

16 OCTOBRE
20 DÉCEMBRE 2019
—
LA ROTONDE



DOSSIER DE PRESSE

CONTACT PRESSE

La Rotonde
Centre de culture scientifique technique
et industrielle de l'École des Mines de Saint-Étienne

Tél. 04 77 42 02 78
larotonde@mines-stetienne.fr

ART'M
créateurs associés
Cité
du
design

ROTONDE
Mines Saint-Étienne

La Région
Auvergne-Rhône-Alpes

Loire
LE DÉPARTEMENT

SAINT-ÉTIENNE
la métropole

SEM
ville de
Saint-Étienne
L'expérience design

Mines
Institut Mines-Télécom

MINES
Saint-Étienne
Une école de l'IMT

CO-PRODUCTION



Art'M

La Cité du Design

La Rotonde



ART'M créateurs
associés
science by art

Implanté à Saint-Etienne (Loire, France) depuis sa création, le collectif Association Recherche Théâtre' Mouvement a d'abord été orienté vers des projets mêlant danse, écriture et théâtre. Nous avons participé en partenariat avec la Rotonde (CCSTI Saint-Etienne) au lancement de Scènes de Méninges, premier festival en France consacré au théâtre de science. Nos projets théâtraux interrogent le monde contemporain, dans ses relations à la science et à la technique. Ils se veulent provocateurs de débats, notamment dans le secteur éducatif.

Site
Web

**Cité
du
design**



La Cité du Design a d'abord comme mission de sensibiliser tous les publics au design. Elle s'inscrit dans un projet de reconversion et de développement économique d'un territoire de tradition industrielle et associe un établissement d'enseignement supérieur artistique à un équipement consacré au design.

Site
Web

ROTONDE
Mines Saint-Étienne

Depuis 20 ans, le centre de culture scientifique de l'École des Mines de Saint-Étienne, multiplie les projets et actions de diffusion de toutes les sciences et de leurs applications industrielles ou sociales. Laboratoire d'idées et d'expérimentations, La Rotonde est un espace pour découvrir, expérimenter, créer, s'informer, donner du sens, interagir, partager... Un lieu ouvert à toutes et tous pour permettre à chacun.e d'exercer un regard critique et de participer ainsi à l'évolution de nos sociétés.

Site
Web

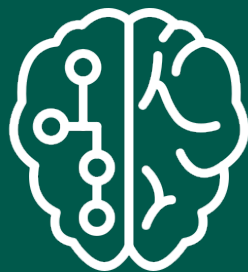


Intrigue & scénario

« Depuis quelques semaines, on observe des piratages surprenants sur internet : les robots se mettent à danser, les vidéos de chats ont été supprimées, la monnaie virtuelle s'est matérialisée...

Que se passe-t-il ?

Derrière la fantaisie des dérèglements observés, se cache une menace bien réelle. Vous faites partie d'une communauté d'internautes. Vous avez localisé la source de ces dysfonctionnements et disposez de 45 minutes pour l'identifier et la neutraliser. Pas une minute à perdre ! »



Des indices sont dissimulés dans la salle, les joueurs doivent les trouver pour progresser. Rapidement, le groupe comprend que ces phénomènes étranges sont les faits d'une intelligence artificielle espiègle.

Au cours de la quête, un personnage central prend contact avec le groupe : le développeur-euse informatique : ALIX

Son créateur explique au groupe qu'il s'est amusé à créer une intelligence artificielle mais qu'il en a perdu le contrôle. Elle est sa création, il ne se résout pas à la neutraliser et demande à la communauté de l'aider à le faire.

L'IA, IOTA, est dotée de plusieurs protections : pour accéder au cœur du système et pouvoir la neutraliser, il faut faire sauter les protections, les unes après les autres.

À l'issue du jeu, lorsque les joueurs arrivent au cœur du système, ils doivent prendre la décision : l'isoler du web ou la détruire.

Public & Difficulté

Une expérience tout public

IOTA est une véritable expérience, conçue pour être vécue à 15 simultanément. Collaboration, écoute, dépassement de soi, sentiment de réussite et enthousiasme sont au cœur du jeu. Des scolaires aux étudiants en passant par les actifs et les professionnels IOTA se destine à un public large désireux de vivre un escape game nouvelle génération sur le thème du numérique.

Un escape game nouvelle génération : contrôle en temps réel du niveau de difficulté

L'ensemble du jeu est contrôlé par un ordinateur central, celui du médiateur scientifique installé dans une régie insonorisée. D'ici, le médiateur voit et entend les joueurs. L'application de contrôle est un outil d'aide à la médiation qui permet de mettre le jeu en pause, de diffuser du son, d'entrer en contact avec les joueurs et surtout, de définir le niveau de difficulté de 2 défis numériques en temps réel. Il existe 3 niveaux de difficulté.

Les thèmes abordés

Buzz de ces étranges phénomènes, création d'une communauté qui va tenter de comprendre la raison des dysfonctionnements et de les arrêter. Création d'un événement sur les réseaux sociaux. Vie personnelle disponible publiquement sur les réseaux sociaux.

Réseaux sociaux

La solution d'une énigme se trouvera dans une image en réalité augmentée. Comme une fenêtre ouverte sur une dimension parallèle, la tablette permettra de voir une œuvre numérique monumentale au centre de la pièce, de la contempler, de tourner autour et de retrouver des indices permettant de continuer le jeu.

Réalité augmentée

L'intelligence artificielle

Les ingénieurs créent des IA qui sont déjà largement développées dans le monde des usages (commerce, information, médecine...). De l'avis même de certains techniciens, les algorithmes peuvent être capables d'apprendre par eux-mêmes. L'Homme n'est-il pas en train de jouer avec le feu dès lors qu'il pourrait perdre le contrôle de ses propres créatures ?

Robotique/Electronique

Pour résoudre une des énigmes, les élèves utilisent des petits robots Thymio et produisent des algorithmes. Une façon ludique de découvrir et d'aborder la programmation informatique.

Fake news

Une série d'articles sera présentée aux élèves. En équipe, ils devront voter : Vrai ou Faux ? Mais comment reconnaître une info d'une info ? remonter à la source, se renseigner sur l'auteur, analyser le contenu, décrypter les images, réfléchir avant de partager pour éviter la propagation de fake news.

**Le point de
vue de l'auteur
Kevin Fauvre**



« IOTA est un vrai escape game mais possède des aspects que l'on ne retrouve pas dans d'autres. Durant cette expérience la culture scientifique, la curiosité et l'imaginaire tiennent une place importante sans pour autant trahir les principes de base d'un escape game. Il a également la particularité d'avoir 5 fins possibles et un niveau de difficulté modulable en temps réel par le médiateur. »

**Le point de
vue du commissaire
Jacques Roux**



« IOTA est un projet très ambitieux sur la numérisation de la société, sur l'impact du numérique sur nos existences individuelles, collectives et aussi sur l'idée que l'on ne sait pas très bien comment ces outils numériques fonctionnent réellement : ils nous dépassent. C'est comme si notre société était dans une sorte d'escape game planétaire où l'issue pour l'humanité est de comprendre et maîtriser les outils numériques. »

**Le point de
vue de La Rotonde
Guillaume Desbrosse**



« À La Rotonde, on manipule, on expérimente, on teste et on associe nos publics dans la démarche de création. Un «Escape Game» sur la thématique du numérique est une belle opportunité de nous questionner, nous professionnels de la médiation pour offrir à nos visiteurs une expérience unique et immersive. La propagation des fake news, l'arrivée des intelligences artificielles sont des sujets majeurs de notre société, un centre de culture scientifique se doit de s'emparer de ses sujets sociétaux et apporter des outils de médiation pour permettre aux publics de s'immerger pédagogiquement dans cette grande thématique. »

INFOS PRATIQUES

Escape game à partir de 12 ans
Scolaires (à partir du Cycle 2),
collégiens, lycéens et groupes.

Informations
et réservation

[ici](#)

Du 16 octobre au
20 décembre 2019

À La Rotonde
École des Mines
de Saint-Étienne

158, cours Fauriel
42 100 Saint-Étienne

SCOLAIRES

Du 07 octobre au
20 décembre 2019

(hors période
vacances scolaires)
à 9h et 14h
du lundi au vendredi

GRAND PUBLIC

Période scolaire

à 14h et 16h
les mercredis et samedis

Période vacances scolaires

à 10h, 14h et 16h
du mardi au samedi

Tarif unique : 10€

Commissariat d'escape game :



Kevin Fauvre
Art'M



Jacques Roux
Art'M



Corinne Poinas
La Rotonde