

DESIGN FICTION

STIMULER
L'INNOVATION
FUTURE -
GUIDE PRATIQUE
POUR DÉPLOYER
CETTE MÉTHODE



Explorer l'avenir par le design fiction

design fiction

Pourquoi ce livre blanc ?

Le design fiction est une démarche d'innovation qui vous invite à imaginer le futur de votre entreprise en vous projetant dans des scénarios. Les entreprises sont amenées à explorer de nouveaux horizons, tester plusieurs hypothèses et utiliser le design fiction comme outil d'aide à la décision. Il s'agit d'une démarche qui allie design, prototypage et narration pour mettre l'imaginaire au service de l'innovation.

Le design fiction est un outil stratégique que les dirigeants et leurs équipes utilisent pour sortir de leur prisme d'expert afin de challenger leur regard sur un marché donné ou créer de nouveaux projets d'innovation.

A travers ce livre blanc, exoflow vous donne les clés pour vous approprier cet outil. Il s'adresse à toutes les personnes souhaitant monter en compétences dans l'animation de design fiction.

Somme

S o m m a i r e

Introduction au Design Fiction	7
Définition et origines	7
Le design fiction appliqué aux entreprises	8
Les objectifs	9
Les bénéfices	9
 Les principaux fondamentaux du Design Fiction	 10
Le pouvoir de la spéculation	10
Les différentes formes de futurs	11
L'importance de la narration	13
Une démarche collective	13
Entre imaginaire et faisabilité	14
La création d'artefacts	15
 La méthodologie du Design Fiction	 16
Définition des enjeux et objectifs	16
Création d'un monde fictionnel	17
Développement de scénarios futurs et des artefacts	18
Ateliers de réflexion	19
Clôture du design fiction	19
Evaluation	20
 Etude de cas	 21
Comment le design fiction aide à prévenir les futures menaces visant la France ?	23
Référence exoflow : Identifier des business model d'affaire innovant à Horizon 2035 dans le secteur bancaire	24
Scénarios fictionnels sur la mobilité et l'IA	25
 Inspirations	 29
Conclusion	32
Glossaire	33

Introduction au design fiction

DÉFINITION ET ORIGINES

Le Design Fiction trouve son origine dans la convergence de différentes disciplines telles que le design, la science-fiction, la recherche et la philosophie.

Lors des années 1960, l'auteur Philip K. Dick de science-fiction explore les concepts de réalité stimulée et la technologie sur la société. Ses œuvres ont contribué à ouvrir de nouveaux horizons de réflexion sur les futurs possibles.

Bruce Sterling, auteur américain de science-fiction et de cyberpunk, sera à l'origine de l'invention du Design Fiction. C'est en 2005 qu'il fait référence à ce terme afin d'exprimer l'impact du design sur son œuvre littéraire, *Shaping Things*, dans laquelle il aborde l'impact social et culturel des nouvelles technologies.

Le concept de design fiction a par la suite été développé par Julian Bleeker, chercheur, designer et écrivain américain. Il a popularisé ce terme avec la publication de son essai "Design Fiction: A short Essay on Design, Science, Fact and Fiction" en 2009. Il apporte une réflexion sur la façon dont le design peut être utilisé pour explorer et questionner les futurs possibles. Depuis, cette méthodologie est devenue de plus en plus populaire et attire grand nombre de professionnels: écrivains, chercheurs, designers et désormais chefs de projets ou dirigeants d'entreprise.

Le design fiction est une pratique qui associe le design et la fiction pour créer des artefacts. L'artefact Design Fiction produit une vision future de ce que pourrait être notre monde à court, moyen ou long termes en s'appuyant sur des signaux faibles. Ils expriment les contextes et les résultats du changement. L'artefact intègre le design aux principes de la narration, de la spéculation et de la fiction. Le Design fiction permet de travailler sur la création d'artefacts fictifs ou de prototypes spéculatifs pour susciter les débats et réfléchir aux conséquences possibles de nos choix technologiques et sociaux.

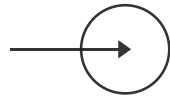
La définition du Design Fiction peut varier, celle qui est la plus couramment citée est celle de Julian Bleeker, qui définit le design fiction comme :

“ Le design fiction est l'utilisation de prototypes et de scénarios spéculatifs pour explorer les implications sociales, culturelles et politiques des nouvelles technologies et des futurs possibles.”

Source : Bleeker, J. (2009). *Design Fiction: A Short Essay on Design, Science, Fact and Fiction*. Near Future Laboratory.

Cette définition souligne l'aspect spéculatif du design fiction, en mettant l'accent sur la création d'artefacts tangibles et de récits narratifs pour stimuler l'imagination, susciter des échanges et mettre en débats nos idées préconçues sur le futur.

LE DESIGN FICTION APPLIQUÉ AUX ENTREPRISES



LES OBJECTIFS

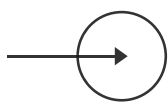
Cette démarche de design vise à explorer et apprécier l'importance des défis et des opportunités que peuvent présenter l'avenir. L'exercice consiste souvent à imaginer, en équipe, avec l'aide d'un designer des scénarios, des artefacts et des pratiques qui pourraient avoir lieu selon les possibles futurs que l'équipe décide d'explorer.

Le design fiction s'appuie ainsi sur des signaux faibles de notre quotidien (innovations technologiques, tendances culturelles émergentes,...) et les extrapole afin de construire des visions disruptives de manière à questionner nos fonctionnements présents. En créant des prototypes et des récits fictifs, le design fiction permet d'examiner de manière critique les conséquences potentielles des choix technologiques et sociaux.

Le design fiction permet ainsi de mieux anticiper les nouveaux comportements et de repenser les parcours utilisateurs d'aujourd'hui. En anticipant les problèmes auxquels nos utilisateurs peuvent faire face dans le futur, en créant le débat et en évaluant les avantages et les risques de notre solution, cet outil fait appel à la créativité et développe la culture d'innovation.

Cette approche offre une nouvelle grille de lecture des futurs possibles (utopistes ou dystopiques). En stimulant l'imagination et la créativité à travers des visions alternatives, il encourage les décideurs à penser de manière innovante et à envisager des nouvelles solutions (audacieuses) pour relever les défis actuels et futurs.

C'est un outil puissant, qui bien utilisé, permet d'explorer les impacts potentiels des tendances émergentes et de favoriser une réflexion prospective.



LES BÉNÉFICES

Si cette démarche a souvent été réservée aux auteurs de sciences fictions ou de contenu d'anticipation, de très nombreux acteurs s'en servent désormais comme d'un outil de prospective stratégique.

Le design fiction permet aux entreprises d'explorer, d'innover, d'engager et d'anticiper, ce qui les aide à rester pertinentes, créatives et compétitives dans un monde en constante évolution.

En effet, bien que cette démarche relève d'une part de l'imaginaire (de la science-fiction), en imaginant le futur à partir du présent, elle n'en est pas moins une démarche qui permet de prévoir les besoins de ses utilisateurs en partant de l'existant et d'hypothèses crédibles. Son application dans les différents domaines économiques permet aux entreprises de prendre de l'avance par rapport à leurs concurrents, d'anticiper l'avenir et leur développement futur. Cet outil permet ainsi de prendre des décisions plus éclairées sur leurs stratégies à long terme.

La mise en place de cette démarche au sein d'une entreprise peut ainsi répondre à différents objectifs:

Rechercher des opportunités de diversification d'activité ou d'évolution de la chaîne de valeur :

en stimulant la créativité des équipes les entreprises peuvent repousser les limites et générer des idées novatrices qui pourront conduire au développement d'offres disruptives.

Rechercher des opportunités de diversification d'activité ou d'évolution de la chaîne de valeur :

en explorant les évolutions technologiques et sociales futures, les entreprises peuvent anticiper les risques et se préparer aux défis à venir.

Essayer de décoder et d'anticiper les tendances sociétales et comportementales qui influencent leurs futurs clients :

le design fiction peut aider à se différencier en créant des expériences uniques qui se démarquent sur le marché et qui viennent répondre à des besoins utilisateurs.

Engager les parties prenantes :

cette approche engageante permet d'impliquer les parties prenantes, les clients, les employés et les investisseurs. En présentant des visions disruptives du futur, les entreprises peuvent susciter l'intérêt, stimuler les discussions et obtenir des retours précieux pour orienter leurs stratégies et leurs décisions.

Si le design fiction est un outil stratégique que les dirigeants et leurs équipes utilisent pour sortir de leur prisme d'expert pour challenger leur regard sur un marché donné ou créer de nouveaux projets d'innovation, il est aussi un très bon moyen de convergence pour agir sur :

- la stratégie générale de l'entreprise,
- la politique d'investissement,
- la recherche de nouveaux modèles d'affaires,
- l'exploration de nouveaux marchés et partenaires.

Les principaux fondamentaux du Design Fiction

LE POUVOIR DE LA SPÉCULATION

Lorsque l'on parle de spéculation en Design Fiction cela fait référence à la capacité à imaginer des futurs possibles. Ils sont basés sur des hypothèses ou des extrapolations de situations/tendances actuelles. L'objectif étant de se projeter dans des scénarios hypothétiques et d'imaginer des évolutions technologiques, sociétales, économiques...

La spéculation consiste à repousser les limites de la réflexion. Elle fait appel à l'imagination et à la créativité afin d'envisager de nouveaux contextes. Néanmoins, au-delà de faire appel à sa créativité, il est nécessaire de se baser sur une observation de différents faits, analyses ou encore intuitions. Différentes études peuvent aider dans cette démarche telles que : des recherches en sciences sociales, des études prospectives, des tendances émergentes... Cette approche permet d'ouvrir le champ des possibles et d'explorer des voies inattendues en termes d'innovation et de conception.

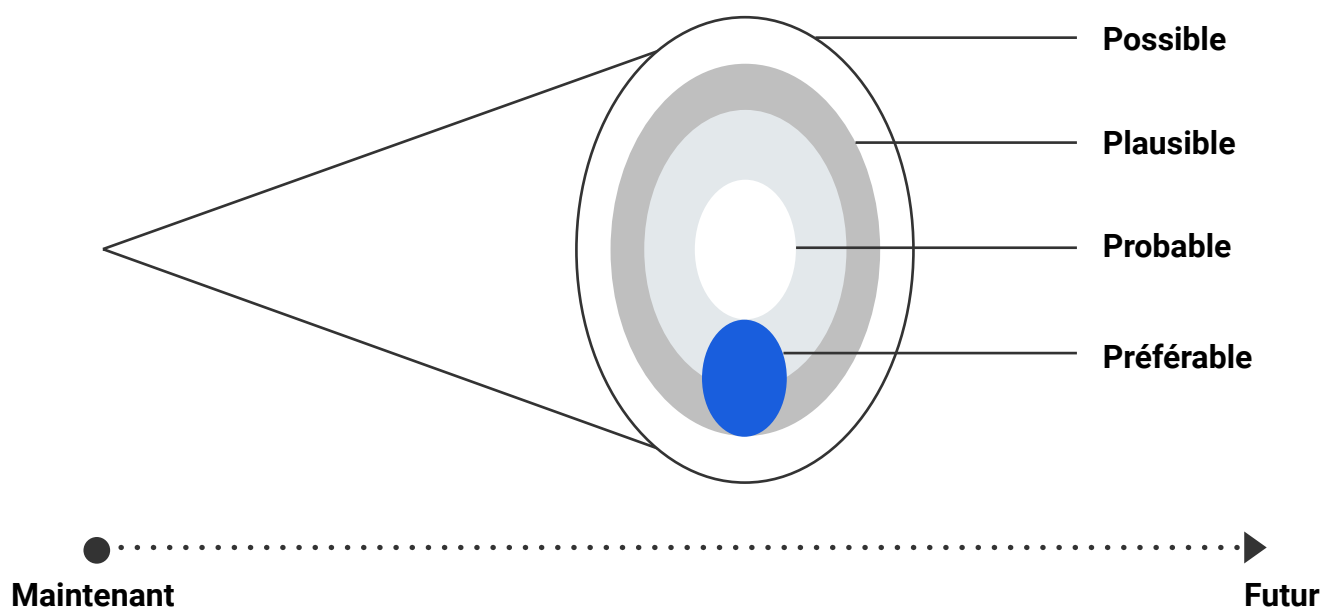
Il est important de souligner que la spéculation ne consiste pas à prédire l'avenir avec certitude, il s'agit seulement d'un outil qui vise à explorer les futurs possibles.

Pour rappel : La spéculation s'appuie sur la conception de scénarios futurs. Ces scénarios prennent leurs origines dans des signaux faibles qui seront amplifiés. Pour concevoir ces scénarios, il est nécessaire de prendre en compte que plusieurs visions futures sont possibles. Ce que nous allons découvrir avec le concept du cône des futurs.

LES DIFFÉRENTES FORMES DE FUTURS

Lorsque l'on souhaite se lancer dans une démarche de design fiction et se projeter dans l'avenir, on constate qu'un grand nombre de choses peuvent potentiellement se produire à partir du moment présent. Plus le regard se

porte vers l'avenir, plus l'éventail des futurs potentiels s'élargit. Le cône des futurs permet de se représenter la variété des futurs possibles. Chaque cône représente un degré différent de probabilité de l'avenir.



Le cône des futurs est proposé par le designer Stuart Candy. C'est un outil de prospective qui permet de représenter plusieurs perspectives et probabilités quant au futur. Il est divisé en plusieurs zones : futur possible, plausible, probable et préférable.

Ce schéma offre une représentation visuelle des différents types de futurs et scénarios réalisables allant du plus probable au moins probable. Il invite à

élargir la réflexion et à envisager des situations tout en apportant un cadre de réflexion.

Dans une démarche de design fiction, nous avons tendance à présenter des scénarios de futurs plausibles ou crédibles. Il est préférable d'éviter les scénarios improbables qui auront tendance à générer un désengagement, car trop éloignés de la réalité ainsi la réflexion et les échanges seront limités.

cones des futurs

FUTUR PROBABLE

Cette zone fait référence aux futurs les plus probables. Elle s'appuie sur des tendances actuelles pour décrire des situations qui auront sûrement lieu. Ces futurs ont une probabilité statistique ou sociale de se produire compte tenu du fait que les connaissances et ressources nécessaires actuelles peuvent les rendre viable.

FUTUR PLAUSIBLE

Le futur plausible fait référence à des futurs qui sont moins probables que la première catégorie mais qui reste néanmoins plausible. Ces futurs pourront exister suite à des évolutions (changement de pouvoir, transformation technologique ou encore nouveaux comportements émergents).

FUTUR POSSIBLE

Il s'agit des futurs qui semblent peu plausibles et peu probables. Ce sont des scénarios improbables mais qui pourraient voir le jour à la suite de changements substantiels. Ici l'on rentre dans la science-fiction, l'objectif est de rendre acceptable un scénario qui peut sembler irréaliste ou provocateur à l'aide du storytelling.

FUTUR PRÉFÉRABLE

Il s'agit des futurs qui sont souhaités par la société ou un par une groupe d'individus spécifiques. Ce sont les futurs espérés pour lesquels des efforts sont déployés. Qu'ils soient probables, spécifiques ou encore improbables, ce sont les futurs les plus souhaitables.

L'IMPORTANCE DE LA NARRATION



Vous savez désormais en quoi consiste le design fiction, vous aurez compris qu'il existe plusieurs formes de futurs imaginables pour concevoir son scénario. Il est temps de penser à sa rédaction. La narration joue un rôle important dans la conception de vos scénarios et de vos artefacts. Ils doivent générer une émotion auprès de votre lecteur pour que celui-ci soit transporté dans votre univers. La narration permet ainsi de donner vie aux concepts abstraits et de capter l'attention de votre public.

La narration englobe différentes formes et ne fait pas seulement référence à sa forme écrite. On allie à la narration, le storytelling et la visualisation à l'aide de supports visuels afin de créer

des expériences engageantes et immersives. C'est une bonne façon de communiquer autour d'une idée complexe et permettre à chacun de comprendre l'univers dans lequel on souhaite l'emmener.

La contextualisation sera un élément essentiel lors de la narration de vos scénarios pour lesquels il faut apporter un cadre temporel et spatial. Ils permettent ainsi d'expliquer le contexte et les éléments fictifs qui s'y trouvent. Il s'agirait ainsi de mettre en lumière les changements économiques, sociaux, culturels et politiques à l'aide des artefacts présentés. Ainsi, votre public pourra réfléchir de façon critique sur les défis potentiels du monde futur imaginé.

UNE DÉMARCHE COLLECTIVE

Le design fiction est une approche collaborative qui s'appuie sur des profils interdisciplinaires. Initialement, le design fiction était réservé aux écrivains et designers. Aujourd'hui, avec la démocratisation et l'adoption de cette démarche par les designers, il s'agit d'une méthode qui fait appel à des profils multidisciplinaires.

La qualité d'un design fiction repose ainsi sur ces participants. La diversité des profils

offrira des points de vue variés et permettra d'envisager l'avenir sous différents angles. A l'aide de l'intelligence collective, le groupe de travail pourra construire une réflexion commune dans le but d'atteindre l'objectif du design fiction.

En incluant des experts du domaine de votre sujet de design fiction, vous pourrez garantir l'exactitude et la crédibilité des concepts qui seront proposés.

Il est fortement conseillé de faire appel à un designer lors de l'animation d'un design fiction. Le designer joue un rôle important dans sa capacité à embarquer les participants vers un univers futur et dans la création des artefacts fictifs par le biais de prototypes. Il est responsable de la création des supports qui viendront illustrer les scénarios futurs.

Le facilitateur joue, lui aussi, un rôle essentiel dans le bon déroulement d'un design fiction. C'est celui qui est chargé de coordonner les ateliers et la gestion du temps. Il instaure un climat propice à la créativité et transforme les collaborateurs en contributeurs. Son objectif

est également de favoriser la collaboration et s'assure que chaque membre du groupe puisse intervenir.

Pour aller plus loin dans l'animation d'un design fiction des profils tels que des scénaristes ou des chercheurs sont envisageables. Les scénaristes sont chargés de développer les récits en élaborant des personnages et des situations qui donneront vie aux scénarios futurs. Les chercheurs quant à eux apportent des connaissances approfondies sur l'état de l'art. Ils contribuent ainsi à la recherche et à l'analyse des données pour la conception des artefacts.

ENTRE IMAGINAIRE ET FAISABILITÉ

L'objectif des scénarios et des artefacts est de pousser à la réflexion et au débat. Ils doivent permettre aux individus de se projeter dans un univers futur et de générer des émotions, qu'elles soient positives ou négatives. D'où l'enjeu de créer un futur dont l'imagination permet de créer un univers basé sur la fiction mais dont celui-ci pourrait être réel si plusieurs conditions sont réunies. Reste à savoir si l'on doit créer des scénarios utopiques ou dystopiques ?

On aura tendance à dire qu'il est préférable de créer des univers utopiques, néanmoins, la frontière entre utopie et dystopie peut vite s'amincir. Le genre utopique essaie de mettre en fiction un univers idéal, qui n'existe pas à ce jour mais

vers lequel on souhaite aller. A l'inverse, la dystopie montre les limites qu'un monde trop parfait pourrait impliquer. Elle vise à dépeindre une société imaginaire.

Prenons un exemple, avez-vous déjà regardé la série Black Mirror ? Dans l'épisode Chute libre (S.3-E.1), alors que Lazie vit dans un monde qui lui semble parfait et où chaque bonne action vous fait gagner des points et grimper dans l'échelle sociale, elle voit sa note chuter de 4,2 à 2,8 en l'espace d'une journée suite à un enchaînement de péripéties. Lazie qui semblait ainsi vivre dans un monde utopique contrôlé par la technologie, finit par se retrouver dans un univers totalement dystopique signant sa chute dans l'échelle sociale.



LA CRÉATION D'ARTEFACTS

La principale particularité du Design fiction réside dans la conception d'artefacts. En effet, à l'inverse du design prospectif, qui consiste à concevoir un univers souhaitable, le design fiction quant à lui consiste à concevoir des univers utopiques ou dystopiques qui seront matérialisés par des artefacts.

Un artefact désigne un objet créé de toutes pièces dans des conditions expérimentales. Dans le cadre d'un design fiction, il peut se matérialiser sous différentes formes, le prototypes d'un produit, un catalogue, un magazine, un journal, spot publicitaire... La création d'artefact est ce qui va rendre le scénario vraisemblable et créer un univers prospectif autour d'une problématique. Ils

permettent de rendre un concept abstrait en quelque chose de plus tangible. Les artefacts fictifs confèrent une certaine crédibilité au design fiction. Ils donnent l'impression que les futurs proposés sont réels et possibles, ce qui permet au public de s'immerger davantage dans l'expérience et de maximiser l'engagement dans la démarche.

Ils sont également des éléments clés à l'exploration itérative et à la réflexion critique. Ce sont les points de départ pour des réflexions, échanges et itérations. Les artefacts permettent de générer des réactions et des perspectives aux participants. Ci-dessous une représentation d'artefacts réalisé lors de design fiction :



Ikea, le catalogue du futur

Conception d'un catalogue de produits conçu lors d'une design fiction réalisé en 2015 par Ikea en réponse à la problématique suivante: Qu'est ce que le futur pourrait apporter à IKEA s'il intégrait la technologie IOT dans ses produits et quels nouveaux modèles d'affaires cela pourrait-il apporter ?

L'implant dentaire, matérialisation du produit

« The Audio Tooth Implant », créé par James Auger et Jimmy Loizeau, répond à la problématique liée au degré d'utilisation de la biotechnologie dans notre corps. Cet artefact conçu en 2002 est un dispositif de micro-vibration et un récepteur sans fil à basse fréquence qui sont implantés dans la dent lors d'une chirurgie dentaire de routine. La dent communique avec toute une série d'appareils numériques, tels que les téléphones mobiles, la radio et les ordinateurs.



La méthodologie du Design Fiction

L'animation d'un design fiction est un processus itératif et collaboratif qui nécessite une préparation en amont afin de garantir le succès de cette démarche. Différentes approches peuvent être mises en place et s'adapter au besoin d'une organisation. Ici, nous détaillons l'approche utilisée par nos designers.

1 - OBJECTIFS ET ENJEUX

Avant de vous lancer dans une démarche de design fiction, il est nécessaire de clarifier quels sont les objectifs auxquels vous souhaitez répondre. Posez-vous les questions suivantes :

- Que souhaite-on accomplir avec ce design fiction ?
- Quels sont les défis clés dans le contexte de votre entreprise ?
- Quels sont les problèmes/opportunités que l'on souhaite explorer ?
- Quels sont les résultats escomptés ?

La définition de vos besoins permettra de structurer votre démarche. Vous pourrez, selon vos objectifs, définir les personnes les plus compétentes pour participer au design fiction. Rappelons le, la présence d'un facilitateur est recommandée pour l'animation de votre design fiction. Le facilitateur aura pour objectif d'assurer l'organisation, l'animation et la restitution.

Les objectifs de votre design fiction peuvent varier comme nous l'avons vu précédemment. Rappelons quelques objectifs:

- Engager et susciter l'intérêt sur les enjeux futurs de l'entreprise
- Explorer différentes visions pour offrir de nouvelles perspectives d'évolution
- Obtenir des retours d'expériences sur des idées
- Inspirer des décisions stratégiques
- Développer de nouveaux projets d'innovation
- Stimuler la créativité des collaborateurs
- ...

Votre design fiction peut avoir plusieurs objectifs, dans ce cas, priorisez les objectifs à atteindre selon leur priorité et importance. Vous pourrez ainsi vous concentrer sur les objectifs les plus significatifs. Lorsque vous définirez vos objectifs, et dans la mesure du possible, pensez à définir des critères de réussite. Ils vous permettront d'évaluer la performance de votre design fiction. Vos objectifs devront être alignés avec les attentes et besoins des acteurs impliqués, n'hésitez pas à formaliser cette première étape avec les différentes parties prenantes.

Cette première phase vise à cadrer votre projet, ce sera le fil conducteur de votre démarche pour poursuivre.

2 - CRÉATION D'UN MONDE FICTIONNEL

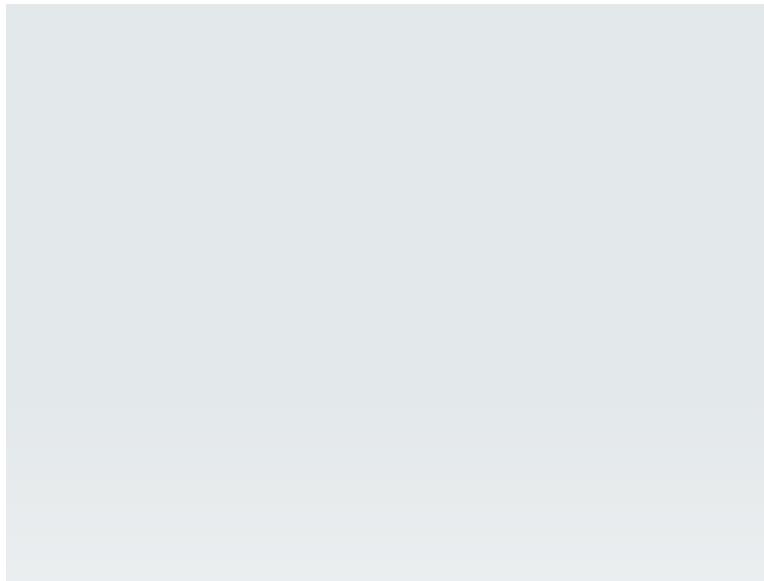
Afin de vous lancer dans la rédaction de scénarios futurs, une phase de veille et de recherche est nécessaire pour appréhender les enjeux du contexte actuel. Cette phase d'étude permettra d'identifier des signaux faibles.

Vous devrez mener une recherche approfondie sur les tendances actuelles en lien avec les thématiques que vous souhaitez explorer au cours de votre design fiction. Selon les objectifs que vous souhaitez atteindre, identifiez des thématiques qui vous permettront de structurer vos recherches. Il faudra créer une base solide de connaissances afin de spéculer sur ces éléments et conceptualiser des scénarios futurs.

Vos recherches peuvent s'orienter sur des évolutions technologiques, des changements culturels et/ou sociaux, une mutation de votre secteur d'activité, une nouvelle gouvernance politique... Une multitude de variables peuvent être prises en considération afin de concevoir différentes visions du futur. Plus vos connaissances seront larges, plus vous serez à même d'exploiter les signaux faibles. Différentes sources telles que des livres, des articles, des rapports, des études de cas, des vidéos, des documentaires, des sites Web spécialisés, des blogs, des interviews, etc., vous permettront d'effectuer vos recherches.

Une fois votre phase de collecte de données terminée, vous pouvez passer à l'étape de conception de scénarios. Ceci consiste à générer des idées et des perspectives pour alimenter votre design fiction. Il s'agit donc de spéculer sur les signaux faibles et tendances identifiées. Pour aller plus loin, n'hésitez pas à confronter vos idées auprès d'experts. Les experts du domaine pourront vous faire part de leurs perspectives et insights pour vous assurer de la pertinence de vos scénarios.

Cette étape est à la fois une quête d'informations et d'exploration créative. L'objectif étant de comprendre le contexte actuel et d'imaginer des futurs possibles qui viendront stimuler l'imagination.



3 - DÉVELOPPEMENT DE SCÉNARIOS FUTURS ET DES ARTEFACTS



Dans l'étape précédente, la recherche et le processus de spéculation à permis d'imaginer des futurs possibles. Plusieurs idées ont été identifiées et ont permis de définir les scénarios qui sont à développer plus en détail.

Développer les récits et les artefacts permettent de rendre plus concret vos scénarios. Pour construire vos récits, appuyez-vous sur des techniques de narration. Créez des scénarios détaillés avec des mises en situation, des événements dans lesquels vous projetez des personnages. Votre récit doit mettre en avant les enjeux et possibilités que l'on souhaite explorer. Le recours à des dialogues, rebondissements et éléments émotionnels permettent de susciter l'engagement des lecteurs.

Nous l'avons vu précédemment, la conception d'artefacts est l'un des éléments majeurs de votre design fiction. C'est ici qu'ils entrent en jeu. La conception de vos artefacts donneront une dimension plus réelle et tangible à vos récits. Ils peuvent prendre la forme que vous souhaitez dans la mesure où ils sont attractifs, informatifs et aptes à capter l'attention. Ils peuvent se matérialiser par des illustrations, affiches, vidéos, prototypes physiques, interfaces digitales... Un designer sera le plus à même de concevoir vos artefacts.

Vous pouvez également réaliser une phase d'itération en présentant vos récits et artefacts à d'autres membres de l'équipe ou utilisateurs potentiels afin de recueillir des retours. Les insights récoltés vous permettront d'affiner vos récits et artefacts.

Une fois vos contenus finalisés, vous pouvez les intégrer à vos supports de communication dédiés au design fiction et les diffuser auprès des participants. Ils seront la base des échanges.

4 - ATELIERS DE RÉFLEXION

L'ensemble des contenus précédemment conçus visent à immerger les participants dans un univers futuriste. Maintenant que les participants sont embarqués dans votre univers futur, il est temps de les impliquer dans une session de réflexion.

Les objectifs des ateliers peuvent varier selon la nature du projet. Ils peuvent servir à récolter des retours sur les scénarios proposés, obtenir des informations sur des concepts existants, générer de nouvelles idées de solutions en lien avec les scénarios proposés.... A ce niveau, le choix des ateliers est stratégique pour répondre aux objectifs définis lors de la première phase de notre design fiction.

De manière générale, lorsque nos facilitateurs animent un design fiction, nous concevons des ateliers dans le but de mettre en débat les

scénarios proposés et générer des idées afin de concevoir une solution venant répondre à une problématique future.

A ce niveau, l'enjeu est de déterminer la durée des ateliers et de favoriser un format qui permet une participation active des participants. Les ateliers peuvent se dérouler entre ½ journée, 1 jour, 3 jours... Cela varie selon les objectifs à atteindre. Vous devrez ainsi prévoir des discussions de groupes, des sessions d'idéation ou encore des activités de prototypage pour répondre à vos objectifs.

Les ateliers visent à encourager la créativité, générer des solutions innovantes, favoriser la réflexion critique et explorer les perspectives. Pour conclure vos ateliers, partagez avec l'ensemble des participants les résultats qui ont pu émerger.



5 - CLÔTURE DU DESIGN FICTION

Afin de clôturer votre démarche de design fiction, prévoyez un temps de restitution ou vous pourrez convier représentants stratégiques, membres du CODIR ou les parties prenantes du projet. L'objectif étant de présenter l'ensemble des travaux réalisés, concepts, nouvelles offres, prototypes... Mettez en évidence les recommandations et les enseignements tirés au cours du processus. Vous pouvez aussi rappeler les objectifs de l'atelier en débutant la séance de clôture afin de s'assurer que les participants ont bien compris ce que l'on attendait d'eux et de voir dans quelle mesure ces objectifs ont été atteints.

Vous pouvez également initier une stratégie de communication pour partager votre design fiction avec votre public cible. Celle-ci doit contenir des supports visuels. N'oubliez pas que les personnes qui vous liront n'auront pas participé au design fiction. Des vidéos, présentations ou encore des démonstrations interactives pourront faciliter la compréhension de vos scénarios, artefacts et prototypes.

La clôture d'un design fiction ne marque pas nécessairement la fin du processus, mais plutôt une étape de transition vers de nouvelles actions et de nouveaux développements. C'est l'occasion de discuter des opportunités de développement pour les projets créés lors de l'atelier. Certaines idées pourraient être exploitées davantage ou intégrées à des projets réels. Si certains projets s'inscrivent dans une démarche plus large, n'oubliez pas de planifier les prochaines étapes. Identifiez quelles sont les actions à entreprendre et déterminez comment les idées développées seront exploitées par la suite.

6 - ÉVALUATION

Il est temps pour vous d'évaluer l'ensemble du travail accompli. Avez-vous atteint les objectifs que vous vous étiez fixés ? Mesurez quels sont les résultats et l'impact. En identifiant l'impact potentiel du design fiction sur des prises de décisions, des concepts projet, une vision éclairée du futur, vous pourrez évaluer l'efficacité du travail.

En dehors de l'analyse stratégique, il est également important de mesurer la satisfaction des participants à l'aide de retour d'expérience.



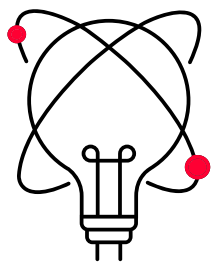
Ils vous permettront ainsi d'identifier quelles sont les forces et faiblesses du design fiction de façon à définir des opportunités d'amélioration lors de votre prochaine session. Vous pouvez ainsi demander à vos participants de faire part de leurs impressions et suggestions pour améliorer le processus.

Il est important de noter qu'au-delà d'être un outil de prospective stratégique, le design fiction est également un bon moyen de cohésion et d'engagement collaboratif. De par son caractère immersif et collaboratif, le design fiction est un très bon outil pour renforcer le travail d'équipe. Il peut également servir dans le cadre d'une journée de team building.



The important word there is diegetic. It means you're thinking very seriously about potential objects and services and trying to get people to concentrate on those rather than entire worlds or political trends or geopolitical strategies. It's not a kind of fiction. It's a kind of design. It tells worlds rather than stories.

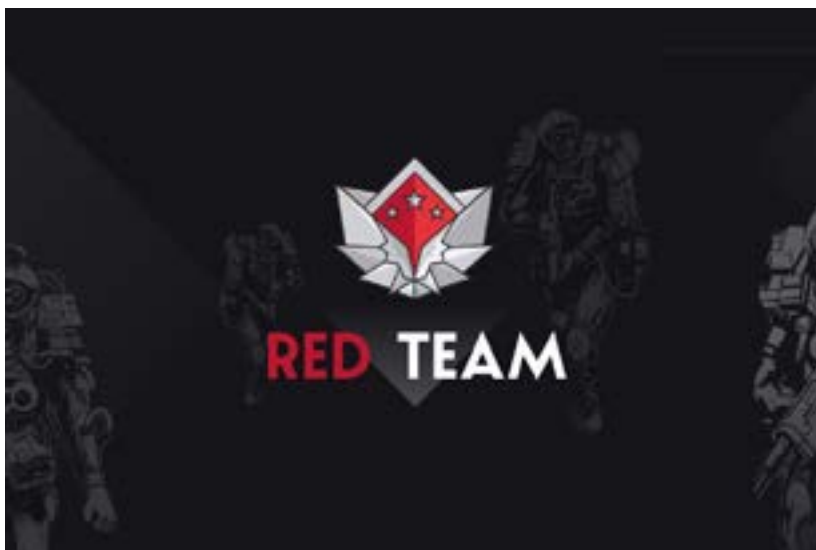
Bosch Torie, Sterling Bruce, Sci-Fi writer Bruce Sterling explains the intriguing new concept of design fiction, The Slate Group, 2012



Etude de cas

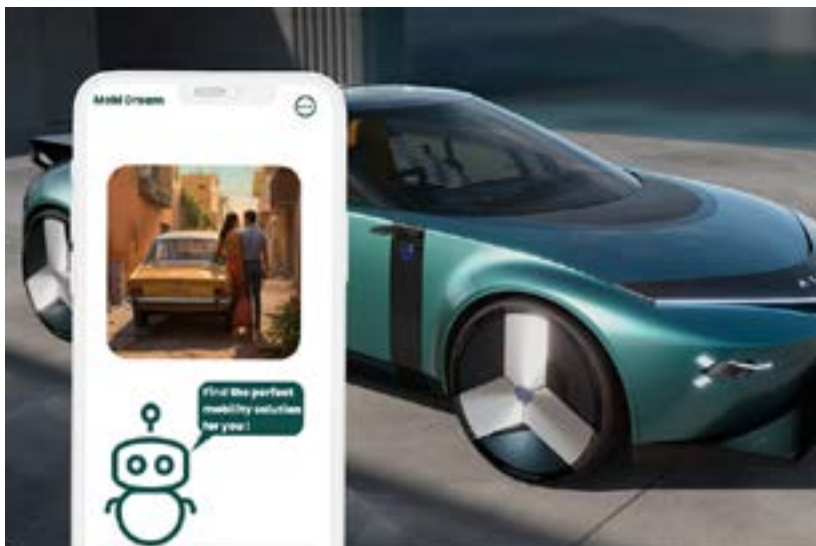
ILS ONT
APPLIQUÉS
LE DESIGN
FICTION POUR
ANTICIPER
L'AVENIR

future



PROJET RED TEAM

Comment le design fiction aide à prévenir les futures menaces visant la France ?



BNP PERSONNAL FINANCE

Identifier des business model d'affaire innovants à Horizon 2035 dans le secteur bancaire



SCÉNARIOS FICTIONNELS EXOFLOW

L'exonews, la magazine qui traite de l'actualité automobile et de l'IA en 2035

RED TEAM



Comment le design fiction aide à prévenir les futures menaces visant la France ?

Depuis 2020, l'agence de l'innovation de Défense a mis en place le programme Read Team Défense. Conduit par l'Etat-major des armées, la Direction générale de l'armement et la Direction générale des relations internationales et de la stratégie, ce programme s'appuie sur le design fiction afin d'anticiper les futures menaces visant la France. Red Teams Défense réunit des experts scientifiques et militaires et designers pour concevoir des scénarios et artefacts. Ils offrent une vision prospective afin d'anticiper les risques technologiques, économiques, sociétaux et environnementaux susceptibles d'engendrer de potentielles conflictualités à l'horizon 2030-2060. Chaque année deux scénarios sont publiés et accessibles. Les autres étant classés secret défense.

En 2022, l'un des scénarios portait sur une catastrophe écologique nommée la nuit carbonique.

Scénario

Au cœur de l'été 2035, marqué par des températures records par rapport à des moyennes déjà hors normes, un incendie se déclare dans les puits de pétrole. L'incendie dégénère en mégafeu : des centaines de milliers d'hectares brûlent pendant des mois, plongeant le monde dans le noir. Et ce n'est que le début...

Artefact en lien avec le scénario



Après la «nuit carbonique», la prise de conscience que la décarbonation de l'atmosphère n'est plus une option mais une question de survie est cette fois mondiale et ne souffre plus d'exception.

Les sujets écologiques prennent un poids inédit à l'Organisation des Nations Rassemblées. Les priorités écologiques passent au premier plan des préoccupations de tous les pays. Cela n'échappe pas aux armées qui doivent justifier de leur consommation d'énergie.

Pour pallier cela, la tenue enskin est développée. La tenue du soldat assure sa protection, sa puissance de frappe, ses outils de communication. Enfin, une enskin assure la récupération et la gestion énergétique.



Prototype diégétique



Vous pouvez également découvrir le scénario sous la forme d'une vidéo. Celle-ci illustre l'univers que Red team a souhaité retranscrire dans ce scénario.

Le deuxième scénario, de la saison 2, portant sur une guerre écosystémique sur le site de Read team. [Consulter le site](#) pour découvrir un nouvel univers et ses artefacts associés.

Identifier des business model innovants à Horizon 2035 dans le secteur bancaire

BNP Paribas Personal Finance a initié un programme auprès des cadres à haut potentiel, les LFT (Leaders For Tomorrow). Dans le cadre de ce programme, BNP Personal Finance a souhaité réunir ses collaborateurs du monde entier autour d'une question: quel avenir pour l'entreprise ? Les collaborateurs ont eu pour objectif d'inspirer les membres du CODIR avec des projets futurs selon les évolutions plausibles du marché bancaire.

Pour répondre à cet enjeu, exoflow a proposé d'animer un design fiction. Il s'agit d'une démarche d'innovation visant à imaginer le futur pour une entreprise à travers la création de scénarios futuristes. Cette approche a été proposée afin d'explorer de nouveaux horizons, tester des hypothèses et faciliter les décisions.

Dans le cadre du Design Fiction, 2 jours de workshop ont été animés pour travailler sur la conception des modèles d'affaires innovants et adaptés aux changements des marchés principaux de BNP Paribas Personal Finance.

Déroulé du Design Fiction

Afin d'accompagner les talents de BNP Personal Finance dans cet exercice de prospective exoflow est intervenu sur 3 grandes phases :

Phase d'immersion : Compréhension du besoin et des attentes

Afin d'orienter le design fiction, nous avons réalisé plusieurs réunions de cadrage pour déterminer les objectifs à atteindre et les thématiques à explorer. Ces échanges auront permis de définir 8 grandes thématiques sur lesquels se baser dans l'exploration des futurs. Les thématiques ont ensuite pu être priorisées par ordre d'importance, ce qui a permis d'écarter les sujets et de définir 5 axes majeurs à explorer.

Phase de conception : Inspirer les collaborateurs

Après avoir cadré les enjeux de BNP Personal Finance, l'équipe exoflow a écrit et mis en page 5 gazettes sur chacune des thématiques. L'objectif de ces artefacts prospectifs est de proposer des articles écrits en 2035 en se basant sur des études et signaux faibles identifiés aujourd'hui. Ils permettent d'inspirer, de questionner et d'explorer les sujets avec les participants. Ces gazettes ont été proposées en amont aux collaborateurs afin de faciliter les premiers échanges lors du lancement des ateliers



Phase d'animation : Ateliers de design fiction

Exoflow a conçu et animé 2 jours d'événement auprès de 33 collaborateurs de nationalités variées (et identifiés comme des talents au sein de BNP Personal Finance). La première journée fut dédiée à l'exploration des sujets avec un world café, une idée et la sélection d'une solution de produit et service à développer. Ce sont 6 projets qui ont été retenus pour la suite des ateliers.

Exoflow a relevé le défi de réaliser un prototype de landing page pour chacun des projets pendant la nuit en mobilisant toute l'équipe ! Ces prototypes ont pour objectif d'améliorer la perception et la compréhension de chacune des solutions comme si elles étaient sur le point d'être lancées.

Ces prototypes ont été utilisés lors du 2ème jour pour présenter chaque projet aux autres équipes et réaliser une rapide itération. La dernière journée s'est clôturée par une session de pitch devant le CODIR afin de challenger avec eux l'avenir de l'entreprise et de ses produits et services.

EXO NEWS

L'automobile se réviente, 2 moteurs, c'est mieux qu'un !

Après une mutation du marché de l'automobile, nous revenons sur les grandes lois européennes actés en 2032 et qui ont fait émerger un projet audacieux du groupe PSA.



Non, l'IA ne fait pas perdre d'emploi

Malgré les croyances, l'INSEE et le ministère du travail nous confirme que l'IA n'a pas supprimé d'emploi mais serait bénéfique pour l'emploi bien que cela implique des modifications de notre marché.



Le mot de la rédaction

Ce magazine est un outil de prospective qui vous est proposé par exoflow. Son objectif est de vous embarquer dans ce que pourrait être le monde en 2035 en extrapolant des signaux faibles d'aujourd'hui. La rédaction a choisi deux thématiques qui les inspirent. Néanmoins, les propos énoncés ne sont que le fruit de notre imagination et n'ont pas pour ambition de refléter la réalité mais uniquement d'inspirer.

L'automobile se révient, 2 moteurs, c'est mieux qu'un !

Avec les grandes Lois Européennes de préservation de 2032, les industriels ont pu anticiper un grand tournant sur l'usage de l'énergie et sur notre perception de l'écologie. Après 7 ans de hausse continue à deux chiffres des prix de l'énergie, un travail a été fait par la commission sur les vrais coupables des émissions et ayant un impact limité sur la résilience des pays de l'UE. S'en sont suivi la fermeture des super structures touristiques comme les paquebots

mais aussi d'autres initiatives encore plus impactantes comme :

- l'interdiction de la création de structures trop énergivores comme les centres commerciaux,
- la rénovation ou l'optimisation des industries les plus énergivores (cimenteries...).
- l'autorisation de la vente à 5,5% de l'éthanol agricole,
- la baisse du taux de TVA pour les objets ayant un score de réparabilité supérieur à 9/10.



Enthousiasmé par le très bon départ de Renault, le Groupe PSA a pu sortir sa version revisitée de la 2CV en 2035. Toujours symbole iconique de la France, elle a su reconquérir les français mais aussi les Européens avec des ventes records à sa sortie. Cette version fait appel à un châssis en bois, un poids plume, une alternative à faible émission à la climatisation et un moteur éthanol performant. Mais la plus grosse innovation est la possibilité de changer en 30 minutes le moteur pour passer de

60cv, parfaits pour un usage urbain à un moteur de 130 cv pour un usage autoroutier. Disponible à la location ou en stockage chez votre mécanicien, cette façon de voir l'automobile permet aux constructeurs de mieux adapter les véhicules aux contraintes économiques des Européens avec un seul véhicule. C'est aussi une nouvelle façon de voir l'automobile de masse, bien loin des SUV polyvalents et sur-équipés qui ont occupé les showrooms ces dernières années.



Non, l'IA ne fait pas perdre d'emploi

Contrairement aux inquiétudes généralisées, cette dernière décennie, l'IA n'a pas supprimé d'emplois. Au contraire aujourd'hui en 2035, le ministère du travail enregistre 31M d'actifs, ce sont 700 000 de plus que n'espéraient les projections de l'INSEE. L'IA, serait-elle alors bénéfique pour l'emploi ?

UNE INTENSITÉ DE TRAVAIL EN AUGMENTATION ET UNE AUTONOMIE EN DÉCLIN

L'Organisation internationale du travail (OIT) des Nations Unies, l'avait déjà bien anticipé en 2023, les nouvelles technologies ne se traduisent pas par la destruction d'emplois, mais plutôt par des changements radicaux dans la qualité des emplois. On observe effectivement une intensité du travail qui a évolué, les employés perdent moins de temps

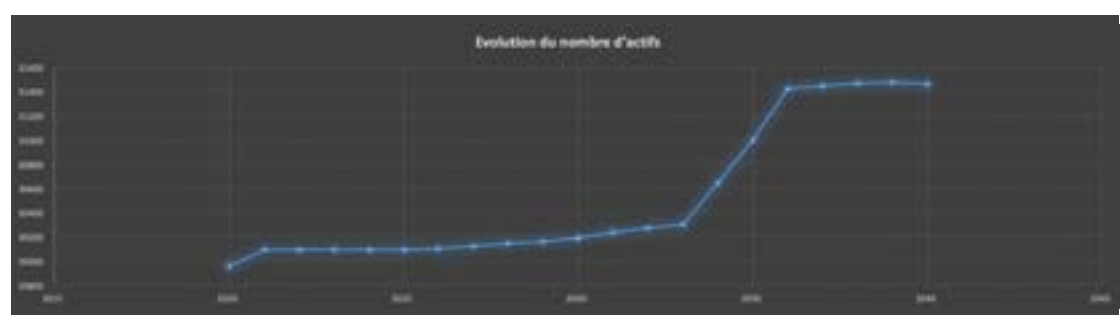
sur les tâches bureautiques laborieuses. Par conséquent, l'Entreprise leur en demande toujours plus sur d'autres tâches qui peuvent être éreintantes physiquement et/ou moralement. Leur niveau d'autonomie en est également impacté, l'homme dépend de la machine. Predictice, start-up leader sur le marché français de l'aide à la recherche et l'analyse de l'information juridique pour les professionnels du droit, s'est vu pirater son système en août 2034. Les avocats dépendant de ce système pour honorer leurs dossiers ont demandé des reports d'audiences massifs mettant en difficulté le système juridique depuis plus d'un an.



L'INÉGALITÉ D'ACCÈS AUX IA

Après 20 ans à parler d'agilité, les entreprises l'ont compris, c'est une condition indispensable pour garantir leur survie pour espérer passer 2040. Les nouveautés technologie s'enchaînent à une cadence infernale,

certains emploient même le terme de « la fast tech ». Le marché toujours plus féroce nécessite une quantité d'IA importante. Les inégalités se creusent dans l'accès aux IA, et ce sont les PME les grands perdants. Les grands groupes ont réussi à en faire l'un de leurs atouts, notamment par la stratégie de rachat de start-ups. Ils ont ainsi réussi à dominer plus facilement le marché. Les auto-entrepreneurs ont eux aussi tiré leur épingle du jeu. Ils bénéficient aussi de ces technologies, moins sophistiquées, mais permettant de s'épargner les démarches administratives et commerciales pour se concentrer à leur activité.



LE DÉCALAGE DES FORMATIONS ET DU MONDE DU TRAVAIL

Les écoles supérieures sont à bout de souffle. Elles n'arrivent pas à suivre la cadence des évolutions métier induites par l'IA. Les compétences techniques enseignées sont déjà obsolètes à la sortie d'études. Beaucoup d'étudiants déçus se sont tournés vers des formations ou modules en ligne pour s'auto-former et créer leurs profils en fonction de leurs aspirations. Ce choix reste toutefois décorrélé de la réalité du marché de travail où les entreprises construisent les fiches métiers et réfutent l'employabilité des profils trop « atypiques ». Un nouveau mouvement est apparu ces 2 dernières années en France, on le nomme l'Écolentreprise. En effet, depuis l'apparition des Learning Google, Meta ou encore LinkedIn, certaines entreprises françaises ont, elles aussi, créé du contenu sur tous

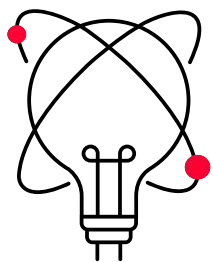
types de sujet : technologie, management, processus innovant, etc. Avec leur expérience dans le contenu d'apprentissage, elles proposent désormais l'école dans l'entreprise : des programmes de formation en 2 ans avec une certification et un poste à la clé. Des études plus courtes, mais qui ont fait leur preuve puisque 98 % des étudiants qui intègrent ce type de programme restent au sein des entreprises à la fin de leurs études. Pour leur employeur, ils sont considérés comme étant, en moyenne, 2 fois plus performant dans leur travail que des collaborateurs venus de cursus externes à l'entreprise.

L'intelligence artificielle continue de représenter une opportunité d'améliorer le travail. Cependant, les mutations du travail observées ces 3 dernières années

confirment l'importance de réguler ces technologies. Depuis sa création en 2027, la haute autorité d'intelligence artificielle (HAIA) s'est concentrée sur la mise en place des mesures de protection des données des utilisateurs.

Il est primordial que cette régulation s'élargisse aux conséquences liées au monde du travail pour anticiper les dérives qu'on voit apparaître aujourd'hui et conserver ainsi son but premier : faciliter le travail.



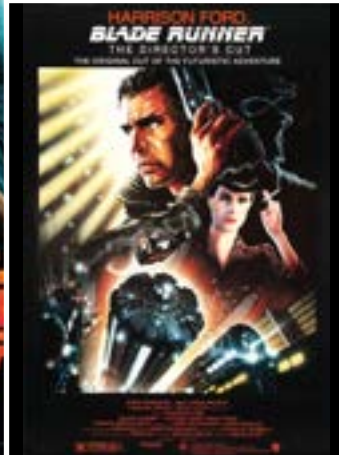


Inspirations

Pour faciliter votre compréhension de la spéculation et cultiver votre imagination, nous vous proposons une sélection d'œuvres inspirantes. Il s'agit d'une liste non exhaustive, il est intéressant d'explorer différentes œuvres et de trouver celles qui correspondent le mieux aux thèmes et aux objectifs spécifiques de votre projet.

œuvres

OEUVRES CINÉMATOGRAPHIQUES



«Blade Runner» (1982) et “Blade runner 2049” (2017) de Ridley Scott

Ce sont deux films de science-fiction qui posent des questions sur l'identité, l'humanité et les implications éthiques de la création d'êtres artificiels.

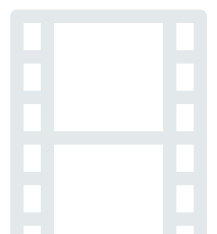
«Her» (2013) de Spike Jonze :

Un film qui explore la relation entre un homme et une intelligence artificielle dotée d'une conscience, réfléchissant sur l'amour, la solitude et la technologie.



«Minority Report» (2002) de Steven Spielberg

Un thriller futuriste basé sur une société où la prédiction des crimes est possible, soulevant des questions sur la liberté individuelle et la surveillance. Souvent mentionné lorsque l'on parle de design fiction lié à aux interfaces gestuelles représentées dans le film, où les personnages interagissent avec des écrans et des systèmes informatiques en utilisant des mouvements de leurs mains. Cette représentation a eu un impact significatif sur la façon dont les interfaces utilisateur sont imaginées dans de nombreux récits de design fiction, inspirant des idées sur les interactions homme-machine intuitives et sans contact.

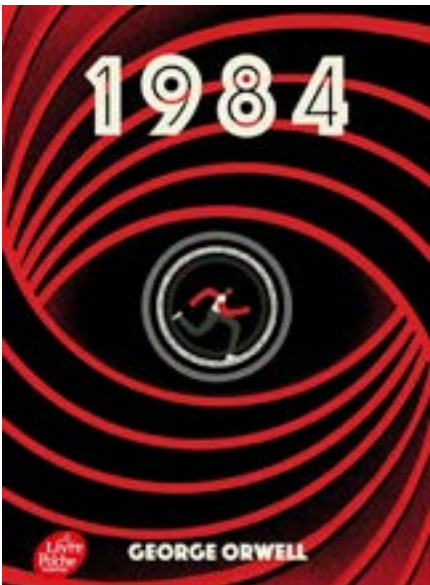


OEUVRES LITTÉRAIRES



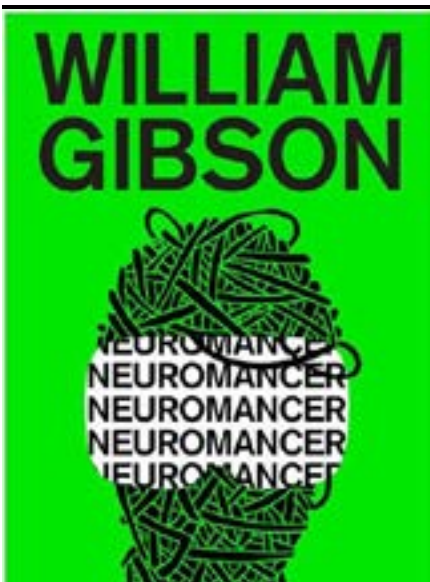
«Ready Player One» de Ernest Cline

Un roman qui se déroule dans un futur où la majorité de la population s'évade dans un monde virtuel, offrant des réflexions sur la réalité virtuelle, l'immersion et l'évasion de la réalité. Cette œuvre a également été adaptée au cinéma.



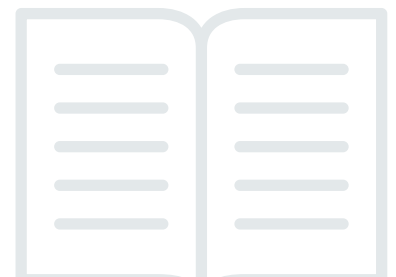
«Brave New World» (Le Meilleur des mondes) d'Aldous Huxley

Un roman dystopique qui dépeint une société futuriste où la reproduction est contrôlée et les individus sont conditionnés pour se conformer à un système social rigide.



«Neuromancer» de William Gibson

Un roman de science-fiction cyberpunk qui a popularisé le concept de réalité virtuelle et a exploré les conséquences de la technologie sur la société.



Conclusion

Le design fiction est une démarche visant à offrir une nouvelle grille de lecture du futur, qu'il soit utopique ou dystopique. Cette méthode, ouverte et évolutive, s'adapte aux objectifs que l'entreprise souhaite atteindre. Prise au sérieux, le design fiction est un réel levier d'innovation possible. A travers la création de scénarios, les entreprises explorent de nouveaux horizons permettant de préparer le futur en s'appuyant sur des signaux faibles.

Adaptable à chaque domaine d'activité, il permet d'embarquer ses collaborateurs dans un processus créatif et engageant. En combinant créativité, intelligence collective, réflexion critique, apprentissage expérientiel et engagement, le design fiction offre une expérience collaborative unique et enrichissante. Il permet aux membres de l'équipe de se connecter, de développer leurs compétences et de favoriser une culture d'innovation au sein de l'organisation.

Glossaire

Ici, vous retrouverez les définitions des principaux mots utilisés lorsque l'on parle de Design Fiction.

ARTEFACT

Dans le contexte du design fiction, l'artefact est un objet physique ou visuel permettant de se représenter un élément du scénario fictif. Il peut prendre la forme d'une affiche, une illustration, une interface digitale ou encore un objet tangible. Il a pour vocation de susciter l'imagination des participants.

DYSTOPIE

A l'inverse de l'utopie, la dystopie consiste à se représenter une société imaginaire régie par un pouvoir totalitaire ou une idéologie néfaste, telle que la conçoit un auteur donné.

INTELLIGENCE COLLECTIVE

Fait référence au fait de faire collaborer un groupe de travail aux profils variés vers l'atteinte d'un objectif commun et ainsi de contribuer à un même projet. Cela implique que le groupe doit être capable de partager et combiner, ses connaissances et ses compétences pour pouvoir performer. L'intelligence collective permet d'accomplir des tâches de manière plus efficace et créative que ce que pourraient faire individuellement ses membres.



PROTOTYPE DIÉGÉTIQUE

Bruce Sterling définit le prototype diégétique comme « non pas des objets qui racontent des histoires, mais des objets qui racontent des mondes ». C'est une forme particulière d'artefact qui vise à simuler l'interaction avec un concept futur.

UTOPIE

En Design fiction, l'utopie est une représentation d'un monde idéal et optimiste. Elle se réfère à la construction d'un imaginaire et d'une société qui constitue, par rapport à celui qui la réalise, un idéal. C'est une représentation spéculative où les solutions innovantes sont mises en oeuvre afin d'améliorer la condition humaine.

SIGNAUX FAIBLES

Désigne des faits à propos desquels seules des informations partielles sont disponibles sur des éléments tels que l'environnement, des comportements sociaux, des opportunités, des menaces, qui doivent faire l'objet d'une veille. Le but est de pouvoir établir une stratégie prospective et réduire les risques en anticipant certaines évolutions.



exoflow

ADRESSE

24 rue turbil
69003 Lyon

CONTACT

contact@exoflow.fr
www.exoflow.fr

SUIVEZ-NOUS