

# Rollspel baserade på AI:s framtida påverkan på våra liv



# AI – Rollspel

## Innehållsförteckning

|   |   |
|---|---|
| AI – Rollspel .....   | 1 |
| Rollspelsession: Incidenten med den självkörande bussen ..... | 3 |
| Rollspelsession: AI-användning i rekrytering .....            | 4 |
| Rollspelsession: Felaktig diagnos och operation .....         | 5 |
| Rollspelsession: Negativ påverkan av AI-chatbot på barn ..... | 6 |

## Regler

- Du ska ha din rolls åsikter
- Det ska kännas obekvämt eller som eleverna säger ”Cringe”

Varannan person på varannan rad ska ställa sig upp, den kommer ha personen till höger och de två framför dem i sin grupp. Rollfördelningen går under första rollspelet medurs, andra moturs.

Varannan grupp har rollspel 1 och 2 medan varannan har 3 och 4.

## Rollspelsession 1: Incidenten med den självkörande bussen

### Rollfördelning:

1. Personen som blev påkörd (A): Personen som gick mot trafikreglerna och blev påkörd av den självkörande bussen.
2. Säkerhetschaufför (B): Chauffören som skulle övervaka bussen och ingripa vid fara.
3. Busstillverkarens representant (C): En representant från företaget som tillverkade den självkörande bussen.
4. Regionens representant (D): En representant från regionen som ansvarar för självkörande bussar.

### Scenario:

Personen (A) går mot trafikreglerna och korsar gatan när det är rött ljus. Den självkörande bussen närmar sig, och trots att gatan är tom, stannar inte bussen i tid och påkör personen. Personen blir skadad och arg på bussen, föraren, regionen som köpt in bussen och busstillverkaren.

### Rollageranden:

#### 1. Personen som blev påkörd (A):

- Känner rädsla och smärta från olyckan.
- Uttrycker ilska och frustration mot bussen för att inte ha stannat.
- Kritiserar säkerhetschauffören för att inte ha agerat i tid.
- Är arg på regionen för att ha introducerat självkörande bussar som inte är säkra.

#### 2. Säkerhetschaufför (B):

- Känner skuld och oro över att inte ha kunnat ingripa i tid.
- Försvarar sig med att tekniska fel kan inträffa, även om det inte är en ursäkt.
- Känner medlidande med personen som blev påkörd och önskar att de kunde ha gjort mer.

#### 3. Busstillverkarens representant (C):

- Försvarar tekniken bakom den självkörande bussen och påpekar att olyckor är sällsynta.
- Känner ansvar gentemot personen som skadades och lovar att utreda olyckan noggrant.
- Erkänner att tekniken inte är perfekt och att förbättringar alltid kan göras.

#### 4. Regionens representant (D):

- Försvarar beslutet att införa självkörande bussar som ett steg mot mer hållbar och effektiv transport.
- Erkänner att säkerheten är av yttersta vikt och att de tar olyckan på allvar.
- Uttrycker beklagande för det inträffade och lovar att undersöka och förbättra säkerhetsåtgärderna.

### Avslutande diskussion:

Efter rollspelsessionen, håll en kort diskussion där eleverna får dela sina reflektioner och åsikter om de olika perspektiven och reaktionerna som framfördes. Detta kan stimulera kritiskt tänkande och öppna upp för diskussion om etiska och tekniska aspekter av självkörande fordon och säkerhet.

## Rollspelsession 2: AI-användning i rekrytering

### Rollfördelning:

1. Personen som inte blev kallad till intervju (A): Personen som använde AI-tjänsten för sitt CV men inte blev kallad på intervju.
2. Personen som blev kallad till intervju (B): Personen som använde AI-tjänsten för sitt CV och blev kallad på intervju samt fick jobbet.
3. Företagsrepresentant (C): En representant från företaget som använt AI för rekrytering.
4. Politiker (D): En politiker som är intresserad av AI-etik och arbetsmarknadens rättvisa.

### Scenario:

Person A och Person B använde en AI-tjänst för att skapa sina CV:n och ansökte om samma jobb. Person B blir direkt kallad på intervju medan Person A inte hör något alls. Person A är arg och uppgiven och kontaktar företaget för att fråga varför hen inte blev kallad. Företaget svarar med att de har använt en AI för att välja de bäst lämpade kandidaterna.

### Roll ageranden:

#### 1. Personen som inte blev kallad till intervju (A):

- Känner sig frustrerad och orättvist behandlad.
- Uttrycker besvikelse över att inte ens ha fått en chans till intervju.
- Känner sig orolig över att AI kan diskriminera vissa kandidater.

#### 2. Personen som blev kallad till intervju (B):

- Känner sig glad över att ha blivit kallad på intervju och fått jobbet.
- Försöker förstå varför hen valdes framför Person A och om det var AI:ns beslut.
- Är medveten om att fördelar och nackdelar med AI-baserad rekrytering.

#### 3. Företagsrepresentant (C):

- Försvarar användningen av AI för att effektivisera rekryteringsprocessen.
- Förklarar att AI använder data för att matcha kandidater med önskade egenskaper.
- Känner förståelse för Person A:s frustration och påpekar att det är en ny teknik som kan behöva finjustering.

#### 4. Politiker (D):

- Frågar om företaget har undersökt huruvida AI-rekrytering kan leda till oavsiktlig diskriminering.
- Uttrycker oro över att teknologin kan förstärka befintliga ojämlikheter.
- Diskuterar möjliga lagstiftningsåtgärder för att säkerställa rättvisa och transparens i AI-baserad rekrytering.

### Avslutande diskussion:

Efter rollspelsessionen, uppmuntra eleverna att diskutera och dela sina tankar om de etiska och sociala aspekterna av AI-användning inom rekrytering. Fokus på hur teknologin kan påverka arbetsmarknadens rättvisa och vilka ansvarsfrågor som företag och samhälle behöver adressera. Detta rollspel stimulerar diskussion om den växande rollen av AI inom rekrytering och dess påverkan på individens erfarenhet.

## Rollspelssession 3: Felaktig diagnos och operation

### Rollfördelning:

1. Patienten som felaktigt opererades (A): Personen som fick en felaktig diagnos och opererades i onödan.
2. Patientens partner (B): Personen som stöttade Patient A genom processen.
3. Underläkaren (C): Den nyutbildade läkaren som gav diagnosen baserad på AI:ns rekommendation.
4. Erfaren kirurg (D): Den kirurg som genomförde operationen och senare upptäckte att diagnosen var felaktig.

### Scenario:

Person A har fått information från en nyutbildad underläkare om att en akut operation krävs. Denna information grundades på rekommendationen från en självsäker AI. Operationen genomförs av en erfaren kirurg och visar sig vara framgångsrik. Efter operationen upptäcker kirurgen att patienten felaktigt diagnosticerades och inte skulle ha behövt operation.

### Roll ageranden:

#### 1. Patienten som felaktigt opererades (A):

- Känner förvirring över den motsägelsefulla informationen och diagnosen.
- Känner oro över konsekvenserna av den onödiga operationen.
- Uttrycker ilska mot vårdpersonalen för bristande kommunikation och felaktig diagnos.

#### 2. Patientens partner (B):

- Känner oro och rädsla för Person A:s hälsa och välbefinnande.
- Uttrycker frustration över att felaktig information ledde till operationen.
- Försöker stödja Person A genom hela processen.

#### 3. Underläkaren (C):

- Känner skuld över att ha baserat diagnosen på AI:ns rekommendation.
- Försvarar sig genom att påpeka AI:ns tidigare korrekta rekommendationer.
- Känner ansvar gentemot patientens välmående och önskar kunna rätta till misstaget.

#### 4. Erfaren kirurg (D):

- Känner överraskning och oro över den felaktiga diagnosen.
- Försöker förklara varför operationen ändå genomfördes med hänsyn till patientens hälsa.
- Känner frustration över att systemet med AI-diagnos inte fungerade som förväntat.

### Avslutande diskussion:

Efter rollspelssessionen, initiera en diskussion där eleverna kan reflektera över de etiska och medicinska dilemman som presenterades. Fokusera på rollen av AI i medicinsk diagnos och hur mänskligt beslutsfattande fortfarande är nödvändigt. Detta rollspel kan uppmuntra eleverna att tänka på hur teknik och mänskligt ansvar samverkar inom medicinvården.

## Rollspelsession 4: Negativ påverkan av AI-chatbot på barn

Rollfördelning:

1. Vårdnadshavaren (A): Personen som är vårdnadshavare till barnet som använt AI-chatboten.
2. Skolrepresentanten (B): En representant från skolan där barnet går och använder AI-chatboten.
3. Myndighetsrepresentanten (C): En representant från myndigheterna som hanterar denna typ av situationer.
4. Politiker (D): En politiker som är engagerad i digitala rättigheter och barns välmående.

Scenario:

Person A's barn har använt en AI-baserad chattbot på sociala medier som har gett barnet "tips" på hur man får utökad livskvalitet och glädje. Tyvärr har dessa tips lett till motsatt effekt på barnets välbefinnande. Person A har försökt kontakta utvecklarna av appen utan framgång eftersom utvecklingen sker i ett annat land. Person A anser att eftersom användningen ägde rum på skoltid, är det skolan och samhället som måste agera.

Roll ageranden:

### 1. Vårdnadshavaren (A):

- Känner sig orolig och besviken över appens negativa påverkan på barnet.
- Kritiserar utvecklarna för bristande kontroll och ansvarstagande.
- Förväntar sig att skolan och samhället agerar för att skydda barns digitala välbefinnande.

### 2. Skolrepresentanten (B):

- Känner medlidande med vårdnadshavaren och barnet.
- Förklarar att skolans resurser för att övervaka och reglera användningen av externa digitala verktyg är begränsade.
- Diskuterar potentiella steg för att stärka digitala mediekunskaper och online-säkerhet bland eleverna.

### 3. Myndighetsrepresentanten (C):

- Förklarar de utmaningar som uppstår när det gäller internationell reglering av digitala tjänster.
- Betonar vikten av föräldrars och skolans roll i att utbilda barn om digitalt medvetande och online-säkerhet.
- Diskuterar eventuell lagstiftning eller riktlinjer för att skydda barns rättigheter online.

### 4. Politiker (D):

- Förklarar sin oro över det växande problemet med digital påverkan på barns mentala hälsa.
- Diskuterar möjliga politiska åtgärder för att reglera och övervaka användningen av AI och andra digitala verktyg inom skolsammanhang.
- Betonar vikten av en samhällsinsats för att balansera teknikens fördelar och risker för barn.

Avslutande diskussion:

Efter rollspelsessionen, uppmuntra eleverna att reflektera över den ökande användningen av AI inom barns digitala liv och vilka roller skolor, föräldrar, myndigheter och samhället som helhet spelar i att skydda barns välbefinnande online. Detta rollspel stimulerar diskussion kring de komplexa utmaningarna med digitalisering och barns rättigheter.