

# Le tribunal des GAFA (jeu de rôles)

Jeu de rôles pour  
mettre en débat  
quelques enjeux  
de société



## **Public cible :**

*Personnes actives sur Internet et les réseaux sociaux, mais peu informées des enjeux politiques et éthiques à leur sujet.*



## **Nombre idéal de participant.e.s :**

*Entre 10 et 20 personnes*



## **Durée de l'animation :**

*3h*



## **Matériel nécessaire :**

- Bureaux et chaises permettant de créer un mini-décor de tribunal
- Ordinateurs portables ou tablettes permettant de visionner de courts extraits vidéo
- Annexe 1 : Chef d'accusation
- Annexe 2 : Quelques articles au sujet des Big Data
- Annexe 3 : Quelques vidéos au sujet des Big Data
- Annexe 4 : Témoins
- Annexe 5 : Grille de délibération

*Les Equipes Populaires souhaitent être tenues au courant de vos travaux.*

*Dans le souci de donner écho aux paroles citoyennes, n'hésitez pas à nous communiquer le résultat de vos débats.*

# Objectifs

- Prendre connaissance de l'utilisation économique et politique qui peut être faite de nos données personnelles
- Mettre en balance, par la discussion collective, des avantages et des inconvénients des services procurés par les géants du numérique
- Se construire un avis critique sur les géants du numérique

## Déroulement de l'animation

### 1) Mise en place des rôles (5')

L'animateur.rice divise le groupe en deux : un sous-groupe sera chargé de plaider et de témoigner contre les GAFA, tandis que l'autre sous-groupe les défendra. L'animateur.rice peut choisir de laisser les groupes se former par affinité d'idées : c'est l'option qui débouchera sur les débats les plus passionnés. Il.elle peut aussi proposer le contraire : que chacun.e se force à jouer un rôle contraire à ses idées. C'est l'option la plus intéressante pédagogiquement car elle force à "sortir de soi". L'animateur.rice aura le rôle de président de la Cour.

### 2) Lecture du chef d'accusation (10')

L'animateur.rice lit à voix haute l'accusation qui est portée à l'encontre des GAFA (annexe 1). Il.elle s'assure que chacun ait bien compris l'esprit de l'animation : il s'agit de chercher, d'assimiler et de préparer des arguments à développer pour/contre les GAFA.

### 3) Appropriation des contenus (1h)

Des courtes vidéos, des articles et des rôles de témoins sont mis à disposition des deux sous-groupes (annexes 2, 3 et 4). Dans un premier temps, les personnes sélectionnent les contenus qui leur semblent utiles pour leur argumentation. Dans un second temps, chaque sous-groupe s'approprie les contenus vidéo qu'il a sélectionnés (collectivement). Pour les articles écrits, se répartir les tâches. Ce n'est pas obligatoire pour chacun.e de tout lire. Pour les témoignages, il s'agit de "rôles" qui peuvent être joués, lors de l'étape suivante, par l'un ou l'autre membre du sous-groupe.

À l'intérieur de chaque sous-groupe, se répartir ensuite les prises de parole pour l'étape suivante (procès) et préparer celles-ci. Cela peut impliquer un petit temps individuel et une petite répétition collective. Il peut y avoir, au libre choix, des "témoins" (Cf. annexe 4 "témoins"), des experts, des argumentaires qui s'appuient sur les documents écrits et vidéo. L'animateur.rice passe d'un sous-groupe à l'autre pour aider à définir les différents arguments, qui les présentera et sous quelle forme. Chaque sous-groupe, enfin, soumet au président de la Cour (l'animateur.rice) la liste des prises de parole prévues pour l'étape suivante.

## 4) Procès (45')

Le président de la Cour (animateur.rice) organise les prises de parole selon l'ordre qui lui semble le plus judicieux. Le plus simple est d'alterner les sous-groupes. Témoins, experts, avocats se succèdent à la barre. On demande à chacun.e de bien écouter et d'éventuellement prendre quelques notes (cf. annexe 5), car dans l'étape suivante, les rôles seront modifiés.

## 5) Délibération (25')

Tout le monde change de rôle ! À part le président de la Cour, l'ensemble des participants sont à présent dans la peau d'un jury, qui est chargé de délibérer.

Mettre en place plusieurs groupes de jurés de 4 à 7 personnes, leur demander de reprendre le chef d'accusation et de statuer, pour chacun des cinq points (ou en répartissant les cinq points entre les groupes), sur la culpabilité des GAFA, en fonction de tout ce qu'ils ont entendu durant le procès. Plutôt qu'une "sanction" ou peine, les jurés peuvent émettre une proposition politique en cas de culpabilité.

(Par exemple, si les GAFA sont reconnus coupables de porter atteinte à l'environnement, une proposition pourrait être l'obligation d'installer des logements sociaux chauffés par les Data Center)

Il est important que les groupes de jurés soient bien distincts des sous-groupes de l'étape précédente. Il faut que les participant.e.s changent vraiment de rôle.

Après un petit temps de préparation (15'), on écoute les verdicts de chaque groupe de jurés.

## 6) Débriefing (20')

En sortant à présent du jeu de rôle, les participant.e.s sont invité.e.s à répondre aux questions suivantes :

- Qu'ai-je appris de neuf au sujet des GAFA ?
- Mon avis, au terme de cette animation, s'est-il renforcé, s'est-il modifié, clarifié ou nuancé ?
- Est-ce que je compte changer quelque chose dans mes usages des GAFA, dans la vie de tous les jours ?