



Introduction : Pourquoi AP2042 ?

En 2017, le gouvernement a lancé AP2022, pour partager sa vision de l'action publique du futur. Il y était question de réductions budgétaires, de suppression de poste, de dématérialisation et de "transversalité" - pas grand-chose de nouveau, en somme et à première vue, rien de très réjouissant pour l'action publique à venir : ni grandes ambitions, ni changement de paradigme. On pouvait presque croire que les révolutions démographique, écologique, numérique avaient été déprogrammées.

L'équipe de Vraiment Vraiment, agence de design qui rassemble des passionné-e-s de l'action publique, a décidé d'apporter sa contribution (que personne ne nous avait demandé, d'ailleurs) en conduisant le regard et la pensée plus loin, via un cycle de prospective administrative : l'ambition d'AP2042 était d'explorer avec passion, ambition et science-fiction le futur de l'action publique à horizon (arbitraire) 2042.

Cinq soirées publiques ont réuni quelques centaines de curieux et de passionnés.

Chaque thématique (action publique et transhumanisme, action publique et scepticisme, action publique et prédictivisme...) a nourri l'écriture de scénarios du futur et la production de métiers et outils de l'action publique dans ces contextes.

Le jeu de cartes AP2042 est le fruit de ces rencontres et donne forme, par le récit et l'illustration, à des débats et controverses que nous avons animés avec beaucoup de plaisir.

Les cartes Scénarios (en bleu) mettent en perspective de nouveaux contextes, de nouvelles situations et de nouvelles fonctions administratives pour 2042. Elles sont directement tirées des échanges que nous avons eus lors des soirées AP2042.

Les cartes Variables du futur (en rouge) permettent de poser le décor en décrivant l'état du monde dans lequel les participants doivent jouer. Uniquement orales lors des rencontres AP2042, nous avons décidé de les incarner, afin de permettre à chacun-e de jouer en autonomie.

Les cartes Joker (en jaune), sont là pour vous donner des petits coups de pouce en inventant des éléments de résolution de vos scénarios.



Pourquoi imaginer l'action publique du futur ?

Les imaginaires de l'action publique du futur sont pauvres et, à bien des égards, désolants. Au-delà de Brazil et des turpitudes de l'administration qui y sont décrites, au-delà du florilège des dystopies de la surveillance, que nous reste-t-il pour rêver radicalement et concrètement l'action publique de demain ?

Lors des soirées AP2042, nous avons eu, plus d'une fois, l'occasion de créer les conditions pour que l'administration du futur soit vive, réactive, locale, protectrice, pugnace, présente, humaine, légère, automatisée, ambitieuse, mobilisatrice, attentionnée, discrète...

Pour multiplier les occasions d'y penser et d'y œuvrer dans d'autres contextes, nous avons créé le jeu AP2042. C'est une sorte de mise de départ : elle est incomplète et imparfaite, et sert moins de prophétie que d'invitation collective à poursuivre les réflexions engagées en 2019.

Continuons collectivement à inventer, dessiner, débattre à la fois le futur et l'action publique dans le futur, pour se rappeler qu'il y a toujours plusieurs chemins possibles.

Pourquoi jouer ?

Jouer est une manière ludique et inclusive de s'initier aux exercices souvent difficiles de la prospective.

Jouer est l'occasion de changer de monde et de costume pour endosser des rôles et des fonctions nouvelles et inventer concrètement une nouvelle administration.

Jouer est une activité très sérieuse, c'est pourquoi il n'y a aucune limite de temps de jeu recommandé.

Jeu

1

Cohérences et incohérences publiques

Le but du jeu :

Réinventer le fonctionnement de l'action publique en créant de la cohérence entre des scénarios disparates qui peuvent sembler incompatibles (c'est presque de la réel-fiction). Racontez-nous à quoi ressemble l'action publique en 2042.

Nombre de joueurs :

6-12

Matériel :

Cartes scénarios (bleu)

Cartes joker (jaune)

Le site internet AP2042

Étapes :

1. Révélez l'évolution de l'action publique

Tirez 5 cartes scénarios. Ces 5 situations sont les fondements de l'action publique de demain.

Les premières questions à se poser :

Qu'est-ce qu'ils nous en racontent ?

Comment les différents protagonistes de ces scénarios travaillent-ils ensemble ?

Est-ce qu'ils se connaissent ?

Est-ce qu'ils se fréquentent ?

Est-ce qu'ils coopèrent ? De quelle manière ?

2. Imaginez le reste de l'action publique

Vous pouvez commencer votre travail de mise en cohérence des scénarios.

Les premières questions à se poser :

Est-ce que ces situations sont représentatives de l'avenir de l'action publique ?

Révèlent-elles de nouvelles habitudes ?

Comment d'autres politiques (santé, justice, sécurité, éducation, habitation, transports...) vont-elles évoluer en réponse à ces nouvelles situations ?

3. Ajoutez des solutions idéales

Pour un petit coup de pouce, tirez des cartes joker. Les cartes tirées doivent être utilisées comme moyens de résolution des incohérences restantes de votre scénario. Autrement dit, elles doivent vous servir à aligner vos ambitions et créer une action publique meilleure. Faites confiance à votre imagination.

4. Racontez-nous : c'était comment le futur ?

Puisque toutes les idées - et en particulier les vôtres - méritent d'être partagées, rendez compte sur la plateforme AP2042 du futur que vous avez imaginé et pratiqué. C'est aussi l'occasion d'aller découvrir les mondes publics de demain imaginés par d'autres joueurs.

Jeu

2

Rencontre du 2042e type

Le but du jeu :

La rencontre du 2042e type est un jeu de rôle qui propose aux participants de faire dialoguer les différentes versions du futur imaginées lors des rencontres AP2042.

Nombre de joueurs :

2-5

Matériel :

Cartes scénarios (bleu)
Le site internet AP2042

Étapes :

1. Incarnez 1 scénario et 1 personnage

Chaque joueur tire 1 carte scénario. Il dispose de 5 minutes pour choisir quel acteur public il souhaite incarner dans ce scénario.

Les questions à vous poser :

Qui êtes-vous ?

Quelles sont vos missions, vos outils, vos objectifs, votre vision de l'action publique ?

Qui sont vos alliés ? Qui sont vos ennemis ?

2. Rencontrez d'autres agents publics

Une fois que vous vous êtes glissé-e dans la peau de vos personnages respectifs, mettez-vous en binôme ou trinôme pour imaginer les rencontres entre ces agents. Levez-vous et jouez la scène pour de vrai. Improvisez les interactions entre ces agents potentiellement venus de futurs très différents.

Les questions à vous poser :

Où sont-ils ? Quelles relations entretiennent-ils ?

Pourquoi doivent-ils échanger ?

Quels sont leurs intérêts communs et divergents ?

3. Élargissez l'univers

Maintenant que vous appris à vous connaître et à interagir, imaginez les projets que vous pouvez mener ensemble, les nouveaux enjeux que cela pose, la vision d'ensemble de l'action publique que vous voulez défendre. Étendez le monde, enrichissez-le, imaginez de nouveaux dispositifs, outils, acteurs qui entrent en jeu...

4. Racontez-nous : c'était comment le futur ?

Puisque toutes les idées - et en particulier les vôtres - méritent d'être partagées, rendez compte sur la plateforme AP2042 du futur que vous avez imaginé et pratiqué. C'est aussi l'occasion d'aller découvrir les mondes publics de demain imaginés par d'autres joueurs.

Jeu

3

Les administrations des mondes incertains

Le but du jeu :

Le futur est par nature incertain et inconnu. Beaucoup d'éléments peuvent bousculer nos représentations et changer le rapport que nous avons à l'administration. Dans cette version d'AP2042, on "tire au sort" l'état du monde avant d'imaginer à quoi va ressembler l'action publique.

Matériel :

1 dé

Cartes variables (rouge)

Cartes scénarios (bleu)

Cartes joker (jeune)

Le site internet AP2042

Étapes :

1. Tirez l'avenir aux cartes

Sélectionnez ou tirez au sort entre 4 et 6 cartes variables.
Pour connaître votre "niveau de variable" sur chaque carte, tirez un dé : le chiffre obtenu correspond au niveau.

2. Découvrez l'évolution de l'action publique

Tirez 5 cartes les métiers de demain. Imaginez comment ces gens travaillent ensemble.

Les questions à vous poser :
Est-ce qu'ils se connaissent ?
Est-ce qu'ils se fréquentent ?
Ont-ils des modes de coopération déjà installés ?
Aurait-ils intérêt à en avoir ?

3. Imaginez les évolutions du monde

Normalement ce tirage vous permet de faire un travail de re-fiction : vous pouvez compléter le monde et imaginer les zones blanches. Pour ce faire vous avez à votre disposition les cartes joker.

4. Racontez-nous : c'était comment le futur ?

Puisque toutes les idées - et en particulier les vôtres - méritent d'être partagées, rendez compte sur la plateforme AP2042 du futur que vous avez imaginé et pratiqué. C'est aussi l'occasion d'aller découvrir les mondes publics de demain imaginés par d'autres joueurs.