LE JEU DE LA TRANSITION

Télécharger le jeu : reseau.fing.org/qntransitions

Si vous avez réalisé une 'partie' intéressante, tweetez-la : #QN2015

Questions NUMERIQUES TRANSITIONS

CC BY

fing

Le "Jeu de la transition" vous invite à raconter ensemble un ou plusieurs récit(s) à la fois plausibles et souhaitables de la transition du "système" dont vous êtes des acteurs, quel que soit ce système : une entreprise, une institution, un secteur d'activité, un territoire….

Par 'transition', nous entendons le passage d'un état de départ du système, à un état futur à la fois stable (ou à peu près stable) et ignificativement différent d'aujourd'hui.

Le principe du jeu consiste donc à inventer ensemble l'histoire qui mène :

> de l'état de départ, rendu instable par un certain nombre de facteurs externes et internes,

> à un ou plusieurs état(s) d'arrivée souhaitables et plausibles, qu'il s'agit de pouvoir décrire,

> ainsi que les chemins qui relient aujourd'hui et demain,

> avant de vous situer vous-même dans l'état futur et dans l'histoire de la transition.

Il existe plusieurs fins possibles, plusieurs chemins possibles entre l'état présent et l'état futur du système. Il existe aussi plusieurs manières de raconter l'histoire : vous pouvez en particulier :

> partir du début (et avancer pas à pas dans l'histoire, pour voir où elle vous mènera, parfois retracer vos pas pour bifurquer dans une autre direction…),

> ou bien partir de la fin (d'un état final qui vous semble souhaitable, pour imaginer la succession de décisions et d'actions qui le rendront possible en partant d'aujourd'hui).

Vous pouvez également vous imposer des contraintes (de temps, de valeurs), jouer en incluant tels ou tels types d'acteurs, etc.

À VOUS DE JOUER !

La transition est une histoire sérieuse, puisque c'est la votre. Nous vous invitons quand même à jouer pour de vrai et donc, à vous amuser : à sortir des clous, à dire des horreurs, à imaginer l'impensable, à vous disputer et vous réconcilier entre joueurs…

Plus vous mettrez de vous-même dans la construction de cette histoire, et plus vous échangerez entre vous, plus la transition se dessinera de manière nette, et plus l'exercice sera utile à l'action.

Bon jeu !

RÈGLES DÉTAILLÉES

BUT DU JEU

Le but du Jeu de la transition est de raconter ensemble un ou plusieurs récits plausibles de la transition d'un "système" dont les joueurs sont des parties prenantes. **Le jeu est gagné quand tous les joueurs sont parvenus à se situer dans au moins un état futur et considéré comme souhaitable** - ainsi qu'à à imaginer de quelle manière chacun d'eux est un ***acteur de la transition***.

C'est un jeu d'écriture collective du futur, dont tous les joueurs sont les héros ! Nous vous invitons à vous placer dans un état d'esprit actif et volontaire. Imaginer une transition n'est intéressant que si l'on s'en considère acteur, si l'on décide d'agir sur le cours de l'histoire : préférer un point d'arrivée à un autre et identifier les actions qui permettent de s'orienter dans la bonne direction ; imaginer des chemins plus féconds ou moins dangereux que d'autres ; s'inventer un rôle utile dans l'état futur du système ; etc.

NOMBRE DE JOUEURS : 7 À 20

Il n'y a pas de maximum fixe, mais au-delà de 20 joueurs, nous vous invitons plutôt à vous scinder en groupes d'une dizaine de personnes. Portez surtout attention à la diversité des groupes, en termes d'origine, d'âge, de genre, de culture et de métier.

Un joueur a d'emblée un rôle particulier : le "Maître du jeu" (ou MJ), à la fois animateur et gardien du temps, qui s'assure que le récit collectif progresse bien vers sa conclusion, à la satisfaction des joueurs. Le MJ est généralement l'un de ceux qui a organisé et préparé la partie. Il connaît bien le fonctionnement du jeu. Il peut si nécessaire se faire aider par un second joueur, **le "Scribe"**, plus particulièrement chargé de gérer le temps et de prendre des notes.

Ce jeu n'est pas un jeu de rôle, mais un "atelier" où l'on écrit l'avenir ensemble. Il n'est pas nécessaire d'y incarner un personnage particulier, sauf à la toute fin… le sien !

DURÉE : ½ JOURNÉE MINIMUM, 2 JOURS MAXIMUM

Ne faites pas trop court ! Vous pouvez en revanche espacer les deux jours ou demies-journées (pas de plus d'une semaine, de préférence).

La version '2 jours' n'occupe en réalité qu'environ 12h. Elle se prête donc à des journées 'aérées', permettant aux participants soit de se détendre, soit de passer du temps à chercher des informations ou encore à mettre en forme leur production.

MATÉRIEL

À TÉLÉCHARGER SUR :
RESEAU.FING.ORG/QNTRANSITIONS

> **1 plateau de jeu**, à imprimer ou reproduire sur une échelle aussi grande que possible (idéalement de la taille d'une table, ou d'une fresque affichée au mur)

> **Ce livret de règles**

> **Des fiches préremplies ou à compléter** avant et/ou pendant le jeu
(voir tableau ci-dessous)

DÉROULEMENT DU JEU

Le déroulement du "jeu de la transition" distingue un prologue, une entrée en matière et 3 actes (séparés par un entracte), suivies d'une phase conclusive plus personnelle :

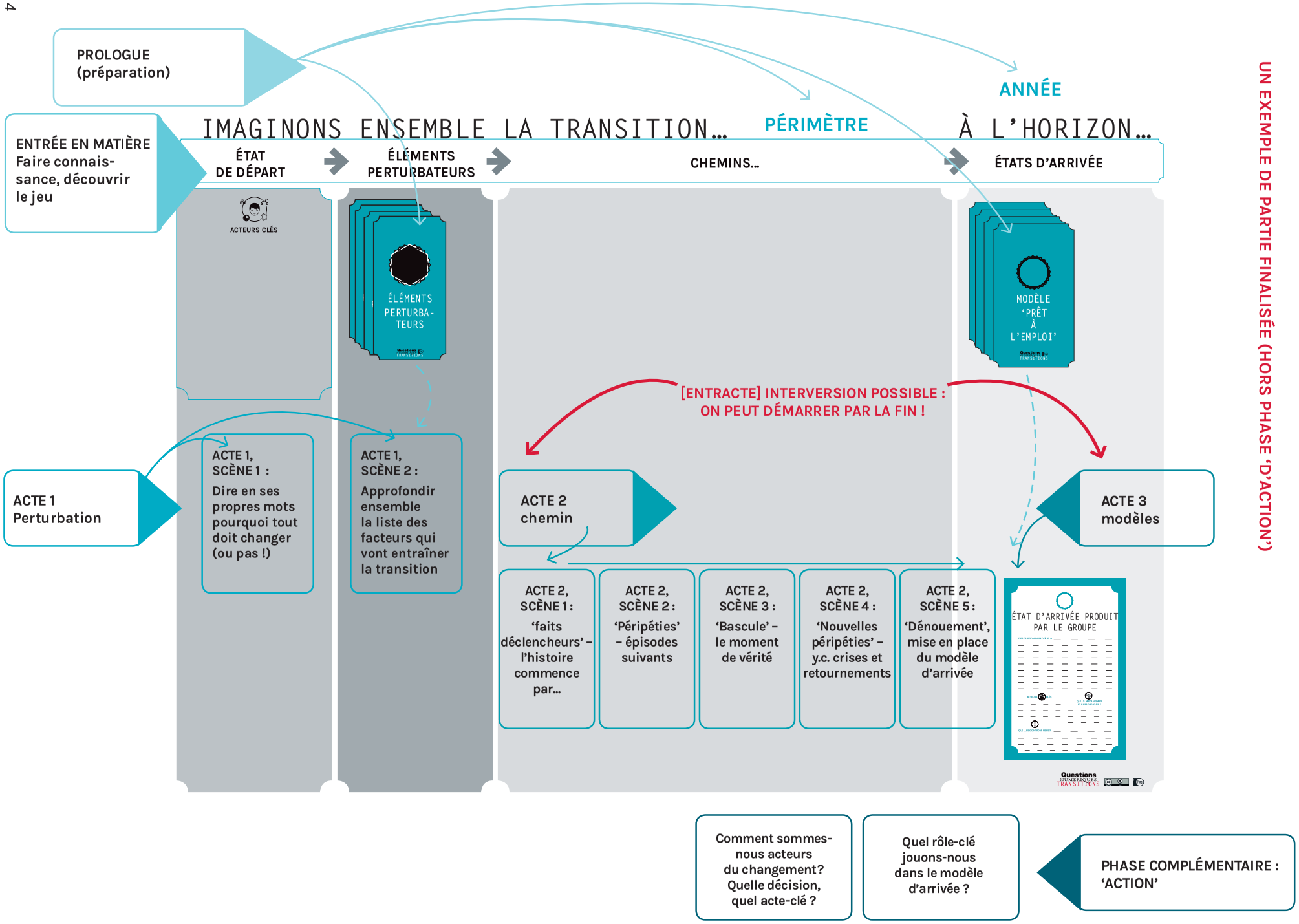
1. **Le prologue** : une phase préparatoire plus ou moins longue, pendant laquelle on prédéfinit le sujet, les parties prenantes, l'horizon temporel et un certain nombre d'éléments à prédéfinir pour aider la réflexion des joueurs.
2. **L'entrée en matière,** où les joueurs se découvrent et découvrent le jeu
3. **L'acte 1** : "Perturbation", où l'on décrit les raisons pour lesquelles le système ne pourra pas continuer à fonctionner en l'état
4. **L'entracte**, pendant lequel on choisit dans quel sens l'histoire de la transition se contera.
5. **L'acte 2** : "Chemin", durant lequel on décrit les les étapes de la transition, envisagées comme les épisodes successifs d'un récit - rebondissements compris !
6. **L'acte 3** : "Modèle(s)", où l'on décrit l'état (ou les états) d'arrivée.
Notez que l'ordre des phases 5 et 6 peut être inversé si les joueurs décident de commencer le récit de la transition par la fin !
7. **Une phase complémentaire "d'action"**, où chaque joueur identifie au moins une action déterminante par laquelle son organisation devient actrice de la transformation du système.

	Préremplies	*À compléter**
PERSONNAGES	10	1 PLANCHE
'POURQUOI TOUT VA CHANGER'	0	AUTANT QUE DE PARTICIPANTS
ÉLÉMENTS PERTURBATEURS	**	1 PLANCHE
dont cartes préremplies :		
-> tendances lourdes	10**	
-> leviers de changement numériques	7	
-> technologies transformatrices	**	
MODÈLES 'PRÊTS À L'EMPLOI'	**	
DESCRIPTION DE L'ÉTAT FUTUR		AUTANT QUE D'ÉTATS FUTURS
PÉRIPÉTIES	7	1 PLANCHE
ACTIONS		AUTANT QUE DE PARTICIPANTS !

** Les reproduire en autant d'exemplaires que nécessaire*
*** Il est conseillé de préparer quelques fiches en amont du jeu, sur la base du modèle fourni (voir ci dessous "Prologue")*

LE DÉROULEMENT DU JEU

UN EXEMPLE DE PARTIE FINALISÉE (HORS PHASE 'D'ACTION')



Commencez toujours par **définir le périmètre…**

…et **l'horizon temporel** (Min. 5 ans, Max. 30 ans)

IMAGINONS ENSEMBLE LA TRANSITION DE… …… À L'HORIZON ……

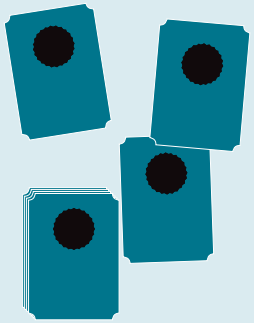
ÉTAT DE DÉPART → **ÉLÉMENTS PERTURBATEURS** → **CHEMINS…** **…CHEMINS** → **ÉTAT(S) D'ARRIVÉE**

ACTEURS CLÉS

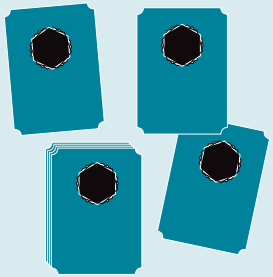


POURQUOI TOUT VA CHANGER

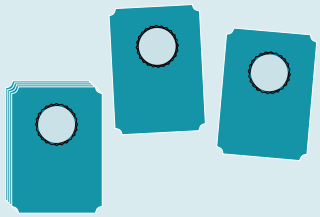
TENDANCES LOURDES



TENSIONS INTERNES



ÉMERGENCES



FAIT DÉCLENCHEUR 1

FAIT DÉCLENCHEUR 2

PREMIER ACTE

CRISE / MOMENT DE VÉRITÉ

DÉNOUEMENT

DÉNOUEMENT

TITRE : ……

DESCRIPTION : ……

ACTEURS-CLÉS : ……

MÉCANISMES-CLÉS : ……

CONTROVERSES : ……

TITRE : ……

DESCRIPTION : ……

ACTEURS-CLÉS : ……

MÉCANISMES-CLÉS : ……

CONTROVERSES : ……

Plutôt que de décrire l'état actuel du système, focalisez-vous sur **les raisons pour lesquelles il doit changer**, selon vous

Décrivez les facteurs qui vont obliger le système à changer :
-> **Tendances lourdes**, indépendantes de notre action.
-> **Tensions internes**, issues du système lui-même.
-> **émergences**, innovations et nouvelles pratiques.

Le récit de votre transition commence par 1 ou 2 'incidents déclencheurs', qui déstabilisent le système et mettent les acteurs en mouvement.

Il se poursuit au travers de **'péripéties'**, dont certaines impliquent une crise, ou un choix difficile entre plusieurs options.

Le dénouement décrit les événements finaux après lesquels l'essentiel de la transition est achevé.

La description du **nouvel état stable** du système.

Vous pouvez commencer le récit par elle et imaginer l'histoire qui y a conduit ; ou bien partir d'aujourd'hui et imaginer le(s) modèle(s) issu(s) des choix faits à chaque étape du récit.

Il peut donc y avoir **plusieurs états possibles** à l'arrivée !

LA PHASE PRÉPARATOIRE

La phase préparatoire se déroule généralement *en amont* de la partie, sous la responsabilité des organisateurs.

FIXER LE CADRE

Il s'agit d'abord de choisir :

> **Le périmètre** du système dont il est question : une organisation ? Un groupe d'acteurs, un "écosystème", un secteur ? Un territoire ?...
On complète ainsi le début de la 1ère phrase du plateau de jeu : "Imaginons ensemble la transition de …"

> **Les acteurs** du récit de la transition : quelles "parties prenantes" essentielles sont-elles au coeur du récit ? Des entreprises, des acteurs publics, des startups, des activistes… ?
On peut se baser sur les 10 cartes "Personnages" prédéfinies, ou en ajouter d'autres. Faites des choix, ne retenez pas plus de 6-8 personnages !

> **L'horizon temporel** de la transition, à la fois suffisamment lointain pour qu'un changement systémique soit plausible (> 5, voire 10 ans), sans trop dépasser l'horizon de vue des acteurs (généralement 15-20 ans, 30 maximum).
On complète la fin de la 1e phrase du plateau de jeu : "Imaginons ensemble la transition de … à l'horizon …"

CHOISIR LA DURÉE DU JEU ET LES PARTICIPANTS

½ journée ou plus ? Destinée(s) à qui ? Une action spécifique, ou bien insérée dans une manifestation / un processus plus large ? Que fera-t-on des résultats ?...

PRÉPARER DES MATÉRIAUX POUR LE JEU

Vous pouvez alimenter les joueurs en mettant à leur disposition quelques contenus prédéfinis qui les aideront à réfléchir. Certaines fiches préremplies existent déjà dans le jeu, mais bien sûr, elles ne correspondent pas aux spécificités de votre organisation ou de votre domaine d'activité : vous pouvez donc les compléter à l'aide des modèles également disponibles.
Attention cependant à ne pas trop préparer de contenus prédéfinis, pour ne pas stériliser l'imagination des joueurs !

Si vous avez du temps, rien ne vous empêche de faire de cette étape une préparation collective au jeu : demandez par exemple à chaque participant de venir avec une tendance lourde, une innovation, une pratique émergente…

Ces matériaux préparatoires peuvent concerner les éléments suivants :

MATÉRIAUX PRÉPARATOIRES	*Qu'est-ce que c'est ?*	*Exemples / Cartes prédéfinies*
1. LES ÉLÉMENTS PERTURBATEURS, QUI RENDENT LA TRANSITION INCONTOURNABLE [CARTE MODÈLE : 'ÉLÉMENT PERTURBATEUR']		
CARTES 'TENDANCES LOURDES'	Transformations longues, sur lesquelles nos actions ont pas ou peu d'influence.	10 cartes prédéfinies, à compléter par d'autres si nécessaires. *Ex. : Changement climatique, Vieillissement de la population*
CARTES 'TENSIONS/CONTRADICTIONS INTERNES'	Difficultés, conflits, dysfonctionnements internes au système, qu'on ne sait plus contenir.	Spécifiques à chaque système (pas de carte prédéfinie). *Ex. : Explosion des inégalités, Inadéquation entre la rigidité du système et les changements de la société…*
CARTES 'ÉMERGENCES'	Innovations et nouvelles pratiques qui, en s'étendant et s'agrégeant, pourraient finir par substituer leurs mécanismes nouveaux aux anciens.	Plusieurs catégories possibles de cartes à préparer, ou au contraire à confier à la créativité des joueurs : > Spécifiques au système considéré : appuyez-vous sur votre veille ! > Transformations numériques : 7 cartes 'leviers numériques' préremplies sont à votre disposition. > Technologies transformatrices : un modèle spécifique de carte est à votre disposition.

MATÉRIAUX PRÉPARATOIRES	*Qu'est-ce que c'est ?*	*Exemples / Cartes prédéfinies*
2. LES MODÈLES 'PRÊTS À L'EMPLOI', PRÉSENTS DANS LE DÉBAT PUBLIC, PROPOSÉS PAR TELS OU TELS ACTEURS COMME DES HORIZONS DÉSIRABLES (OU AU CONTRAIRE COMME DES REPOUSSOIRS). [CARTE MODÈLE : « MODÈLE 'PRÊT À L'EMPLOI' »]		
FICHES 'MODÈLES PRÊTS À L'EMPLOI'	**Une description synthétique du modèle proposé.**	***Exemple dans le domaine de l'éducation :*** ***> 'L'éducation personnalisée grâce aux neurosciences et au numérique',*** ***> 'L'éducation collaborative et 'pair à pair'*** ***> 'L'éducation, un marché comme les autres'…***

Pensez à imprimer suffisamment de fiches vierges pour le nombre de participants au jeu (2 à 4 fiches par catégorie et par joueur).

LE DÉROULEMENT DU JEU

ENTRÉE EN MATIÈRE

DURÉE

> Version ½ journée : 10 mn
> Version 1 journée : 15 mn
> Version 2 jours : 15 mn

MATÉRIEL

> Le plateau de jeu

Les participants s'installent.
Le Maître du jeu (l'animateur, ou "MJ") se présente.
Il présente éventuellement le "scribe".
Il propose à tous les participants de se présenter très brièvement : qui ils sont, ce qu'ils font.
Il présente le but du jeu et l'idée de transition ; le plateau ; le déroulement du jeu.

Il insiste sur l'état d'esprit : ***nous allons écrire l'avenir ensemble, un avenir dont nous serons les héros.***

ACTE 1 : "PERTURBATION"

ACTE 1, SCÈNE 1 : "POURQUOI PARLER DE LA TRANSITION DE… ?"

DURÉE

> Version ½ journée : 30 mn
> Version 1 journée : 45 mn
> Version 2 jours : 45 mn

MATÉRIEL

> Cartes vierges 'Pourquoi tout va changer ?' (au moins 1/participant, avoir de la réserve)

OBJECTIF

Partager les raisons pour lesquelles le système qui fait l'objet du jeu doit, selon les joueurs, entrer en transition.
À ce stade, l'objectif est d'inviter les joueurs à dire ce qu'ils ont en tête en arrivant, afin de pouvoir évoluer plus facilement par la suite.

DÉROULEMENT

> Le MJ indique l'objectif

> Il distribue les cartes vierges (1/joueur)

> Les joueurs ont 5mn pour indiquer sur leur carte 1 raison majeure pour laquelle leur système doit changer profondément (exercice individuel)

> Partage : chacun exprime sa "raison" et colle sa fiche sur la colonne 1 du plateau. La parole circule vite, on débat peu ; si, à la suite d'un participant, un autre joueur a une idée proche ou qui rebondit, il prend son tour, sinon on poursuit le tour de table.

[Version 1j / 2j] : l'animateur et/ou le scribe regroupent les raisons en ensembles et propose de dégager 4-5 idées fortes. On débat de ces regroupements avec pour objectif de leur donner un nom.

Exemple de consigne
« Dans un premier temps, je vous propose de partager les raisons pour lesquelles, selon chacun d'entre nous, on peut ou doit parler de transition dans [système concerné par le jeu] à l'horizon [horizon retenu]. Qu'est-ce qui pourrait tout faire changer ? Qu'est-ce qui ne fonctionne plus, qui peut plus durer ? Qu'est-ce qui doit changer ?… »

ACTE 1, SCÈNE 2 : LES ÉLÉMENTS PERTURBATEURS

DURÉE

> Version ½ journée : 45 mn
> Version 1 journée : 1h15 mn
> Version 2 jours : 2 h

MATÉRIEL

> Cartes vierges et préremplies 'Élements perturbateurs' (au moins 4 fois plus de cartes vierges que de participants).

OBJECTIF

Identifier plus précisément les "éléments perturbateurs" qui rendent le système instable, qui le contraignent à changer.

Les participants sont invités à décrire 3 à 5 causes principales de transformation du système, parmi les 3 catégories suivantes :

> **Tendances lourdes** : qui s'imposent de l'extérieur et sur lesquelles on n'a guère d'influence (ex. démographie)

> **Contradictions ou tensions internes** : qui proviennent de dysfonctionnements, conflits ou inadaptations structurels du système.

> **Émergences** : ce qui naît, ce qui monte, les innovations, les nouvelles pratiques, les nouveaux acteurs…

DÉROULEMENT

> Le MJ met les cartes sur la table et donne la consigne

> Les participants prennent des cartes vierges et écrivent leurs éléments perturbateurs (5mn, exercice individuel). Ils peuvent s'inspirer des cartes préremplies, ou non.

> Partage :
Chacun exprime un de ses éléments perturbateurs.

Le MJ prend la fiche et la colle dans une des 3 catégories (tendances, émergences…) - on peut débattre de la bonne catégorie.

Si un joueur a une idée proche ou en rebond, il prend son tour de parole, sinon on poursuit le tour de table.

Et ainsi de suite jusqu'à épuisement des éléments perturbateurs.

Exemple de consigne
« Rentrons maintenant dans le détail de ce qui va mettre l'histoire en mouvement. Je vous propose d'identifier ensemble les 'éléments perturbateurs' qui vont déstabiliser <le système>, soit parce que des parties vont cesser de fonctionner, soit parce que des propositions totalement neuves émergent… »

[Version 1j / 2j] À l'aide des cartes "Levier numérique" ou de cartes préparées portant sur des technologies, le MJ invite les participants à aller chercher plus loin des émergences et des ruptures possibles. On produit ensemble des nouvelles cartes "émergences"

> Mapping :
Le MJ et/ou le scribe proposent des regroupements d'idées pour identifier 4-6 sources majeures de la transition.

[Version 1j / 2j] On les discute afin de converger, on leur donne un nom.

ENTRACTE : UN CHOIX DÉCISIF !

DURÉE

> Version ½ journée : 15 mn
> Version 1 journée : 30 mn
> Version 2 jours : 45 mn

MATÉRIEL

> Le plateau de jeu

Contemplons ce que nous venons d'accomplir. Nous venons de montrer pourquoi tout va changer. Nous pouvons maintenant raconter l'histoire de ce changement. mais pour cela, nous allons devoir faire un choix décisif : allons-nous raconter l'histoire à partir du début, donc pas à pas, comme si nous la vivions, en découvrant seulement vers la fin où elle nous mène ? Ou bien préférons-nous partir de la fin, en choisissant d'abord la destination, puis en racontant le chemin que nous emprunterions pour y parvenir ?

ON A INTÉRÊT À COMMENCER PAR LA FIN…

> Quand on sait assez bien vers où l'on doit ou bien l'on veut arriver (ex. transition énergétique) ;

> Quand on se sent coincés pour changer aujourd'hui faute d'une perspective commune ;

> Quand on veut adopter un horizon de décision vraiment long (> 20 ans) ;

> Quand on travaille à l'aide de scénarios…

ON A INTÉRÊT À COMMENCER PAR LE DÉBUT…

> Quand le groupe n'est vraiment pas d'accord sur l'objectif ;

> Quand on connaît bien les leviers de changement, et beaucoup moins le but ou le sens du changement ;

> Quand ce qui paraît le plus certain, c'est l'incertitude ;

> Quand on veut adopter un horizon de décision court, celui de la plupart des décideurs…

COMMENT FAIRE CE CHOIX ?

> On peut s'en remettre au MJ, qui aura lui-même pris la décision, soit avant le début du jeu (en fonction de ce qu'il connaît du domaine concerné et de ses parties prenantes), soit pendant le jeu (à partir de ce qu'il perçoit du groupe).

> Ou bien on peut faire un choix de groupe, par exemple en cherchant ce vers quoi il converge le plus aisément (voir tableau ci-contre).

La suite de la règle se divise en deux, suivant le choix que vous aurez fait :

> **Branche 1 : "Backcasting"**, raconter la transition à partir de son achèvement

> **Branche 2 : "Pas à pas"**, construire la transition au jour le jour

	SI OUI, COMMENCER PLUTÔT…
Savons-nous facilement converger vers un but, une vision de l'avenir ?	PAR LA FIN
Un ou plusieurs des modèles 'prêts à l'emploi' nous séduisent-ils tous, ou presque ?	PAR LA FIN
Savons-nous plutôt converger autour de valeurs ? De leviers de changement ?	PAR LE DÉBUT
Savons-nous mieux décrire ce qui ne va pas que ce qui existe ou émerge de positif ?	PAR LE DÉBUT

BRANCHE 1 : "BACKCASTING", RACONTER LA TRANSITION À PARTIR DE SON ACHÈVEMENT

[BACKCASTING] ACTE 2 : "L'ÉTAT FUTUR"

Pendant cet acte, vous allez décrire l'état futur (ou les états futurs) du système, le(s) "régime(s)" stable(s) vers le(s) quel(s) le système convergera au terme de la transition - nous parlerons aussi de "modèle".

Un "bon" modèle est :

> Vraiment différent de l'état présent du système

> Souhaitable (en tout cas pour une grande majorité de joueurs)

> Crédible (mais pas certain)

> Cohérent avec les "facteurs de changement" de l'Acte 1



[BACKCASTING] ACTE 2, SCÈNE 1 : "CONVERGER VERS UN MODÈLE"

DURÉE

> Version ½ journée : 20 mn
> Version 1 journée : 1 h
> Version 2 jours : 1h30

MATÉRIEL

> Carte 'état d'arrivée' vierge
> Cartes 'Modèles prêts à l'emploi'

OBJECTIF

Choisir ou inventer l'état futur du système, au terme de la transition

Les joueurs peuvent s'appuyer sur les modèles "prêts à l'emploi" décrits lors de la phase préparatoire, ou décrire un autre modèle.

DÉROULEMENT

> Le MJ place les cartes sur la table et indique la consigne.

> **[Version 1j / 2j]** Les "incontournables" du futur : les joueurs identifient ensemble les 5 éléments qui doivent absolument se trouver dans n'importe quel "régime" futur.

> Les joueurs découvrent les modèles "prêts à l'emploi". Ils peuvent alors :

> Rejeter certains modèles (non souhaitables, pas crédibles…)

> Enrichir tel ou tel modèle.

> Réunir des modèles qui leur semblent en réalité convergents.

> Ajouter un modèle entièrement différent.

> Les joueurs vont alors décrire les caractéristiques essentielles du/des modèle(s) autour duquel / desquels ils convergent, à partir :

> Des "incontournables" **[Version 1j / 2j],**

> et des éléments saillants du ou des modèle(s) prêts à l'emploi qu'ils ont retenus.

> Le MJ tente de faire converger le groupe autour d'un seul "modèle". En cas d'impossibilité, 2 modèles (maximum !) seront développés : le groupe se divise en deux.

Exemples de consignes

« Nous savons donc pourquoi le régime actuel doit changer. Nous entrons en transition : mais vers où ? À nous de décrire un horizon, un 'modèle' futur à la fois plausible et désirable. »

…

« Commençons par nous fixer un certain nombre d'objectifs incontournables : qu'est-ce qui, selon vous, fait forcément partie du modèle futur, pour qu'il soit à la fois plausible et désirable ? »

…

« Aujourd'hui, dans le débat public, un certain nombre de modèles se proposent. Nous les avons résumés dans les fiches que j'ai posées sur la table. Certains d'entre eux, éventuellement modifiés ou fusionnés, peuvent-ils fonder le modèle futur que nous voulons raconter ? Ou bien faut-il inventer autre chose ? »

…

« En définitive, si nous ajoutons nos 'incontournables', ce que nous avons retenu des modèles 'prêts à l'emploi' et ce que nous y avons ajouté, à quoi ressemble le nouveau régime post-transition ? Quelles sont ses principales caractéristiques ? »

[BACKCASTING] ACTE 2, SCÈNE 2 : "DÉCRIRE LE MODÈLE POST-TRANSITION"

DURÉE

> Version ½ journée : 30 mn
> Version 1 journée : 1 h
> Version 2 jours : 2 h

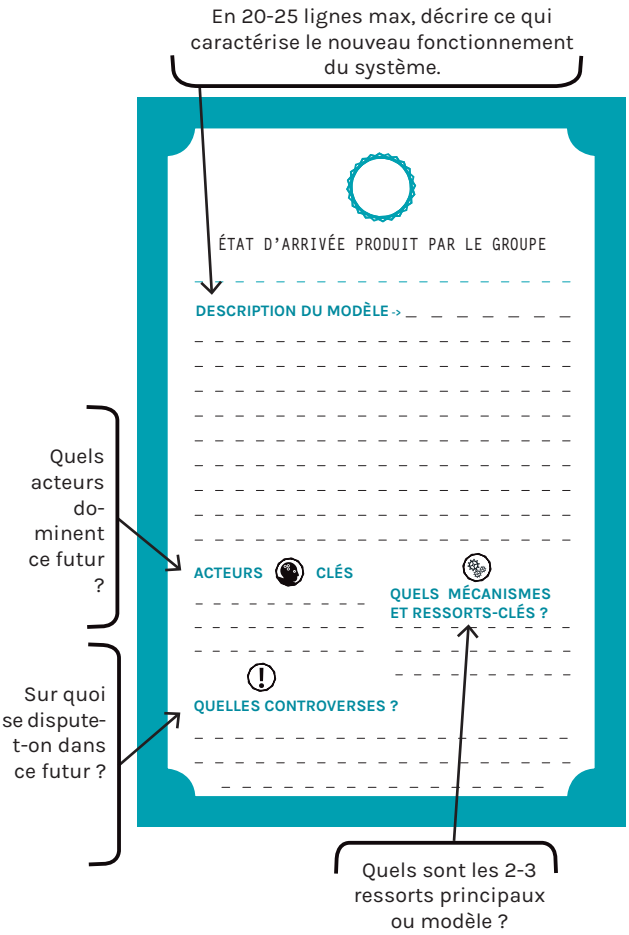
MATÉRIEL

> Carte 'état d'arrivée' vierge
> Cartes 'personnages'

OBJECTIF

Décrire de manière riche l'état du système après la transition

Il s'agit maintenant de donner de la "chair" au modèle. A quoi ressemble le système après la transition ? Comment fonctionne-t-il ? Quels en sont les acteurs-clés, les principes organisateurs ? Quels débats l'animent-ils ?



Exemples de consignes

« En partant des grandes caractéristiques du régime post-transition, je vous propose d'essayer de décrire d'une manière cohérente ce que serait ce régime et comment il fonctionne. »

« – Qu'est-ce qui serait totalement différent d'aujourd'hui ?
– Qu'est-ce qui n'existerait plus ou presque plus ?
– Qu'est-ce qui serait essentiel demain, alors que ça n'existe pas ou pratiquement pas aujourd'hui ?
– Qui porte le modèle ? Quels nouveaux entrants ? Qui est bousculé par ce modèle ? »

DÉROULEMENT

> Le MJ place la carte "état d'arrivée" vierge sur la table et indique la consigne.

> À partir des conclusions de l'étape précédente, on s'attache à fournir une description riche, lisible et cohérence de l'état du système post-transition.

Cette description peut être générale (on décrit le fonctionnement du système) ou "incarnée" (une réalisation ou un événement symboliques, par exemple). Elle peut être illustrée, dessinée...

> Si besoin, le groupe peut se faciliter la tâche :

> En décrivant un sous-ensemble du système plutôt que le système entier (ex. un établissement scolaire plutôt que l'Ecole en général)

> En cherchant d'abord quelques différences majeures entre la situation présente et l'état futur du système : ce qui a disparu ; ce qui émergeait à peine et joue désormais un rôle majeur ; ce qui a totalement changé…

> **[Version 1j / 2j]** Les joueurs vérifient la cohérence du modèle au regard des "éléments perturbateurs".

> On complète la fiche avec 3 rubriques :

> Acteurs-clés : 2-4 catégories d'acteurs sur qui tout repose (on peut s'aider des cartes-personnages)

> Mécanismes et ressorts-clés : les 2-3 moteurs sur lesquels repose le fonctionnement du modèle

> Controverses : les débat qui agitent les acteurs.

[BACKCASTING] ACTE 3 : "LE CHEMIN"

Pendant cet acte, vous allez écrire l'histoire de la transition entre l'état présent du système, et le régime futur que nous venons de décrire.

Une bonne histoire de transition :

> Met en scène des personnages, qui ont chacun leur caractère et leurs objectifs,

> Progresse de péripétie et péripétie, avec des moments de doute, de crise, de choix…

> Se focalise sur les péripéties issues de l'action des personnages, plutôt que sur des événements totalement extérieurs à leur volonté (une grande catastrophe, une technologie qui résout tout...)

L'organisation des "scènes" décrite ci-dessous se propose d'aider les joueurs à écrire l'histoire. Le groupe ne doit pas hésiter à en changer l'ordre.

[BACKCASTING] ACTE 3, ENTRÉE EN SCÈNE : "LES PERSONNAGES"

DURÉE

> Version ½ journée : 15 mn
> Version 1 journée : 30 mn
> Version 2 jours : 30 mn

MATÉRIEL

> Cartes 'personnages' préremplies et vierges

OBJECTIF

Faire le casting des personnages de l'histoire
L'histoire doit mettre en scène 3 à 5 personnages. Ils peuvent être sélectionnés parmi les cartes préremplies, imaginés par les joueurs, ou un peu des deux.

Exemple de consigne
« Qui sont les personnages-clés de notre histoire ? »

DÉROULEMENT :

> Le MJ place les cartes "personnages" sur la table et indique la consigne.

> Les joueurs commencent par sélectionner parmi les cartes préremplies les personnages qui conviennent à leur histoire. Si nécessaire, ils en ajoutent 1 ou 2, ou modifient la bio des personnages retenus.

[BACKCASTING] ACTE 3, SCÈNES 1-N : "ECRIRE L'HISTOIRE DE LA TRANSITION"

DURÉE

> Version ½ journée : 30 mn
> Version 1 journée : 1 h 30
> Version 2 jours : 2 h 30

MATÉRIEL

> Les cartes 'éléments perturbateurs' sélectionnées ou créées plus tôt dans le jeu.

OBJECTIF

Imaginer et relier les principaux épisodes de la transition

Le groupe peut choisir de s'organiser comme il le souhaite, pourvu qu'il parvienne à produire un récit cohérent.

LE RÉCIT COMPREND AU MINIMUM

> **1 ou 2 fait(s) déclencheur(s),** qui déstabilisent le système et engagent la transition (à partir des "éléments perturbateurs" que le groupe a identifiés plus tôt)

Au moins un des événements doit venir de l'intérieur du système ; éviter si possible un fait déclencheur totalement extérieur à la volonté des personnages.

> **[Version 1j / 2j]** On prolonge un peu dans le temps : que se passe-t-il juste après ? quels effets mécaniques, inévitables, ces faits produisent-ils ? Ne pas oublier de mettre en scène les personnages : qui agit, réagit, s'oppose… ?

Exemple de consigne

« Quel est le 'fait déclencheur', l'action ou l'événement qui fait démarrer notre histoire, notre transition ? Qui en est à l'origine ? »

> **Le moment où tout bascule,** où le système actuel cède la place au nouveau : un choix, le dénouement d'une crise ou d'un conflit, une action décisive… qui oriente la transition et la rend irréversible.
Il doit s'agir d'une péripétie dépendante de la volonté d'un ou plusieurs personnages.

Exemple de consigne

« Quel est l'épisode pivot de notre histoire, celui ou tout bascule ? Imaginons-nous au moins vers <année intermédiaire entre aujourd'hui et l'horizon>. Une crise, une controverse, une décision radicale, rend la transition irréversible et l'oriente vers notre modèle. De quoi s'agit-il ? Sous l'impulsion de qui ? En réponse à quoi ?… »

> **[Version 1j / 2j] Les péripéties intermédiaires,** qui relient les moments-clés (faits déclencheurs, bascule, modèle finale) pour produire une histoire cohérente.

Au moins une ou deux doivent introduire de l'incertitude, du conflit, voire un recul dans l'histoire. Ne pas oublier d'y mettre en scène les personnages !

Au terme du processus :

> On reprend toute l'histoire pour identifier les chainons manquants, les contradictions…

> Si nécessaire, on modifie un peu la description du "modèle" à partir de ce que le récit de la transition nous a appris.

Exemple de consigne

« Il ne nous reste plus qu'à finir l'histoire ! Imaginons quelques autres péripéties, puis relions tous les points. »

BRANCHE 2 : "PAS À PAS", RACONTER LA TRANSITION JOUR APRÈS JOUR

[PAS À PAS] ACTE 2 : "LE SENS ET LE CHEMIN"

Pendant cet acte, vous allez décrire la transition comme les acteurs la percevront vraiment : comme une série de décisions et d'événements au jour le jour, sans jamais disposer d'une vision d'ensemble ni d'une certitude sur le dénouement.

Tout l'enjeu sera :

> d'entretenir une dynamique continue de transformation,

> et de garder en tête le sens de la transition, même si l'on en ignore la destination précise.

[PAS À PAS] ACTE 2, ENTRÉE EN SCÈNE : "LES PIÈCES DU JEU"

DURÉE

> Version ½ journée : 30 mn
> Version 1 journée : 1 h
> Version 2 jours : 1 h 30

MATÉRIEL

> Plateau de jeu
> Cartes 'personnages' préremplies et vierges
> Cartes 'éléments perturbateurs'

OBJECTIF

Réunir les éléments à partir desquels l'histoire se construira

> **Faire le casting** : l'histoire de la transition doit mettre en scène 3 à 5 personnages. Ils peuvent être sélectionnés parmi les cartes préremplies, imaginés par les joueurs, ou un peu des deux.

Exemple de consigne

« Commençons par réunir tout ce qu'il nous faut pour raconter l'histoire de la transition »

« Qui sont les personnages-clés de notre histoire ? »

> **Savoir ce que l'on veut** : même si l'on ignore à quoi ressemblera le monde d'après la transition, on ne peut entrer en transition qu'avec une boussole, pour savoir si l'on évolue ou non dans le bon sens. Les joueurs sont invités à identifier :

> **Les "incontournables" du futur** : les 5 caractéristiques qui doivent absolument se rencontrer dans n'importe quel "régime" futur.

> Les 2-3 **valeurs** au regard desquelles on peut juger du caractère souhaitable ou non d'une transformation.

Exemple de consigne

« Il est important nous fixer un certain nombre d'objectifs ou de critères incontournables : qu'est-ce qui, selon vous, fait forcément partie du modèle futur, pour qu'il soit à la fois plausible et désirable ? Y a-t-il des valeurs communes au regard desquelles nous considérerons une transformation comme positive ou négative ? »

> **Les leviers** : à partir du travail sur les "éléments perturbateurs", on retiendra un petit nombre de forces mobilisables appelées à jouer un rôle central dans la transition :

> Leviers numériques

> Technologies transformatrices

> Autres, à proposer en amont (pendant le prologue) ou par les joueurs

Exemple de consigne

« Sur quelles dynamiques, quelles forces de transformation, la transition s'appuiera-t-elle en priorité ? »

[PAS À PAS] ACTE 2, SCÈNES 1-N : "LA TRANSITION"

DURÉE

> Version ½ journée : 30 mn
> Version 1 journée : 1 h 30
> Version 2 jours : 3 h

MATÉRIEL

> Le plateau de jeu avec toutes les cartes retenues lors de l'entrée en scène

OBJECTIF

Raconter l'histoire de la transition

Les joueurs peuvent choisir de raconter cette histoire comme ils l'entendent, mais ils sont invités à suivre l'ordre suivant :

> **[scène 1] 1 ou 2** fait(s) déclencheur(s), qui déstabilisent le système et engagent la transition (à partir des "éléments perturbateurs" que le groupe a identifiés plus tôt)

> Au moins un des événements doit venir de *l'intérieur* du système ; éviter si possible un fait déclencheur totalement extérieur à la volonté des personnages.

> **[Version 1j / 2j]** On prolonge un peu dans le temps : que se passe-t-il juste après ? quels effets mécaniques, inévitables, ces faits produisent-ils ? Ne pas oublier de mettre en scène les personnages : qui agit, réagit, s'oppose… ?

Exemple de consigne

« Quel est le 'fait déclencheur', l'action ou l'événement qui fait démarrer notre histoire, notre transition ? Qui en est à l'origine ? »

> **[scène 2] Premières péripéties** faisant suite aux faits déclencheurs, et introduisant un peu de complexité dans l'histoire : premières réussites, premières difficultés ; réactions antagonistes ; extensions et détournements ; surprises…

> **[scène 3] Le moment où tout bascule**, où le système actuel cède la place au nouveau : un choix, le dénouement d'une crise ou d'un conflit, une action décisive… qui oriente la transition et la rend irréversible.
Il doit s'agir d'une péripétie dépendante de la volonté d'un ou plusieurs personnages.

> **[scène 4] Péripéties finales**, au travers desquelles le nouveau régime prend forme et racine : crise ou transformation des anciens acteurs, changement de règles, effets systémiques complexes, etc.

> **[scène 5] Le dénouement**, où le nouvel état du système fait sentir tous ses effets sur les personnages, leurs organisations, leur environnement…

Exemple de consigne

« Quel est l'épisode pivot de notre histoire, celui ou tout bascule ? Imaginons-nous au moins vers <année intermédiaire entre aujourd'hui et l'horizon>. Une crise, une controverse, une décision radicale, rend la transition irréversible et l'oriente vers notre modèle. De quoi s'agit-il ? Sous l'impulsion de qui ? En réponse à quoi ?… »

[PAS À PAS] ACTE 3 : “DÉCRIRE LE MODÈLE POST-TRANSITION”

DURÉE

> Version ½ journée : 30 mn
> Version 1 journée : 1 h 30
> Version 2 jours : 3 h

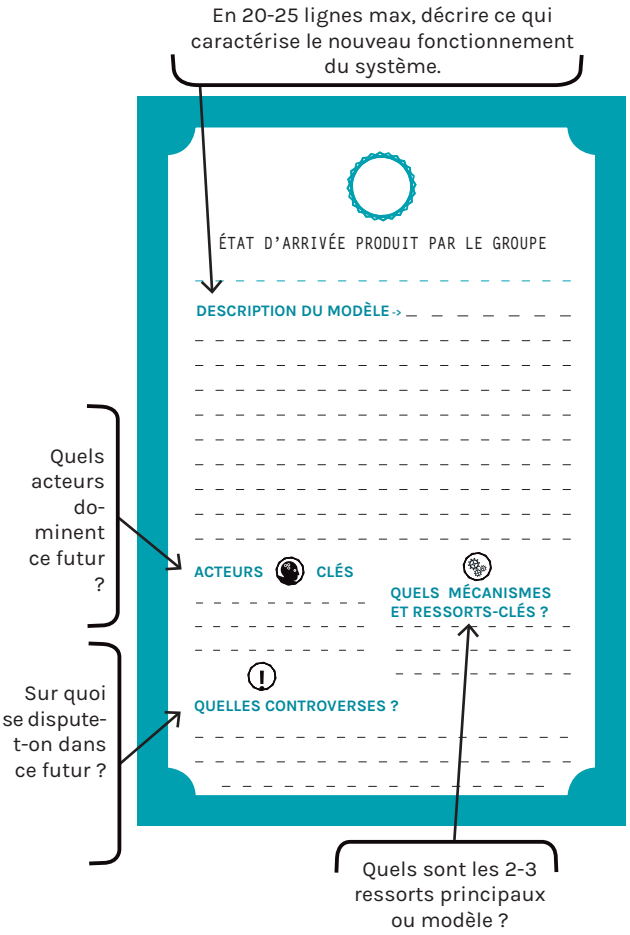
MATÉRIEL

> Carte ‘état d’arrivée’ vierge
> Cartes ‘personnages’

OBJECTIF

Décrire de manière riche l’état du système après la transition

Il s’agit maintenant de décrire le modèle auquel la transition nous a conduits. Comment fonctionne désormais notre système ? Quels en sont les acteurs-clés, les principes organisateurs ? Quels débats l’animent-ils ?



DÉROULEMENT

> Le MJ place la carte “état d’arrivée” vierge sur la table et indique la consigne.

> À partir de l’histoire que le groupe vient de conter, on s’attache à fournir une description riche, lisible et cohérente de l’état du système post-transition.

Cette description peut être générale (on décrit le fonctionnement du système) ou “incarnée” (une réalisation ou un événement symboliques, par exemple). Elle peut être illustrée, dessinée…

Exemple de consigne

« En partant de l’histoire que vous venez de raconter, je vous propose d’essayer de décrire d’une manière cohérente ce que serait le régime post-transition et comment il fonctionne. »

> Si besoin, le groupe peut se faciliter la tâche :

> En décrivant un sous-ensemble du système plutôt que le système entier (ex. un établissement scolaire plutôt que l’Ecole en général)

> En cherchant d’abord quelques différences majeures entre la situation présente et l’état futur du système : ce qui a disparu ; ce qui émergeait à peine et joue désormais un rôle majeur ; ce qui a totalement changé…

> On complète la fiche avec 3 rubriques :

> Acteurs-clés : 2-4 catégories d’acteurs sur qui tout repose (on peut s’aider des cartes-personnages)

> Mécanismes et ressorts-clés : les 2-3 moteurs sur lesquels repose le fonctionnement du modèle

> Controverses : les débat qui agitent les acteurs.

Exemple de consigne

« – Qu’est-ce qui serait totalement différent d’aujourd’hui ?

– Qu’est-ce qui n’existerait plus ou presque plus ?

– Qu’est-ce qui serait essentiel demain, alors que ça n’existe pas ou pratiquement pas aujourd’hui ?

– Qui porte le modèle ? Quels nouveaux entrants ? Qui est bousculé par ce modèle ? »

ET POUR FINIR : *VOUS* PROJETER DANS LA TRANSITION !

DURÉE

> Version ½ journée : 15 mn
> Version 1 journée : 30 mn
> Version 2 jours : 1h

MATÉRIEL

> Carte 'état d'arrivée' vierge
> Cartes 'personnages'

OBJECTIF

Inviter chaque participant à imaginer une action décisive qui fait de son organisation un acteur de la transition

DÉROULEMENT

> Le MJ distribue les feuilles blanches et indique la consigne

> Chaque joueur doit répondre à deux questions :

1. "Quel rôle votre organisation joue-t-elle dans le modèle post-transition ?"
2. "Comment êtes-vous acteur de la transition ? Quelle action décisive réalisez-vous qui permet à la transition de s'accomplir ?"

- Si les joueurs trouvent la réponse difficile, ils peuvent s'aider des questions suivantes :

> Qu'est-ce que la transition change d'essentiel pour nous ?

> Quelle décision majeure avons-nous du prendre ?

> Quel risque vital avons-nous du prévenir ?

> Qui sont nos alliés principaux ? Nos adversaires ?

Exemple de consigne

« Maintenant, c'est à vous ! Cette transition ne se passe pas sans vous (vous désignant votre organisation). Comment pourriez-vous en être l'un des acteurs-clés, celui par qui la transition arrive ? »

MINI-GLOSSAIRE

TRANSITION

Dans un dictionnaire, une transition désigne d'abord 'l'action de passer d'un état à un autre'.

Par extension, s'agissant de systèmes complexes (par exemple un système social), elle désigne le passage d'un état 'normal' des choses à un autre, c'est-à-dire à la fois :

> Son passage d'un état 'stable' (en fait, d'équilibre dynamique lié à l'interaction constante des acteurs et des artefacts qui le composent) à un autre - on dit d'un 'régime' à un autre ;

> Le processus complexe de déstructuration et de transformation qui mène d'un état à l'autre.

SYSTÈME COMPLEXE

Selon Joël de Rosnay, un 'système complexe' :

1. **est constitué d'éléments ou 'agents' en interaction (les êtres humains sont des agents sur un marché, les fourmis sont des agents dans une fourmilière, etc.),**
2. **se caractérise par les très nombreuses relations qui s'établissent entre ces éléments ou ces agents (notamment par le langage, les symboles, la communication),**
3. **se compose de plusieurs niveaux hiérarchiques (de complexité croissante ou décroissante) qui peuvent former des réseaux interdépendants.**
4. **adopte dans le temps un comportement dynamique, non linéaire.**
5. **possède une capacité d'évolution.**

Transition écologique, transition énergétique,
transition démocratique, transition économique,
transition numérique...
nous avons tous le mot de 'transition' à la bouche.
Mais transition de quoi, vers où, comment ?
Est-il possible d'intervenir sur la transformation
des grands systèmes, de les orienter, d'en devenir acteurs
ou auteurs, plutôt que de les subir ?

Issu du cycle de prospective de la Fing, 'Questions Numériques',
le Jeu de la Transition est une véritable boîte à outils pour vous
aider à écrire le récit des transitions qui vous concernent.

Serez-vous ceux par lesquels le changement arrive ?
Ce chemin commence peut-être ici.

Questions NUMERIQUES TRANSITIONS

CC BY

Fing

conception graphique : Isabelle Jovanovic