ALLER PLUS LOIN

LA CARTE EPI : UNE ACTIVITÉ POUR DÉCORTIQUER LA PLAUSIBILITÉ D'UN FUTUR

Université de l'Innovation Publique

AJACCIO BASTIA Juillet 2023

CNFPT CORSE

STUDIO DESIGN FRICTION – www.design-friction.com



ALLER PLUS LOIN AVEC CES FICTIONS :
LA CARTE E.P.I.

POUR DÉCORTIQUER LA PLAUSIBILITÉ D'UN FUTUR

LA CARTE E.P.I.

UNE ACTIVITÉ POUR DÉCORTIQUER LA PLAUSIBILITÉ D'UN FUTUR

L'E.P.I. (En Cours — Probable — Impossible) propose de déconstruire collectivement le futur présenté par un scénario. Les participants sont invités 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 initial ou une fiction imaginée par les participants

→ Le support de la carte E.P.I. *(modèle imprimable à la page suivante, privilégier un format A3 minimum)*

→ Des post-its et crayons

FORMAT

De 2 à 5 participants.

De 20 à 40 min par fiction.

ANIMATION

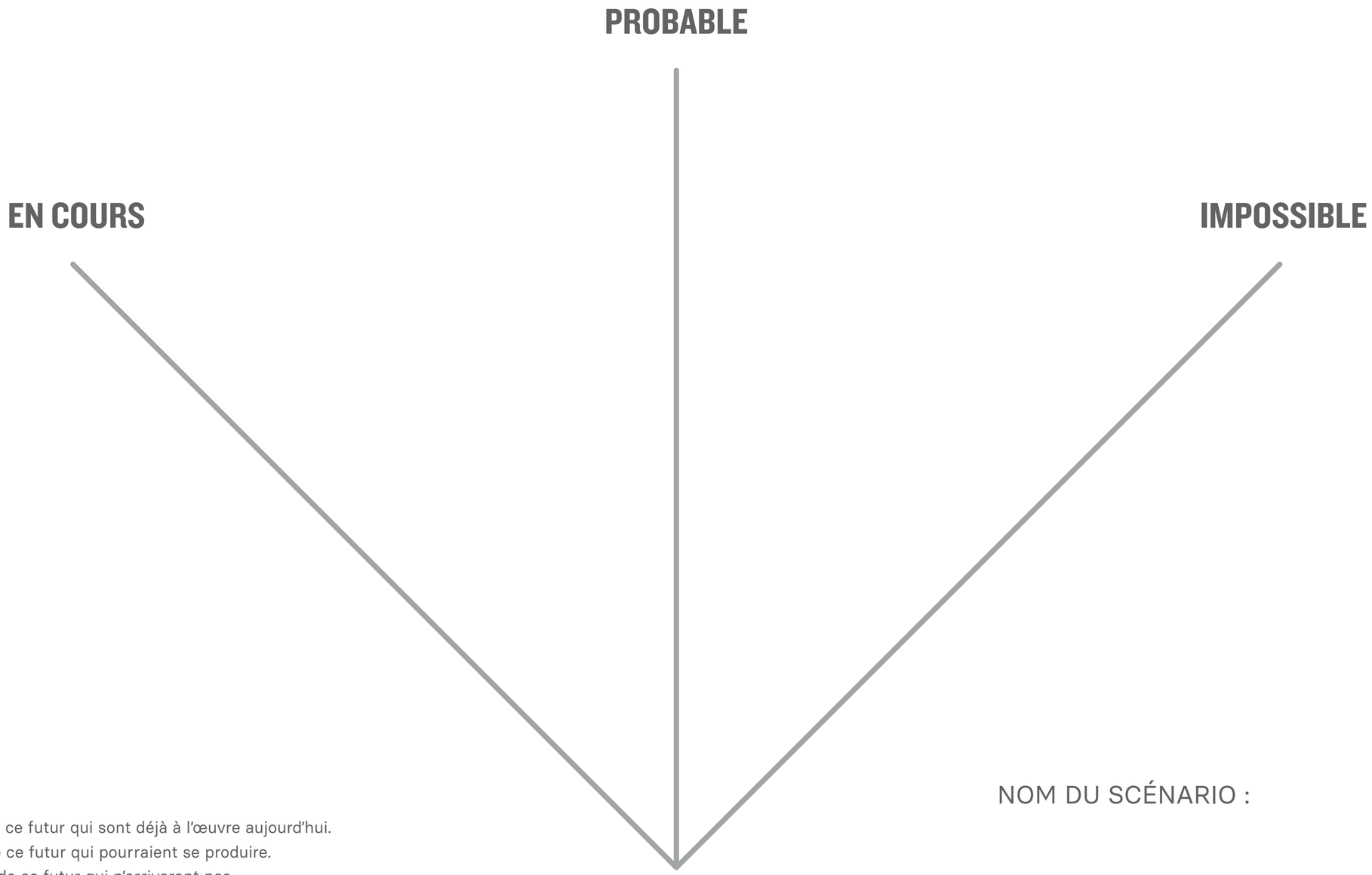
1. (Re)Découvrir le scénario initial ou une fiction imaginée en atelier, avec ses visuels.

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.

3. En croisant les points de vue et réflexions, compléter les différentes branches afin de cartographier ce qui — selon les participants — est déjà en cours, ce qui est probable et ce qui est impossible dans ce scénario.

4. En le plaçant sur la carte, chacun est invité à expliquer pourquoi tel ou tel élément du scénario lui semble déjà en cours, probable ou impossible. Le positionnement d'un élément peut donner lieu à des discussions, voire à un débat. Les participants ne seront pas nécessairement d'accord sur ce qui tient du probable ou de l'impossible, les échanges doivent alors aider à trouver une forme de consensus pour placer l'élément sur la carte.

En fin d'atelier, se dessine une cartographie des facteurs de changement que les participants ont identifiés en coulisses de ce futur.
Cette première analyse peut ensuite être mobilisée pour se demander sur quels facteurs la collectivité est en mesure d'agir dès aujourd'hui, pour favoriser — ou au contraire, prévenir — l'apparition de ce futur.

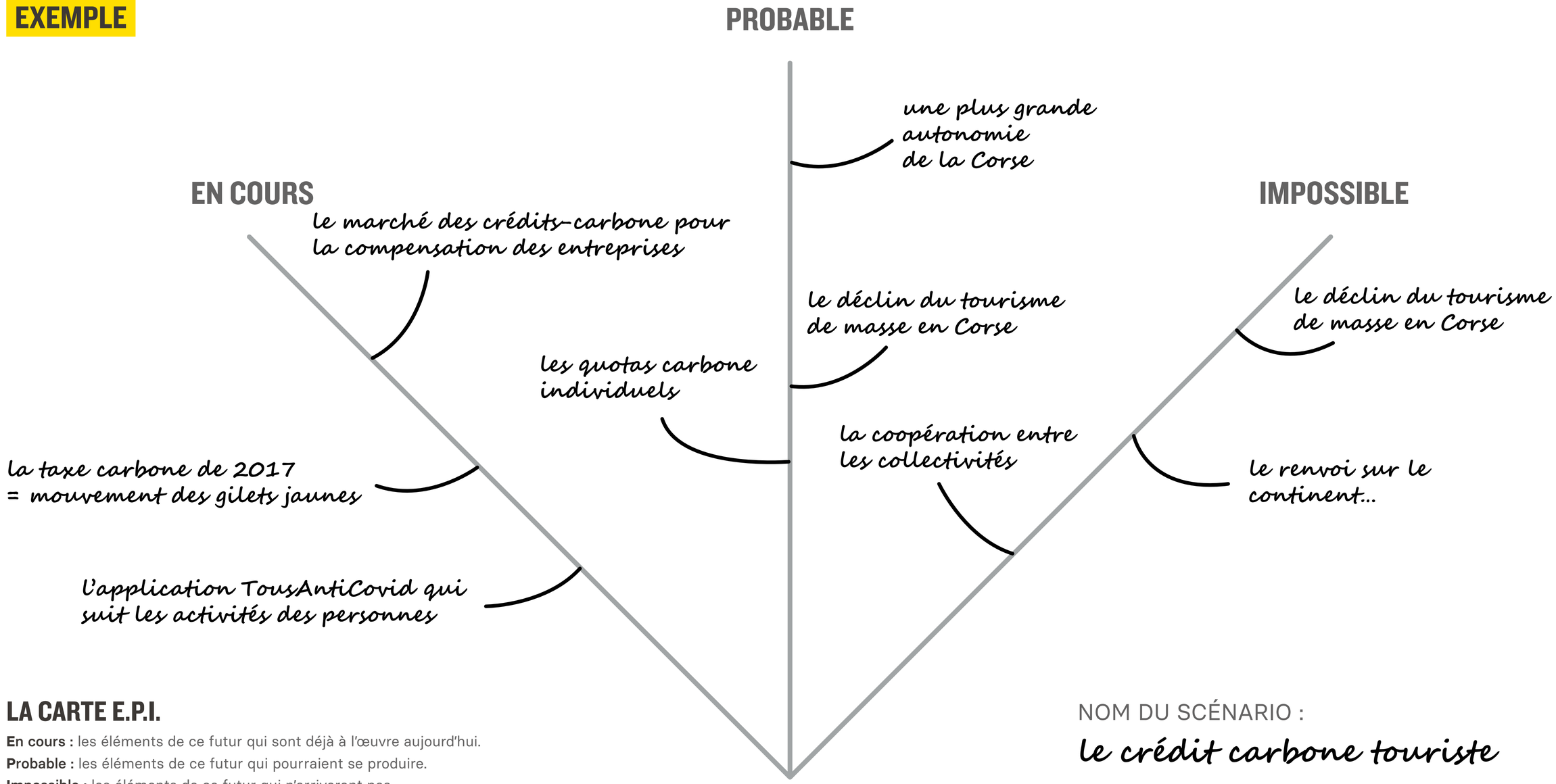


LA CARTE E.P.I.

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 :

EXEMPLE



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 :

le crédit carbone touriste

LE DESIGN FICTION : IMAGINER, ANTICIPER, DÉCIDER

LE DESIGN FICTION DANS LE CHAMP PUBLIC POUR...

#1 Offrir un point de vue prospectif et critique qui vienne questionner les enjeux actuels et à venir.

#2 Permettre de se projeter dans des futurs alternatifs et inattendus et rafraîchir ses imaginaires.

#3 Anticiper les risques et controverses pour ajuster ses décisions dès aujourd'hui.

QUELQUES CONSEILS DE LECTURE POUR ALLER PLUS LOIN :

- Notre blog occasionnel : medium.com/design-friction
- Design fiction : du design des politiques publiques au design des polémiques publiques,
  Horizons Publics n° 2 (Mars/Avril 2018)
- Speculative Everything
  Anthony Dunne & Fiona Raby, MIT Press (2013, en anglais uniquement)