

FUTURS, ÉTHIQUES ET OPPORTUNITÉS  
DES ALGORITHMES PUBLICS

## **Discuter et enrichir les futurs spéculatifs**

Extrait du socle de design fictions

Conçu par Design Friction, pour Nos Algorithmes (Etalab, 2021)



## POURQUOI METTRE EN DISCUSSION LES FUTURS DES ALGORITHMES ?

Parce que le débat est le signe vital de la bonne santé d'une démocratie, il est nécessaire que les futurs racontés à travers les scénarios spéculatifs soient mis en discussion.

Débattre d'un scénario spéculatif, c'est en questionner les caractères plausible et préférable. C'est également se demander collectivement si l'on souhaite tendre ou non vers cet horizon, et le cas échéant décider comment y aller ou l'éviter.

Le dissensus est ici la matière première de l'expérience : les points de vue se croisent et s'entrechoquent pour faire émerger des arguments propices à éclairer l'action publique.

## Trois formats pour débattre, déconstruire et enrichir ces futurs

**Les Futurs Mouvants** invitent à débattre de la souhaitabilité de ce futur.

**L'E.P.I.** vient proposer de déconstruire le scénario pour en évaluer la plausibilité.

**La Rétrospection** encourage à enrichir et contredire le futur présenté.

Pensés pour une animation en présentiel, les trois formats suivants n'en restent pas moins flexibles et peuvent être adaptés pour des sessions à distance. Si ces formats ne demandent pas de prérequis pour y participer, une expérience en facilitation est toutefois souhaitable pour les animer.

DÉCOUVRIR LES  
FORMATS PARTICIPATIFS



# LES FUTURS MOUVANTS

## Débattre

### En quelques mots

Inspiré du débat mouvant, les Futurs Mouvants est un format qui invite à débattre du caractère préférable du futur présenté par le scénario : qu'est-ce qui dans ce futur et ce scénario est souhaitable, ou au contraire indésirable ?

Didactique et inclusif, ce format permet à chacun(e) de prendre position et d'exprimer ses opinions.

### Mode d'emploi

#### Matériel

- Un écran pour projeter le(s) visuel(s) de design fiction
- Le scénario écrit
- (Option) Un micro

#### Jauge et durée :

De 30 à 45 min par scénario.

De 6 à 20 participants.

#### Rôles :

Une animatrice ou un animateur : présente le scénario et anime les échanges.

En option, une ou un scribe : prend en note les arguments échangés.

### Préparation

1. Tracer une ligne de démarcation au sol, avec du scotch *gaffer* par exemple.
2. Signaler chaque «camp» de part et d'autre de la ligne : «(Plutôt) *Préférable*» et «(Plutôt) *Indésirable*». Usuellement, l'espace «*Préférable*» est placé à gauche, «*Indésirable*» à droite.

### Animation

1. Présenter le scénario en s'appuyant sur les design fictions qui l'illustrent (visuels).
2. Laisser quelques minutes aux participant(e)s pour s'interroger sur le scénario.
3. Leur demander de se positionner de part et d'autre de la ligne, selon qu'elles et ils trouvent que ce futur est plutôt préférable ou plutôt indésirable.

Attention, il n'est pas possible d'être neutre :

Interdiction de se positionner sur la ligne, ou de placer un pied de chaque côté. Si les participant(e)s souhaitent souligner leur indécision, elles et ils peuvent se placer très proches de la ligne, mais en se positionnant tout de même dans un des deux camps.

4. Donner quelques minutes aux participant(e)s de chaque côté pour mettre en commun leurs arguments : pourquoi elles et ils se sont placés ici.

# LES FUTURS MOUVANTS

## Débattre

5. Lancer le débat, en donnant la parole au groupe minoritaire (où il y a le moins de personnes). Les participant(e)s de ce camp présentent la ou les raisons de leur positionnement dans ce camp.

Les participant(e)s ont alors la possibilité de passer d'un camp à l'autre si un argument les a convaincu. Ce mouvement est encouragé et permet de faire évoluer son positionnement au cours des échanges. Il est possible de changer de camp à tout moment de la discussion et autant de fois que les participant(e)s le souhaitent.

6. Distribuer la parole équitablement en laissant les camps se répondre mutuellement.

En cas de passage d'un camp à l'autre, proposer aux participant(e)s d'expliquer pourquoi ce changement.

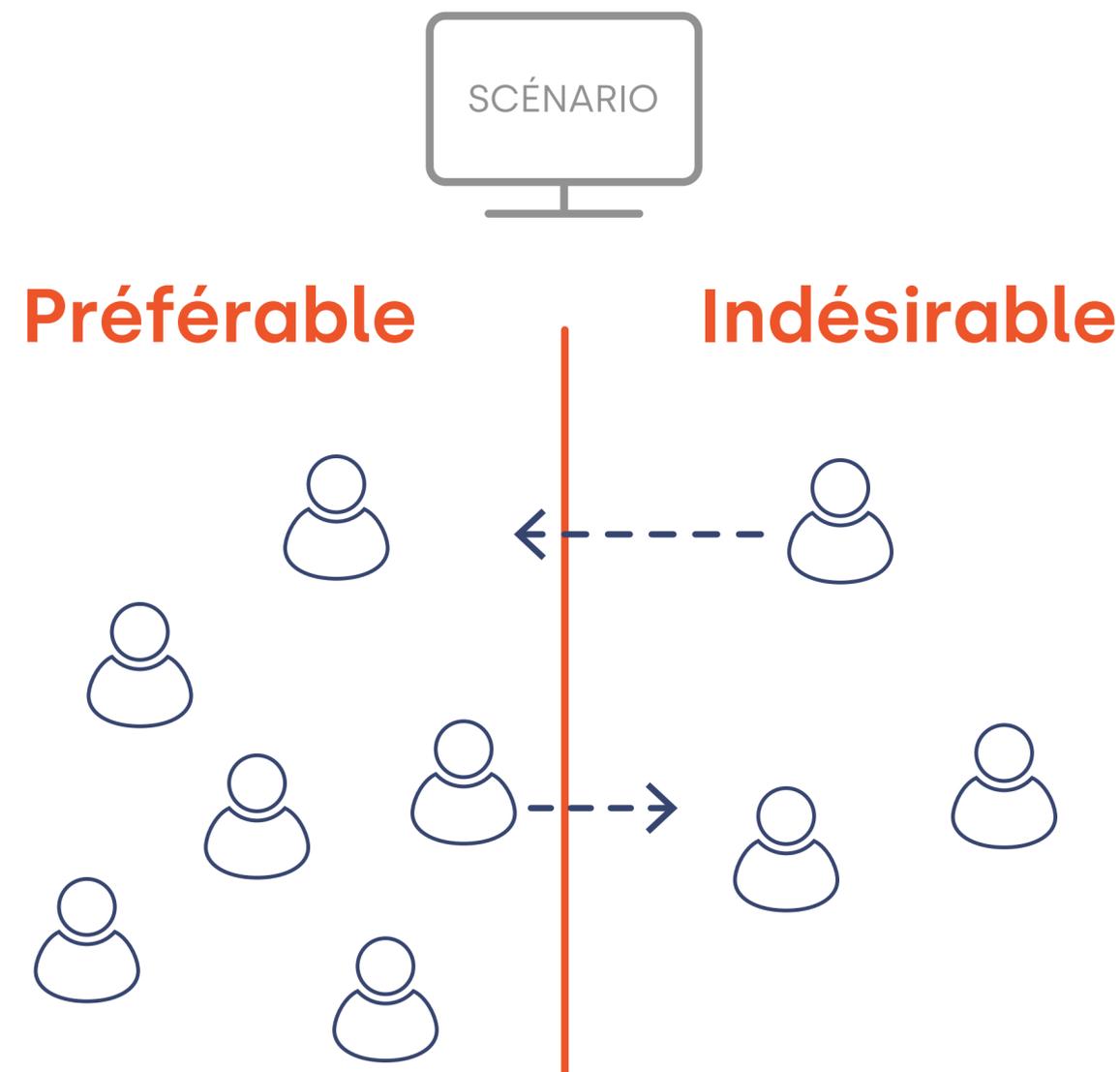
7. Veiller à aller donner la parole à celles et ceux qui n'ont pas pris la parole.

(Option)

8. Relancer les discussions en se faisant l'avocat du diable, notamment s'il y a un consensus, avec la quasi-totalité des participant(e)s dans un même camp.

9. La ou le scribe note les arguments-clés du débat, en particulier les arguments qui créent du mouvement. Recenser ces arguments permet lors d'un débriefing de cartographier les éléments de préférabilité et d'indésirabilité du scénario.

## Configuration d'une session de Futurs Mouvants



# E.P.I.

## Déconstruire

### En quelques mots

L'E.P.I. (En Cours - Probable - Impossible) propose de déconstruire collectivement le futur présenté par un scénario. Les participant(e)s sont invité(e)s à identifier quels éléments de ce futur sont soit en cours aujourd'hui, soit probables et soit impossibles. À la manière d'un exercice de relecture critique, l'E.P.I. permet d'évaluer dans quelle mesure ce futur pourrait advenir.

### Mode d'emploi

#### Matériel

- Le scénario et le(s) visuel(s)
- Une carte E.P.I. (modèle vierge disponible à la page suivante)

#### Jauge et durée :

De 20 à 45 min par scénario.

De 2 à 6 participants.

#### Animation

1. Prendre connaissance du scénario et des design fictions qui l'accompagnent (visuels).

2. Prendre connaissance de la carte E.P.I.

Chaque branche de l'E.P.I. correspond à un axe de lecture du scénario :

- **En cours** : ce qui est déjà à l'œuvre aujourd'hui.
- **Probable** : ce qui pourrait se produire à cet horizon.
- **Impossible** : ce qui ne pourrait jamais arriver.

Ne pas hésiter à redessiner la carte à plus grande échelle!

3. En croisant les points de vue et réflexions, compléter les différentes branches afin de cartographier ce qui - selon les participant(e)s - est déjà en cours, ce qui est probable et ce qui est impossible dans ce scénario.

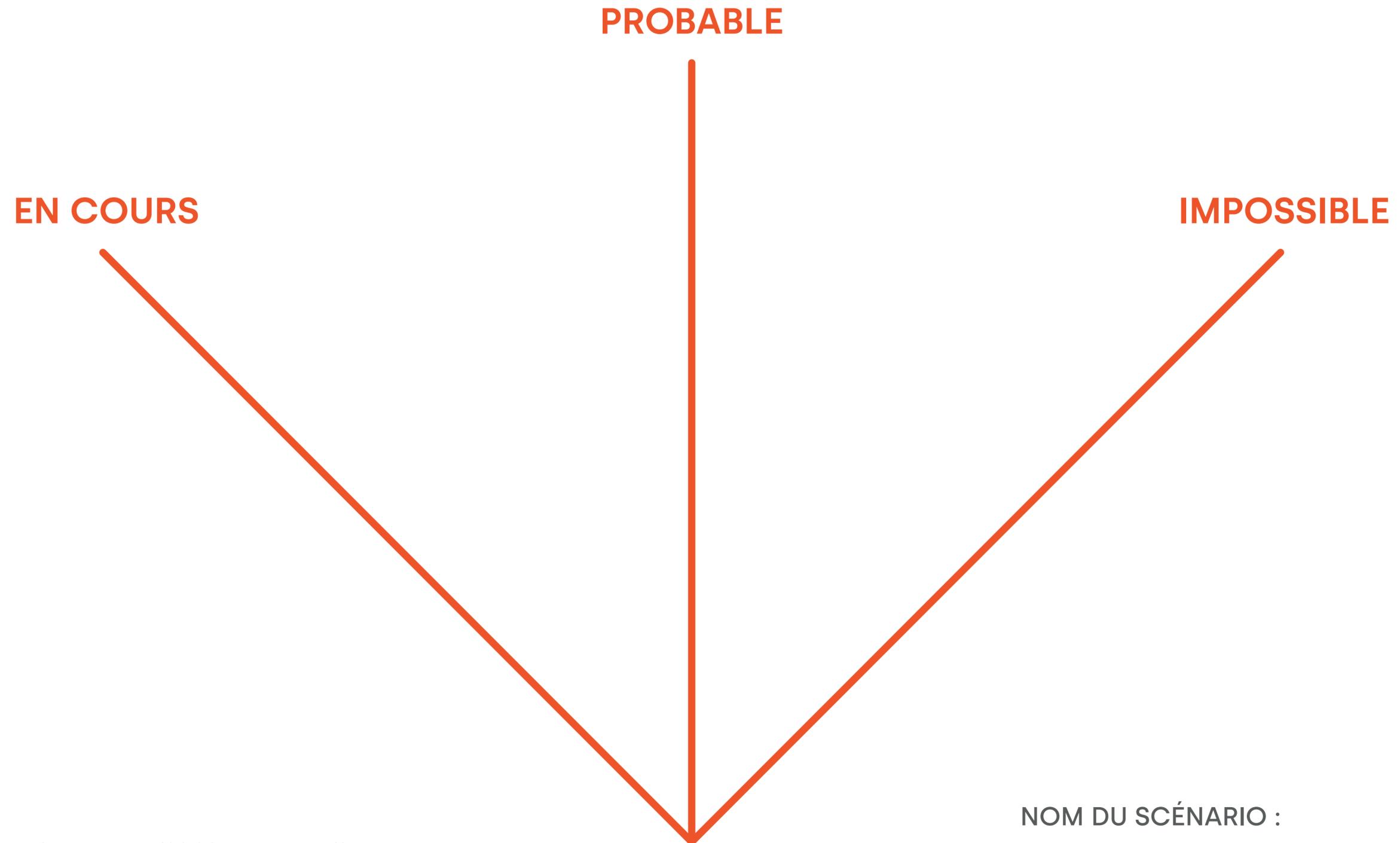
4. En le plaçant sur la carte, chacun(e) est invité(e) à expliquer pourquoi tel ou tel élément du scénario lui semble déjà en cours, probable ou impossible.

#### Variante

La variante suivante vient compléter les consignes ci-dessus, pour amener des nuances à la déconstruction :

#### « Plus ou moins »

Il est possible de hiérarchiser les éléments placés sur les branches selon qu'ils soient jugés plus ou moins en cours, probables, impossibles. Par exemple, les ramifications placées en bas de la branche probable sont jugées peu probables, là où celles placées en haut sont vues comme très probables.



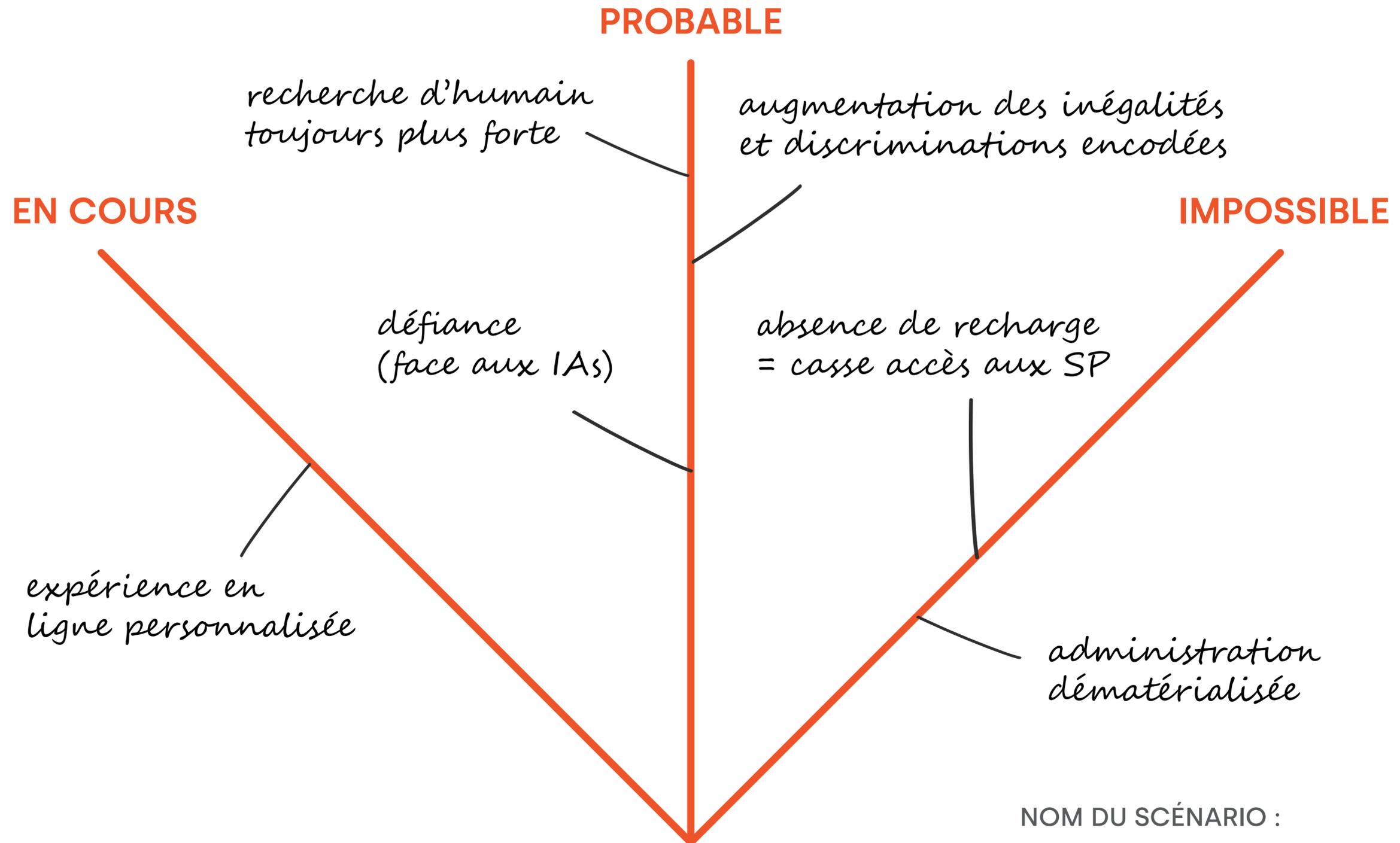
**LA CARTE E.P.I.**

**En cours** : les éléments de ce futur qui sont déjà à l'œuvre aujourd'hui.

**Probable** : les éléments de ce futur qui pourraient se produire.

**Impossible** : les éléments de ce futur qui n'arriveront pas.

NOM DU SCÉNARIO :



**LA CARTE E.P.I.**

**En cours** : les éléments de ce futur qui sont déjà à l'œuvre aujourd'hui.

**Probable** : les éléments de ce futur qui pourraient se produire.

**Impossible** : les éléments de ce futur qui n'arriveront pas.

NOM DU SCÉNARIO :

*Les jetons d'humanité*

# RÉTROSPÉCULATION

## Enrichir

### En quelques mots

La rétrospéculation invite à enrichir le scénario initial en imaginant ce qui s'est passé « *avant* ». L'exercice vise à répondre à la question « *comment sommes-nous arrivés à ce futur ?* ».

L'objectif d'une session de rétrospéculation est double :

- Amener de nouvelles idées pour s'appropriier et pluraliser ce futur, en s'engouffrant dans ses non-dits et ses zones de flous.
- Identifier les facteurs, événements et actions qui favoriseraient ou atténueraient l'apparition des futures perspectives présentées dans ce scénario.

À la manière d'une préquelle, la rétrospéculation invite à une relecture et réécriture collective du scénario.

### Mode d'emploi

#### Matériel

- Le scénario et le(s) visuel(s)
- Une frise de rétrospéculation (modèle vierge disponible à la page suivante)

#### Jauge et durée :

De 30 à 60 min par scénario.

De 2 à 4 participants.

### Animation

1. Présenter le scénario en s'appuyant sur les design fictions qui l'illustrent (visuels).

2. Compléter les étapes de la frise de rétrospéculation qui ont amené à ce que ce futur se produise. Chaque étape peut être d'une nature différente : un événement, une loi, un mouvement citoyen, une rupture technologique, etc. Compléter également la date de l'année à laquelle cela s'est produit.

3. Après avoir complété la frise, discuter quelle étape serait la plus cruciale à changer pour que ce futur ne se produise pas ou advienne différemment.

En fin de session, les échanges peuvent s'articuler autour de la question suivante : quels éléments de la frise peuvent déjà être influencés aujourd'hui pour que ce futur évolue vers un horizon plus souhaitable ?

#### Note :

Le modèle de frise comprend trois étapes à compléter. Bien entendu, les participant(e)s sont libres d'ajouter d'autres étapes pour enrichir leur rétrospéculation.

ANNÉE : ..... SCÉNARIO : .....

2021 ← ○ ———— ○ ———— ○ ———— ○ ———— ○

QUE S'EST-IL PASSÉ ?

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

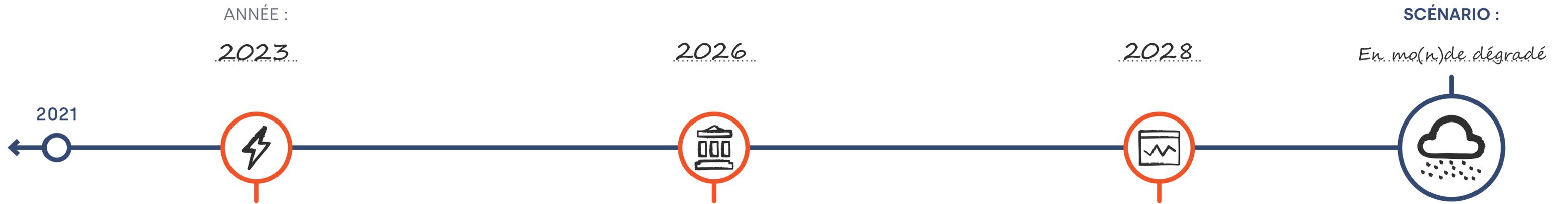
.....

.....

### LA RÉTROSPECULATION

Quelques idées pour se demander ce qu'il s'est passé : un événement international, une crise nationale, une loi, un mouvement social, une rupture technologique, un choc climatique...

EXEMPLE



QUE S'EST-IL PASSÉ ?

Apprendre à faire sans =  
les blackouts se multiplient  
les ressources à l'image des terres  
rares se raréfient...  
les villes doivent s'autoorganiser  
et apprendre à rationner l'usage  
du numérique!

la loi prévoit les coupures  
de services numériques publics  
pour montrer l'exemple!!!  
de nombreux citoyens dans le  
besoin sont mis en difficulté

L'administration s'inspire des  
pays habitués à fonctionner  
de manière dégradée depuis de  
nombreuses années et fait appel  
à leur savoir-faire low-tech

LA RÉTROSPECULATION

Quelques idées pour se demander ce qu'il s'est passé : un événement international, une crise nationale, une loi, un mouvement social, une rupture technologique, un choc climatique...