un texte à l'aide des applications de génération de photos par l'IA de Canva.



© Ce matériel est sous licence **CC BY-SA**. Pour en savoir plus, visitez le lien suivant :

<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



Table des matières

Introduction	4
Composants	5
Cartes d'importance.....	5
Scénarios	5
Cartes technologiques.....	5
Cartes d'aspect	6
Tableau de joueurs	6
Le jeu en bref	7
Règles principales.....	8
Mise en place	8
Le tour du jeu.....	9
Fin du match et score final.....	12



Introduction

Dans les sociétés modernes technologiques, celui qui contrôle la technologie contrôle tout. De l'intelligence artificielle qui façonne nos décisions au génie génétique qui redéfinit la vie elle-même, les forces de l'innovation promettent à la fois le salut et le péril.

Que se passera-t-il lorsque la balance penchera ?
L'humanité prospérera-t-elle en harmonie avec ses créations ou
tombera-t-elle dans la catastrophe ?

Bienvenue dans un jeu de pouvoir ! Ici, vous vous mettez dans la peau de quatre acteurs clés : l'État, le marché, les chercheurs et le public. Chacun d'entre eux a sa propre vision de la technologie, guidée par des valeurs telles que le contrôle, le profit, la connaissance et la démocratisation. Vos choix façonneront l'avenir. Votre monde embrassera-t-il l'innovation éthique ou foncera-t-il tête baissée vers un risque existentiel ? Chaque décision est vitale pour l'avenir.

L'avenir n'est pas écrit et les enjeux sont existentiels. Êtes-vous prêts à jouer ?

Tethics est un jeu de société pour 4 joueurs, ou 4 groupes de joueurs, qui jouent le rôle d'acteurs et de forces importantes de la société.

Au cours du jeu, les joueurs tenteront de décider quels aspects d'une question sont les plus importants pour eux, et auront ensuite un aperçu des résultats de leurs décisions, sur la base des croyances estimées du groupe d'acteurs qu'ils représentent.





Composants



Cartes d'importance

Ce paquet contient des cartes avec des numéros spécifiques et des capacités spéciales que les joueurs utiliseront pour déterminer l'importance de chaque Aspect et tenter d'en prendre le contrôle. Chaque groupe de joueurs dispose d'une telle pioche.

Scénarios

Ces scénarios expliquent les Risques Existentiels auxquels les joueurs sont confrontés, sous la forme d'un récit. Ils sont inclus dans les dernières pages du livret de règles. Chaque scénario vous permet de choisir des cartes de technologie spécifiques.



Cartes de technologie

Les cartes de technologie indiquent le scénario auquel elles appartiennent, ainsi qu'une technologie spécifique que les joueurs sont chargés de concrétiser en attribuant des cartes d'importance à chacun des aspects de la technologie. Chaque carte de technologie est accompagnée d'une série de cartes d'aspect.



Composants

Cartes d'aspect



Ces cartes accompagnent une Technologie spécifique, et le groupe de joueurs devra décider si une question spécifique est d'une importance primordiale ou moindre pour son groupe en lui attribuant une Carte d'Importance.

Elles ont le même dos de carte que leur technologie. Elles indiquent le sujet sur lequel les joueurs s'affronteront, ainsi que le code d'aspect correspondant (pour une version entièrement imprimée), et affichent également un code QR pour les cartes de résultats (pour la version mixte).

Tableaux des joueurs

Un tableau aidant les joueurs à placer leurs cartes pendant le jeu sans confusion.





Le jeu en bref

Au début de la partie, les joueurs sont répartis en groupes aussi égaux que possible, représentant l'une des quatre forces sociétales / parties prenantes, puis ils découvrent un scénario (risque existentiel) et tirent trois cartes de leur jeu d'importance. Ensuite, ils choisissent une technologie pour laquelle ils discutent, révèlent le jeu de cartes d'aspects qui l'accompagne et les lisent.

Ils choisissent une carte d'aspect, et chaque joueur choisit et révèle simultanément une des cartes d'importance de sa main, qui sera utilisée pour rivaliser avec cette carte d'aspect. Ils peuvent ensuite dépenser de l'influence pour augmenter la valeur de leur carte. Le groupe de joueurs qui a joué la valeur totale la plus élevée est considéré comme le vainqueur et gagne la carte Aspect.

Ensuite, les joueurs lisent le résultat pour le joueur gagnant, voyant un résultat hypothétique, et les résultats hypothétiques qui auraient pu avoir si un autre groupe de joueurs avait gagné. Les joueurs discutent et présentent leurs opinions sur le résultat de leur Force, et s'ils jouent avec un animateur, ils peuvent gagner des points supplémentaires.

La version de base du jeu se poursuit jusqu'à ce que toutes les cartes d'aspect aient été résolues pour les deux technologies du scénario choisi, et le joueur qui marque le plus de points (cartes et points de modérateur) est considéré comme le vainqueur pour le résultat de cette technologie.



Règles principales

Mise en place

01

Les acteurs sont répartis en groupes de forces sociétales et de parties prenantes

02

Chaque groupe (désormais dénommé "joueur") doit prendre un tableau de joueur, le jeu de cartes d'importance correspondant et le placer face cachée sur la zone de jeu correspondante de son tableau.

03

Placez les jetons d'influence au milieu de la table pour former une réserve de jetons d'influence.

04

Choisissez une Menace Existentielle et prenez les deux paquets de Technologie correspondants.

05

Sélectionnez un jeu de technologie correspondant et placez-le au centre de l'aire de jeu, à portée de main de tous les joueurs.

06

Révéler toutes les cartes d'Aspect de cette Technologie et les lire à tous les joueurs.

07

Chaque joueur mélange son jeu d'importation et tire les 3 cartes supérieures.



Le tour du jeu

Chaque technologie est accompagnée d'un certain nombre de cartes d'Aspect (constituant la pioche Technologie), qui seront toutes résolues à tour de rôle. Chaque tour concerne une carte d'Aspect.

01.

Choisissez une carte d'Aspect au hasard.

02.

Les joueurs choisissent une carte d'Importance à résoudre dans leur main et la placent face cachée sur leur tableau.

03.

Ensuite, ils se défaussent d'une carte de leur main et remettent l'autre sur le dessus de leur paquet.

04.

Une fois que tous les joueurs ont effectué les étapes précédentes, toutes les cartes d'Aspect choisies sont révélées.

05.

Chaque joueur prend secrètement tous ses jetons d'influence (s'il y en a) en main et choisit le nombre qu'il veut utiliser/dépenser pour ce tour. Ils révèlent les jetons simultanément et ajoutent le nombre de jetons à la valeur de leur carte Importance.

06.

Le joueur dont la valeur totale est la plus élevée est considéré comme le gagnant.

a) En cas d'égalité, le joueur qui n'est pas à égalité et qui a la carte la plus haute devient le gagnant, en répétant les processus d'égalité si nécessaire. Si aucun joueur n'a gagné (tous les joueurs sont à égalité avec un autre joueur), un nouveau tour commence avec la même carte d'Aspect.



b) Résolvez les capacités des cartes dans l'ordre décroissant d'importance (attention : les cartes affectant l'utilisation des jetons d'influence sont considérées comme actives dès qu'elles sont révélées) et tous les joueurs à part le vainqueur gagnent un jeton d'influence.

07.

Le joueur gagnant prend la carte d'Aspect et place la carte d'Importance qu'il a jouée en dessous, devant sa pioche (cette carte n'est plus utilisée dans le jeu). Les autres joueurs placent la carte d'Importance qu'ils ont jouée, face visible, sur leur pile de défausse.

08.

Tous les joueurs remettent les jetons d'influence utilisés dans la réserve.

09.

Le résultat de la carte d'Aspect pour le joueur gagnant est annoncé. De même, les autres résultats sont lus afin que les joueurs comprennent les différents résultats possibles. Chaque joueur commente son opinion/accord/désaccord sur le résultat de son rôle.

- a. Utilisez le code QR sur les cartes d'Aspect ou utilisez une version imprimée des pages Outcome.
- b. Si un animateur est présent, il peut noter en secret des points supplémentaires pour chaque joueur ayant commenté, par exemple :
 - Précision
 - Aperçu
 - L'originalité
 - Autres



10.

À moins que la partie ne soit terminée (voir l'étape 11), chaque joueur tire 3 cartes d'importance. S'il n'y a pas assez de cartes d'importance dans la pioche d'un joueur, ce joueur pioche autant de cartes que possible, puis mélange les cartes de sa défausse et forme une nouvelle pioche, en continuant à piocher jusqu'à ce qu'il ait 3 cartes en main. Commencez le tour suivant à partir de l'étape 1.

Une fois que toutes les cartes d'aspect de la technologie ont été résolues, la technologie suivante est révélée et le processus se poursuit.

11.

Une fois que les cartes d'aspect des deux technologies ont été résolues, la partie se termine et le(s) joueur(s) ayant le plus grand nombre de cartes est/sont le(s) gagnant.e(s) de ce scénario, tandis que le joueur ayant le plus grand nombre de points de modération (le cas échéant) obtient le titre d'ambassadeur de l'éthique pour ce scénario.



Co-funded by
the European Union



TETHICS

Fin du match et score final

Comme indiqué à l'étape 11, le jeu se termine lorsque les deux paquets de technologie d'un scénario (risque existentiel) ont été résolus.

Le gagnant du scénario est le ou les joueurs qui ont le plus de cartes, tandis que la ou les personnes qui ont le plus de points d'influence (s'il y en a) gagnent le titre d'ambassadeur de l'éthique pour soutenir leur rhétorique.



Scénarios de risques existentiels

L'éthique de la numérisation

La numérisation fait référence à l'intégration généralisée des technologies numériques dans divers aspects de la société, transformant la manière dont l'information est créée, partagée et utilisée. Elle a entraîné des changements significatifs dans des domaines tels que la communication, le commerce, l'éducation et les soins de santé.

Des considérations éthiques se posent également dans le contexte de la numérisation. D'une part, la numérisation a permis d'accroître l'accès à l'information, d'améliorer la communication et la connectivité, et de créer de nouvelles possibilités d'innovation et d'efficacité.

D'autre part, des questions éthiques se posent dans des domaines tels que la confidentialité des données, la cybersécurité, les biais algorithmiques, la fracture numérique, la désinformation et la surveillance, entre autres.

Éthique de la biomédicalisation

La biomédicalisation fait référence à l'influence croissante des approches et des technologies biomédicales dans divers aspects de la société, notamment les soins de santé, la recherche et même la vie quotidienne.

Elle implique l'intégration des connaissances, des pratiques et des technologies biomédicales dans divers domaines de l'existence humaine. Cependant, les implications éthiques de la biomédicalisation sont complexes et multiformes.



Scénarios de risques existentiels

Éthique environnementale

La dégradation de l'environnement, causée par des activités humaines telles que la pollution, la déforestation et le changement climatique, a des implications éthiques importantes. Elle peut nuire aux écosystèmes, à la faune et aux populations humaines, et soulever des préoccupations en matière d'équité, de responsabilité et de justice entre les générations.

Des pratiques, des politiques et des comportements responsables et durables sont nécessaires pour lutter contre la dégradation de l'environnement, y compris la conservation, la réduction de la pollution, l'accès équitable aux ressources, l'atténuation du changement climatique et le développement durable, afin de garantir une planète saine et habitable pour les générations actuelles et futures.



Co-funded by
the European Union



TETHICS

Nous vous remercions d'avoir exploré le jeu de société Tethics !

Ce jeu est plus qu'une simple activité amusante - c'est un outil qui suscite des discussions significatives sur l'éthique de la technologie et qui remet en question notre façon de penser, l'innovation et la responsabilité. Nous espérons qu'il vous incitera à réfléchir sur l'impact de vos décisions et à vous engager avec d'autres dans la création d'un avenir plus réfléchi et plus éthique.

Si vous avez des commentaires, des questions ou des idées, n'hésitez pas à nous en faire part ! Ensemble, nous pourrions continuer à affiner et à développer ce projet passionnant.

🌐 Plus d'informations: **tethics.eu**

📱 Suivez-nous sur Facebook: **[TethicsGame](#)**

Que le voyage de la découverte éthique commence - bon jeu !

N'hésitez pas à nous contacter si vous avez besoin d'informations complémentaires, d'un retour d'information ou d'un soutien.



[TethicsGame](#)



<https://tethics.eu>



ΕΛΛΗΝΙΚΗ ΔΗΜΟΚΡΑΤΙΑ
Εθνικών και Καποδιστριακών
Πανεπιστημίων Αθηνών
— ΙΔΡΥΘΕΝ ΤΟ 1837 —



GALAXEA